



BLUE MOON CITY

Dla 2 do 4 graczy
od lat 10 wzwyż

Uwaga: Strony 1-3 niniejszej broszury zawierają podstawowe zasady gry. Na marginesie strony 4 znajduje się przykład rozgrywki, a na stronach 4 i 5 opis możliwości kart. Tekst na stronach 6-8 to wyłącznie informacje o fantastycznym świecie Błękitnego Księżyca, które nie są niezbędne do samej rozgrywki.

Wprowadzenie

Skończył się Wiek Mroku. Dziedzice tronu, których duma i niekończący się spór doprowadziły do zniszczenia Miasta Błękitnego Księżyca, uciekli, a niegodziwi doradcy i dworzanie, którzy ich podjudzali, zostali wygnani. Bolesne rozdarcie narodów Błękitnego Księżyca zaczęło się zasklepić i nastał czas harmonii oraz nadziei.

Lecz Miasto Błękitnego Księżyca leży w gruzach i tylko zręby kształtów wśród rumowiska przypominają o jego niegdysiejszej wspaniałości. Lud poprzysiągł sobie jednak, że stolica zostanie odbudowana, a trzy smoki żywiołów powróciły, by pomóc w tym przedsięwzięciu. Są one posłaniami boga Błękitnego Księżyca i mają moc ponownego złączenia Świętego Kryształu, który kiedyś ochraniał miasto. Pozostaje tylko jedno pytanie: komu powierzyć ster przywództwa?

Elementy gry

21 tafli budynków (dwustronnych)

1 obelisk

80 kart (po 10 kart każdego z 8 narodów)

4 pionki graczy

40 znaczników graczy (po 10 na gracza)

40 żetonów kryształów (12 o wartości 1, 28 o wartości 3)

15 złotych łusek smoków

3 figurki smoków

Cel gry

Przyczyniając się do odbudowy Miasta Błękitnego Księżyca zyskasz kryształy.

Przyciągając łaskawą uwagę smoków otrzymujesz od nich łuski, które potem zamienia się na kryształy. Jeśli jako pierwszy złożysz wystarczającą ilość ofiar przy obelisku na centralnym forum, zostaniesz władcą miasta i zwyciężysz.

Grający przesuwają swoje pionki na rozmaite tafle budynków, gdzie z pomocą kart przyczyniają się do ich odbudowy. Gdy gracz przyczyni się do rekonstrukcji budowli, układa swój znacznik (drewnianą kostkę) na odpowiednim polu tafli. Kiedy wypełni się ostatnie

z takich pól, gracze, którzy brali udział w odbudowie otrzymują nagrodę w postaci kart, smo-czych łusek i kryształów. Kart używa się podczas dalszej odbudowy, łuski zaś zamieniają się na kolejne kryształy. Te ostatnie gracze składają w ofierze u stóp obelisku. Pierwszy gracz, który złoży odpowiednią ilość ofiar, wygrywa grę.

Przygotowanie do gry

1. Ułóżcie tafle budynków, stroną ze szkicem do góry, w następujący sposób: Na środku stołu ułóżcie forum, a wokół niego trzy świątynie i pałac tak, jak pokazano na ilustracji. Pozostałe tafle budynków potasujcie i rozmieście losowo, by powstał wyobrażony niżej kształt miasta.
2. Obok miasta umieśćcie obelisk.
3. Po jednej jego stronie ułóżcie odkryte żetony kryształów.
4. Po drugiej stronie połóżcie żetony złotych łusek. Jeśli w grze bierze udział 4 graczy, używajcie wszystkich 15 łusek, przy trzech graczach stosujcie 12, a przy dwóch – 9. Pozostałe łuski odłóżcie do pudełka.
5. Obok miasta połóżcie trzy smoki.
6. Każdy gracz wybiera kolor i układa swój pionek na forum, a znaczniki w swoim kolorze – przed sobą. Pozostałe pionki i żetony zostawcie w pudełku.
7. Potasujcie karty i rozdajcie każdemu graczowi po 8. Pozostałe połóżcie, zakryte, w pobliżu miasta.

Po wykonaniu wszystkich tych czynności stół powinien wyglądać następująco:



Tura gracza

Wybierzcie gracza, który zacznie rozgrywkę – następnie grajcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze każdy gracz wykonuje następujące czynności, w podanej kolejności:

1. **Ruch:** Możesz przesunąć pionek do dwóch razy, przemieszczając go po sąsiadujących taflach budynków. Nie można ruszać się na skos. Podczas ruchu możesz zmieniać kierunek.

2. **Odbudowa:** Możesz użyć kart, które masz w ręce, by przyczynić się do odbudowy budynku, na którym znajduje się twój pionek, jak opisano niżej. Jeśli kończysz ruch na forum, możesz złożyć w tej fazie ofiarę u stóp obelisku, jak opisano niżej.

3. **Odrzucanie i dociąganie kart:** Na koniec wolno ci odrzucić zero, jedną lub dwie karty na stos odkrytych kart odrzuconych. Następnie ciągniesz z talii o dwie karty więcej, niż odrzuciłeś (jeśli talia się skończy, potasujecie stos kart odrzuconych).

Moce kart: Podczas swojej tury możesz odrzucać z ręki karty, by korzystać z ich mocy opisanych na stronach 4 i 5.

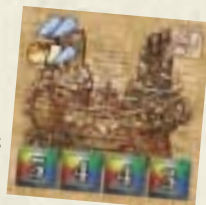
Odbudowa

Na stronie tafli budynku, po której znajduje się szkic, umieszczono jedno, dwa lub trzy kolorowe pola, oznaczone numerami. Precyzują one ile razy trzeba przyczynić się do odbudowy, by obiekt został zrekonstruowany.



By przyczynić się do rekonstrukcji budowli, na której znajduje się twój pionek, musisz odrzucić z ręki jedną lub więcej kart we wskazanym kolorze, by suma ich wartości była równa lub większa od liczby wypisanej na polu. Następnie układasz na tym polu swój znacznik.

Możesz przyczynić się do odbudowy dowolną ilość razy w turze, za każdym razem jednak musisz odrzucić nowe karty z ręki. Pola na pałacu królewskim wymagają kart w dowolnym kolorze, jednak podczas każdej odbudowy wszystkie użyte karty muszą mieć ten sam kolor.



Pałac królewski

Nagrody za ukończenie budynku

Gdy położysz znacznik na ostatnim wolnym polu tafli budynku, odbudowa zostaje ukończona i gracze otrzymują nagrody.

Gracz, który położył na tafli najwięcej znaczników (w razie remisu decyduje, czyj znacznik znajdował się najbardziej na lewo) otrzymuje żetony kryształów, karty i złote łuski wypisane w lewym górnym rogu tafli, **na prawo** od gwiazdki. ✨

Każdy gracz, który przyczynił się choć raz do odbudowy tego budynku (w tym grający, który otrzymał nagrodę za największą ilość znaczników) otrzymuje żetony kryształów, karty i złote łuski wypisane w lewym górnym rogu tafli budynku, **poniżej** gwiazdki. ✨

Ponadto każdy gracz, który przyczynił się choć raz do rekonstrukcji budowli otrzymuje kryształy, karty i/lub złote łuski za wszystkie odbudowane wcześniej, sąsiadujące bokami (nie rogami) ze zrekonstruowanym budynkiem obiekty. (Na stronie tafli ze szkicem nagroda „za sąsiedztwo” wypisana jest w prawym górnym rogu, zapewnia ją

jednak wyłącznie odbudowana budowla.) Nagrodę otrzymujesz tylko raz, nawet, jeśli na ukończonym budynku znajdowało się kilka twoich znaczników.

Złote łuski i kryształy układasz przed sobą, zakrywając te ostatnie – tylko ty możesz wiedzieć, ile kryształów posiadasz. Karty połów przed sobą zakryte, bez zaglądania. Dodasz je do ręki, gdy twoja tura się skończy.

Po otrzymaniu nagród za ukończenie budynku gracze zabierają z niego swoje znaczniki i taflę obraca się z na stronę z odbudowanym obiektem. Pionki graczy oraz smoki układa się z powrotem na obróconej tafli.

Nagroda dla gracza, który ułożył najwięcej znaczników

Nagroda „za sąsiedztwo”

Nagroda dla wszystkich, którzy przyczynili się do odbudowy



Strona tafli „ze szkicem budynku”



Strona tafli z ukończonym budynkiem

Smoki i złote łuski



Smoki przemieszczają się po mieście dzięki mocom kart opisanych na stronach 4 i 5. Jeśli smoki znajdują się na tafli budynku, do odbudowy którego właśnie się przyczyniasz, za każdego z nich otrzymujesz jedną złotą łuskę. Nawet, jeśli podczas tury przyczyniasz się do odbudowy tego budynku kilka razy, otrzymujesz tylko jedną łuskę za każdego smoka.

Nagrody za złote łuski

Złote łuski zdobywa się na dwa sposoby: jeśli przyczyniasz się do odbudowy budynku w obecności smoków oraz jako nagrodę za ukończenie budowli. Jeśli podczas jednego z takich wypadków w puli skończą się żetony łusek, posiadający je gracze natychmiast otrzymują nagrody. Jeśli gracz nie mógł wziąć łuski na skutek wyczerpania puli, „nadliczbowa” łuski dodaje się i tak do sumy żetonów, które posiada.

Jeśli któryś gracz posiada najwięcej łusek, dostaje 6 kryształów. Jeżeli więcej niż jeden gracz posiada tę samą, największą liczbę łusek, wszyscy ich posiadacze otrzymują po 3 kryształy. Pozostali gracze, którzy dysponują przynajmniej 3 łuskami dostają po 3 kryształy. Uczestnicy rozgrywki posiadający mniej niż 3 łuski nie dostają nic.

Po otrzymaniu nagrody gracze, którzy dostali kryształy oddają swoje złote łuski do puli. Jeśli ktoś nie został nagrodzony kryształami, zatrzymuje swoje łuski.

Przykład: Posiadasz obecnie 5 złotych łusek, a twoi przeciwnicy 4 oraz 2. Przyczyniasz się do odbudowy obiektu, na którym znajdują się dwa smoki, otrzymujesz więc 2 łuski. W puli znajduje się tylko 1 żeton, który zabierasz, „nadliczbowa” łuska dolicza się jednak do sumy, którą posiadasz – masz w związku z tym aż 7 łusek. Ponieważ pula została wyczerpana, otrzymujecie nagrody: ty, ponieważ posiadasz najwięcej łusek, zabierasz 6 kryształów a twój

przeciwnik dysponujący 4 łuskami – 3 kryształy. Gracz, który miał 2 żetony nie otrzymuje kryształów, zatrzymuje jednak swoje łuski. Pozostałe żetony wracają do puli.

Uwaga: Liczba złotych łusek w grze jest ograniczona (jak zaznaczono w sekcji „przygotowanie do gry”). Podobnie, ograniczona jest ilość znaczników graczy (po 10 na gracza). Nielimitowana jest natomiast ilość kryształów i jeśli wyczerpią się żetony, nagradzajcie graczy którzy otrzymują kryształy za kończenie budynków i złote łuski znacznikami zastępczymi.

Ofiary u stóp obelisku

Jeśli twój pionek znajduje się na forum, możesz złożyć ofiarę u stóp obelisku.



Na żetonie obelisku znajdują się pola, ułożone od dołu do góry. Gdy składasz ofiarę, płacisz oznaczoną ilość kryształów i układasz swój znacznik na odpowiednim polu. (w grze dwuosobowej nie używa się dwóch ciemniejszych pól oznaczonych cyfrą „7”).

Dzięki kartom Pillarów możliwym jest złożenie dwóch ofiar w jednej turze (patrz objaśnienia kart na stronach 4 i 5).

Nie ma znaczenia, czy na forum znajdują się smoki – nie otrzymujesz złotych łusek, jeśli składasz ofiary w ich obecności (tak, jakby to miało miejsce w wypadku przyczyniania się do odbudowy).

Zwycięstwo

Gracz wygrywa grę, gdy złoży następującą ilość ofiar u stóp obelisku:

2 graczy: 6 ofiar

3 graczy: 5 ofiar

4 graczy: 4 ofiary

Możliwym jest (choć mało prawdopodobnym), że wszystkie budynki w mieście zostaną odbudowane i nikt nie będzie miał dość kryształów, by złożyć kończąca grę ilość ofiar. W tej sytuacji grajcie, póki wszyscy nie złożą tylu ofiar, ile zdołają i ogłóście zwycięzcą tego, kto złożył ich najwięcej. W wypadku remisu decyduje ilość zachowanych kryształów. Jeśli i tu jest remis, wszyscy remisujący gracze odnoszą zwycięstwo.

Może się również zdarzyć, że wszystkim graczom skończą się znaczniki (wszystkie 10 znajdzie się na nie ukończonych budynkach i obelisku) – to możliwe zwłaszcza w grze dwuosobowej. W tym wypadku gra kończy się i pozostaje nierozstrzygnięta.

Wariant

By przydać grze różnorodności, ułóżcie podczas przygotowań do gry forum na środku stołu, a wszystkie pozostałe budynki rozłóżcie losowo.



Przykład rozgrywki

- 1) Rozpoczynasz turę przechodząc od hospicjum do uniwersytetu.
- 2) Odrzucasz z ręki niebieską kartę o wartości „1” i posługujesz się jej mocą, by do uniwersytetu przyleciał niebieski smok, jak objaśniono w „Działaniu kart”.
- 3) Następnie używasz białych karty o wartości „2” oraz „3”, by przyczynić się do rekonstrukcji uniwersytetu. Układasz swój znacznik na polu z liczbą „5”.

Ponieważ w uniwersytecie znajdują się dwa smoki (czerwony i niebieski), otrzymujesz 2 złote łuski.



Nagroda za budynek

Przyczyniłeś się do odbudowy uniwersytetu, powodując, że prace zostały zakończone – w związku tym gracze otrzymują nagrodę. Zarówno ty, jak i przeciwnik, przyczyniliście się do odbudowania uniwersytetu, ale to twój znacznik znajduje się najbardziej na lewo, otrzymujesz więc nagrodę wypisaną na prawo od gwiazdki: 1 złotą łuskę.

Następnie i ty, i przeciwnik dostajecie nagrodę wypisaną poniżej gwiazdki – żeton kryształ o wartości 1. Poza tym obydwaj dostajecie 3 kryształy nagrody „za sąsiedztwo” Świątyni Ognia oraz 2 karty nagrody „za sąsiedztwo” Targowiska. Pałac Królewski nie został jeszcze ukończony, więc nie zapewnia nagrody „za sąsiedztwo”.

Na koniec obydwaj zabieracie swoje znaczniki i tafla uniwersytetu zostaje odwrócona na stronę z ukończonym budynkiem. Fioletowy pionek i obydwaj smoki wracają następnie na taflę.

Kończysz turę odrzucając 2 karty z ręki i ciągnąc 4 nowe.

Działanie kart

Karty posiadają wartości od 1 do 3 – reprezentują one stopień, w jaki karta przyczynia się do odbudowy miasta. Poza tym karty o wartościach 1 i 2 dysponują mocami, z których możesz skorzystać zamiast używania tych kart do rekonstrukcji budynków. Opisano je poniżej.

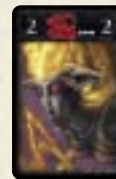
Czarne (Vulca)

Lud Vulca czci Likę, Smoka Ognia.



Podczas Fazy Ruchu:

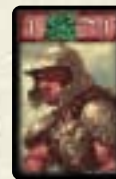
Karta Vulca (czarna) o wartości 1: Odrzuć, by przemieścić czerwonego smoka na dowolną taflę w grze (smok może znajdować się w mieście lub poza nim).



Karta Vulca (czarna) o wartości 2: Odrzuć, by przemieścić czerwonego smoka o trzy tafle (smok musi znajdować się w mieście).

Czerwone (Terrah)

Lud Terrah oddaje cześć Doranowi, Smokowi Ziemi.



Podczas Fazy Ruchu:

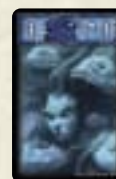
Karta Terrah (czerwona) o wartości 1: Odrzuć, by przemieścić zielonego smoka na dowolną taflę w grze (smok może znajdować się w mieście lub poza nim).



Karta Terrah (czerwona) o wartości 2: Odrzuć, by przemieścić zielonego smoka o trzy tafle (smok musi znajdować się w mieście).

Niebieskie (Aqua)

Naród Aqua czci Seshę, Smoka Wody.



Podczas Fazy Ruchu:

Karta Aqua (niebieska) o wartości 1: Odrzuć, by przemieścić niebieskiego smoka na dowolną taflę w grze (smok może znajdować się w mieście lub poza nim).



Karta Aqua (niebieska) o wartości 2: Odrzuć, by przemieścić niebieskiego smoka o trzy tafle (smok musi znajdować się w mieście).

Szare (Flit)

Przypominający ptaki lud Flit przenosi graczy.



Podczas Fazy Ruchu:

Karta Flita (szara) o wartości 1: Odrzuć, by przenieść pionek na dowolną taflę.



Karta Flita (szara) o wartości 2: Odrzuć by przenieść pionek o dwa dodatkowe pola.

Uwaga: Ponieważ karty Flitów wolno używać wyłącznie w fazie ruchu, nie można przyczynić się do odbudowy jednego budynku, a następnie przenieść przy pomocy karty pionka a inną budowlę.

Zielone (Khind)

Wieczne dzieci z ludu Khind mogą służyć za dowolną kartę.



Podczas fazy Odbudowy:

Każda karta Khinda (zielona): Wszystkie karty Khindów mają wartość 1 i można ich użyć jako dowolnego koloru podczas przyczyniania się do odbudowy.

Brązowe (Mimix)

Kochające naturę Mimix mogą zastąpić dowolny kolor, ale wówczas, gdy dwie z nich działają razem.



Podczas fazy Odbudowy:

Każde dwie karty Mimix (brązowe) o wartości 1 lub 2 liczą się jak jedna karta o wartości 3 w dowolnym kolorze i mogą zastąpić ją podczas odbudowy. (dwie brązowe 1, dwie brązowe 2 oraz brązowa 1 i 2, użyte razem, zastępują jedną kartę w dowolnym kolorze, o wartości 3)

Białe (Hoax)

Wyrafinowani Hoax potrafią zmieniać kolory.



Podczas fazy Odbudowy:

Karta Hoaxa (biała) o wartości 1: Odrzuć by zmienić kolor do czterech kart w jednym kolorze w inny kolor na potrzeby jednego przyczynienia się do odbudowy (nie zmieniasz mocy „przekolorowanych” kart).



Karta Hoaxa (biała) o wartości 2: Odrzuć, by zmienić kolor jednej z twoich kart podczas tej odbudowy (nie zmieniasz mocy „przekolorowanej” karty).

Żółty (Pillar)

Pillarowie pozwalają dokonywać wielu ofiar u stóp obelisku podczas jednej tury.



Podczas fazy Odbudowy:

Karta Pillara (żółta) o wartości 1: Po złożeniu ofiary u stóp obelisku możesz odrzucić tę kartę by natychmiast złożyć jeszcze jedną ofiarę. W tym celu musisz jednak zapłacić o 1 kryształ więcej (na przykład, by umieścić znacznik na polu „8” musisz odrzucić 9 kryształów).



Karta Pillara (żółta) o wartości 2: Po złożeniu ofiary u stóp obelisku możesz odrzucić tę kartę by natychmiast złożyć jeszcze jedną ofiarę. W tym celu musisz jednak zapłacić o 2 kryształy więcej.



Opracowanie

O autorze: Reiner Knizia to jeden z najsłynniejszych i najlepszych autorów gier. Opracował ponad 200 tytułów, opublikowanych w wielu językach i krajach. Szczególną popularnością cieszy się na całym świecie jego „Władca pierścieni”.

Reiner Knizia pragnie szczególnie podziękować Davidowi Farquhar oraz Kevinowi Jacklinowi za ich wkład w rozwój świata Blue Moon. Słowa wdzięczności kieruje też do wielu betatesterów, w szczególności Iaina Adamsa, Jona Blackwella, Sebastiana Bleasdale, Chrisa Bowyera, Johna Christiana, Chrisa Dearlove, Martina Highama, Rossa Inglisa, Kevina Jacklina oraz Andy'ego Parsonsa.

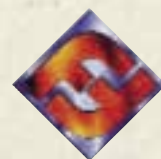
© 2006 Kosmos Verlag, Stuttgart

Tytuł oryginalny: Blue Moon City

Opracowanie: TM-Spiele

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

Ilustracje i opracowane graficzne: Franz Vohwinkel



Opracowanie edycji anglojęzycznej: Robert Vaughn oraz James Torr

Po angielsku publikowane wyłącznie przez:

Fantasy Flight Games, 1975 West County Road B2, Roseville, MN 55113

www.fantasyflightgames.com

Tłumaczenie i skład dla sklepu REBEL: Tomasz Z. Majkowski

REBEL.pl – największy sklep z grami. Strona dla odbiorców hurtowych

<http://hurt.rebel.pl>



REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa:

tel. 0502 352 454

BUDOWLE BLUE MOON CITY

Forum



Nim nadszedł Wiek Mroku, całe życie Miasta Błękitnego Księżyca koncentrowało się na forum. Na jego środku znajdował się obelisk zwieńczony Świętym Kryształem Psi – powszechnie wierzone, że to właśnie z jego pomocą dobroczynny bóg Błękitnego Księżyca kontaktował się niegdyś ze swymi wyznawcami. Miasto może odrodzić się z gruzów tylko, jeśli odtworzony zostanie Święty Kryształ, rozbity podczas walki pretendentów do tronu.

Pałac Królewski



Niegdyś żył tu stary król, a wraz z nim Księżę Rolad i Księżniczka Elinor. Pałac powstanie znowu, po wschodniej stronie forum i choć początkowo będzie pusty, mieszkańcy Miasta wierzą, że gdy na obelisku znów znajdzie się Święty Kryształ Psi, bóg Błękitnego Księżyca namaści nowego króla lub królową.

Świątynia Ognia



Świątynia Ognia znajdowała się po północnej stronie forum. Zamieszkiwał ją Lika, Smok Ognia, a w jej sercu płonął Święty Ogień. Rolę Najwyższych Kapłanów pełnił lud zwany Vulca, Wybrańcy Liki. Smok Ognia uczył swe sługi, jak manipulować esencją płomienia, która to zdolność należy do najczystszych odmian mocy magicznej.

Świątynia Ziemi



Świątynia Ziemi wznosiła się po południowej stronie forum. Mieszkał w niej Doran, Smok Ziemi, a na dziedzińcu rosło Święte Drzewo Życia. Wybrańcy Smoka rekrutowali się z narodu Terrah. Doran opiekował się esencją ziemi, mocą tworzenia i ochrony życia.

Świątynia Wody



Na zachodnim krańcu forum znajdowała się świątynia wody. Położona między przybytkami Ognia i Ziemi, zapewniała równowagę fizyczną i duchową tych przeciwnych sobie żywiołów. W świątyni mieszkał Sessa, Smok Wody, a w jej podziemiach biło Święte Źródło. W roli Wybrańców Smoka służyły istoty z ludu Aqua, które uczyły się w świątyni prawideł harmonii i równowagi. Sessa uczył, że moc jest niczym bez mądrości i odporności niezbędnej, by ją kontrolować.

Akwedukt



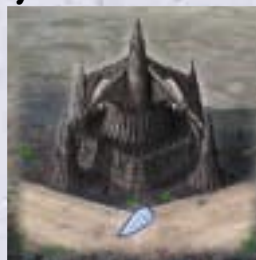
Akwedukt był cudem architektury, który powstał, by wody Świętego Źródła płynęły przez całe Miasto. Zaprojektowali go Hoaxowie, zbudowali Terrah, a opiekowali się Aqua – taka oto harmonia panowała niegdyś między narodami. Jeśli akwedukt zostanie odbudowany, zgoda powróci!

Hospicjum



Wielu Terrah uważało, że ich świętym obowiązkiem jest pielgrzymować do Świątyni Ziemi w Mieście Błękitnego Księżyca podczas każdego Dnia Księżyca. Podczas pobytu w mieście pątnicy mieszkali tradycyjnie w terrahańskim hospicjum – które, gdy było w nim miejsce, oferowało schronienie również obywatelom innych ras.

Cytadela



Wybrani Vulca przekazywali swoim rodakom wszystko, czego nauczyli się od Liki na temat mocy i magii. Stąd brała się ich potęga, ale i pycha. Kontrolę nad Cytadelą przejął właśnie vulkańscy czarnoksiężnicy, którzy odmawiają wpuszczenia do niej kogokolwiek. Być może gdy Świątynia Ognia powstanie z gruzów, Vulca wrócą do swego świętego domu i znów otworzą Cytadelę.

Strażnica



W ogromnej strażnicy mieszkali przedstawiciele ludu Flit, patrolującego niebo nad Miastem Błękitnego Księżyca. Choć nie dało się jej zdobyć, wieża zawałiła się podczas trzęsienia ziemi w Noc Zagłady. Gdy zostanie odbudowana, stanie się nie tylko nowym domem, ale i pomnikiem, przypominającym nowym pokoleniom Flitów, że choć żyją pod niebem, związani są z ziemią.

Wielki Hall



Wielki Hall był najważniejszym miejscem spotkań stowarzyszenia Mimix, potężnych wojowniczek i prorokiń. Gdy zostanie odbudowany, siła i mądrość tego narodu znów służyć będzie Miastu.

Uniwersytet



Nim nadszedł Mroczny Wiek, Hoaxowie nauczali wszystkie ludy a Uniwersytet był centrum, z którego promieniowała wiedza. Zwierzchnicy tej instytucji nadzorowali również budowę dziwacznych urządzeń, które posłużyły potem do niszczenia, a nie nauki. Teraz jednak Hoaxowie zaprzęgli owe wszechstronne maszyny do prac przy odbudowie i gotowi są podjąć zadanie nauczania przyszłych pokoleń, gdy tylko Miasto powstanie z gruzów.

Targowisko



Na targowisku sprzedawano dzieła rzemiosła i sztuki, dziwaczne eliksiry oraz istoty – wszystko, co naród zwany Pillarami przywoził z wypraw do odległych krain. Lud ten zatrzymywał wprawdzie dla siebie najrzadsze i najcenniejsze precjoza, ale i one bywały dostępne za odpowiednią cenę. W żadnym innym miejscu Miasta Błękitnego Księżyca tak wiele istot nie gromadziło się na tak niewielkim obszarze i nigdzie z taką szybkością nie rozprzestrzeniały się plotki. Jeśli Miasto ma się odrodzić, targowisko musi znów stać się jego częścią.

Biblioteka



Nim nadszedł Wiek Mroki, Biblioteka Błękitnego Księżyca była skarbnicą wiedzy – i nawet, gdy zostanie odbudowana, Hoaxowie potrzebować będą wielu lat, by odtworzyć księgi, które kiedyś w niej spoczywały. Minie wiele pokoleń, nim znów spocznie tu wiedza i historia Błękitnego Księżyca.

Składnica Towarów



Wszystko, czego Pillarowie nie chcieli lub nie mogli sprzedać na Targowisku, trafiało do ich Składnicy. Tu również znajdowało się centrum handlu z mieszkańcami odległych krain, między innymi z Pharami czy Bukami.

Wieża Lotów



W doskonale skonstruowanej (przynajmniej z punktu widzenia Flitów) wieży znajdowała się ogromna ilość platform i torów lądowisk. Choć wiecznie niedojrzały lud Khindów chętnie z niej kpił, tu właśnie znajdował się ukochany dom Flitów.

Rezydencja



Zawsze, gdy do Miasta Błękitnego Księżyca przybywała Wielka Duchowa Mistrzyni Mimix, zatrzymywała się właśnie tutaj. I choć niedługo przed Wiekem Mroki jej odwiedziny stawały się coraz rzadsze, gdy Rezydencja zostanie odbudowana, być może zmieni się i to.

Wieża Klasztorna



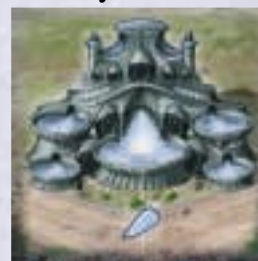
Niewiele wiadomo o codziennym życiu Flitów, a to, co dzieje się za murami ich Wieży Klasztornej otoczone jest jeszcze większą tajemnicą. Khindowie twierdzą, że ją odkryli, ale gdy pytać ich o szczegóły, tylko chichoczą. Być może gdy nadejdzie nowa epoka, Flitowie zaczną dopuszczać obcych do swoich tajemnych rytuałów.

Biblioteka



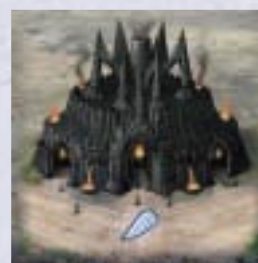
Karawanseraj był punktem zbornym Pillarów, miejscem, w którym odpoczywali po długich, męczących podróżach, rozprawiali o odległych krainach i cieszyli się swoim towarzystwem. Khindowie zachowują się tu grzeczniej, niż gdziekolwiek indziej, uwielbiają bowiem przesłuchiwać się opowieściom podróżników.

Termy



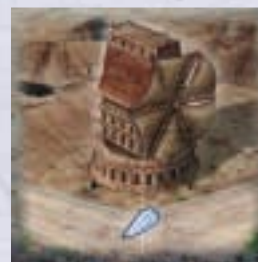
Termy były miejscem relaksu mieszkańców Miasta Błękitnego Księżyca, a bijące tu gorące źródła pozwalały zmyć z siebie smutki i troski. Istniały jednak nie tylko po to, by zapewniać rozrywkę – tutejsze wody podgrzewał głęboko pod ziemią potężny ogień, przypominając tym samym, jak woda łączy dwa pozostałe żywioły.

Kuźnie



Ogień to niszczycielski żywioł, potrafi jednak również tworzyć. Kuźnie dostarczyły nieszczęśliwej ilustracji tego powiedzenia: wytwarzano tu zarówno narzędzia, które służyły mieszkańcom Miasta Błękitnego Księżyca, jak i broń, która niosła im zgubę. Jeśli jednak miasto ma wznieść się z gruzów, ognie kuźni muszą zapłonąć na nowo.

Młyn



Terrah znajdują szczęście w uprawie ziemi i niegdyś do ich obowiązków należało zaopatrywanie Miasta w zborze. Młyn musi znów zacząć je mielić, by nakarmić rzeszę robotników odbudowujących Miasto Błękitnego Księżyca.