

MONASTERY



Spielregeln



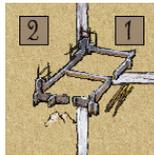
Monastery ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler, die alle mithelfen, ein mittelalterliches Kloster zu bauen. Die Spieler legen Plättchen aus und bewegen ihre Mönche, um die Gebäude oder sonstigen Anlagen dieser Plättchen fertig zu bauen, wodurch sie Punkte gewinnen. Auch durch Gebete und geistige oder körperliche Strapazen im Kloster erhalten die Spieler Punkte. Mit ihren Punkten sammeln sie Buchstaben, um damit einzelne Satzteile des Gebetes des Herrn zu vervollständigen – als Testament für den Wert ihrer Mühlen.

Spielmaterial

Die Plättchen

Es gibt insgesamt 53 Plättchen, um das Kloster zu erbauen.

Ein Plättchen ist entweder fertig gebaut oder im Bau befindlich.



Außerdem kann ein Plättchen voll besetzt sein oder nicht.

Wenn sich auf einem fertig gebauten Plättchen so viele Mönche befinden wie im Wertungskreis links oben auf dem Plättchen angegeben, ist es voll besetzt..

Ein im Bau befindliches Plättchen ist dann voll besetzt, wenn jedes Zahlenkästchen mit einem Mönch besetzt ist.

Beispiel: Im Kreis der Kapelle steht als Wert eine 3, also ist die Kapelle voll besetzt, wenn dort 3 Mönche sind.



Ein graues Studienplättchen mit Wert 5 und 4 Wegen.



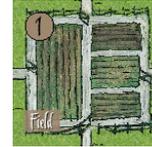
Ein braunes Arbeitsplättchen mit Wert 2 und 2 Wegen.



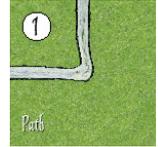
Ein Doppelzweckplättchen mit Wert 4 und 3 Wegen.



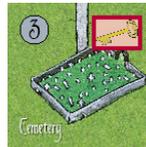
Ein graues Studienplättchen mit Wert 2 und 4 Torwegen.



Ein braunes Arbeitsplättchen mit Wert 1 und 4 Torwegen.



Ein Wegeplättchen mit Wert 1 und 2 Wegen.



Dies ist ein Geheimgangplättchen.



Dies ist ein Symbolplättchen.



Dies ist ein Kleintierhaltungsplättchen.

Die Abtei

Die Abtei ist das große Plättchen, sie bildet das Klosterzentrum und funktioniert in fast jeder Hinsicht so wie alle anderen Plättchen auch. An die beiden Längsseiten können jeweils drei Plättchen angelegt werden, an die beiden Schmalseiten jeweils zwei.

Die Gebetstafel

Die Gebetstafel zeigt einen lateinischen Satz aus dem Gebet des Herrn. Der Gebetssatz ist in vier farblich markierte Satzteile aufgeteilt:

LIBERA NOS
 QUAESUMUS
 AB OMNIBUS
 MALIS AMEN

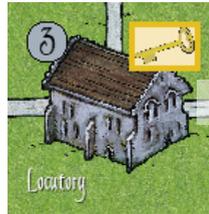
„Erlöse uns, wir bitten Dich, von allem Übel. Amen.“

Außerdem enthält die Schachtel:

- 4 verschiedenfarbige Sätze mit je 5 Mönchen
- 4 verschiedenfarbige Sichtschirme, jeder mit einer Buchstabenleiste, welche einen Satzteil des Gebetes in der entsprechenden Farbe wiedergibt. Während einer Wertung können Buchstaben auf diese Leisten gelegt werden.
- Die klösterliche Stundenscheibe, auf der die jeweilige Tagesstunde (Runde) eingestellt wird.
- 20 Segensmarker (der Einfachheit halber Segen genannt).
- Ein Stoffbeutel zur Aufbewahrung der Plättchen während des Spiels.
- 36 Buchstabenplättchen.



Grüner Spieler



Gelber Spieler

Spiel Aufbau

1. Die Abtei wird in die Tischmitte gelegt.

2. Jeder Spieler zieht einen Mönch, um seine Spielfarbe zu bestimmen. Dann setzen die Spieler sich in folgender Reihenfolge im Uhrzeigersinn um den Tisch: Rot – Blau – Grün – Gelb.

Die Sitzreihenfolge muss auf jeden Fall eingehalten werden.

3. Jeder Spieler

- nimmt den Sichtschirm seiner Farbe und stellt ihn vor sich auf, die Buchstabenleiste nach vorne geklappt,
- nimmt alle Mönche seiner Farbe,
- setzt einen seiner Mönche auf die Abtei,
- setzt auf alle vier farbigen Kreuzsymbole der Gebetstafel je einen seiner Mönche,
- nimmt das Geheimgangplättchen seiner Farbe und legt es hinter seinen Sichtschirm.

4. Alle Plättchen werden in den Stoffbeutel getan. Beim Spiel mit weniger als vier Spielern werden die nicht benutzten Geheimgangplättchen vorher aus dem Spiel genommen, sie werden nicht benutzt.

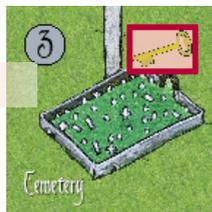
5. Die Gebetstafel wird in ausreichendem Abstand zur Abtei für alle griffbereit ausgelegt und darauf alle Buchstabenplättchen auf die entsprechenden Plätze, und zwar mit der großen Schrift nach oben, d. h. die gelben Plättchenrahmen sind sichtbar.

Auf nicht benutzte Satzteile des Gebetes werden keine Buchstaben gelegt.

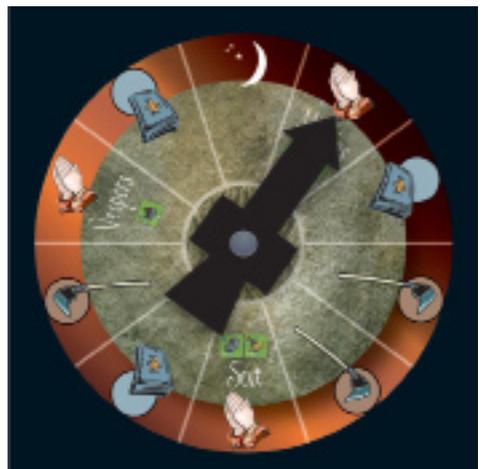
Beispiel: In einem 2-Personen-Spiel spielen Blau und Grün. Die beiden roten und gelben Satzteile (Reihen mit rotem bzw. gelbem Kreuz) werden nicht belegt, sie nehmen an diesem Spiel nicht teil.

6. Das Spiel beginnt mit der Mette (oder Morgengebet – Matins) und der Spieler, dessen Satzteil am weitesten oben auf der Gebetstafel steht, ist erster Abt des Klosters. Er nimmt die Stundenscheibe.

Roter Spieler



Blauer Spieler



Spielablauf

Die Stundenscheibe dient zur Anzeige der aktuellen Spielrunde. Sie liegt immer vor dem amtierenden Abt, der dafür verantwortlich ist, den Zeiger zum Ende jeder Runde ein Stundenfeld weiter im Uhrzeigersinn zu drehen.

In jeder Runde ist der amtierende Abt Startspieler, die anderen Spieler folgen dann reihum im Uhrzeigersinn.

Studien und Arbeitsrunden



Studien- und Arbeitsrunden bestehen immer aus *Plättchen legen und Bewegung und Wertung*.

Plättchen legen und Bewegung

Der Startspieler kann ein (1) neues Plättchen legen (von denen hinter seinem Sichtschirm) und seine Mönche bewegen. Dann folgen reihum die anderen Spieler und verfahren ebenso, bis alle Spieler ihren Zug *Plättchen legen und Bewegung* abgeschlossen haben.

Wertung

Der Startspieler benutzt seine Mönche, um Punkte zu gewinnen, dann sammelt er Buchstaben und Mönche und erhält Segen. Dann folgen reihum die anderen Spieler und verfahren ebenso, bis alle Spieler ihre *Wertung* abgeschlossen haben.

- Während der *Wertung* können Mönche die Effekte von Symbolplättchen nutzen.
- Während der *Wertung* werden alle im Bau befindlichen voll besetzten Plättchen auf die fertig gebaute Seite umgedreht.



Betstundenrunden

In den Betstundenrunden kehren alle betenden Mönche in die Abtei zurück und werden dort wieder aufrecht gestellt, dann wird der nächste Abt gewählt und die Spieler ziehen neue Plättchen.

Die Nachtrunde



In der Nachtrunde kehren alle Mönche, die sich im Kloster aufhalten, in die Abtei zurück.

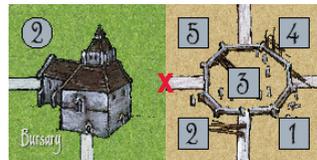
Plättchen legen

In seinem Spielschritt *Plättchen legen und Bewegung* kann ein Spieler ein neues Plättchen legen. Er nimmt dazu eins der hinter seinem Sichtschirm liegenden Plättchen und erweitert das Kloster damit. Das neue Plättchen kann jederzeit während des Schrittes *Plättchen legen und Bewegung* gelegt werden, d. h. vor, nach oder während der Bewegung. Dabei spielt die Ausrichtung des Plättchens keine Rolle, d. h. die Namen müssen nicht alle aus gleicher Richtung lesbar sein.

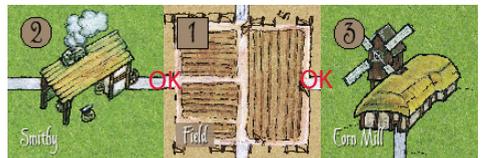
1. Das neue Plättchen muss mit der im Bau befindlichen Seite nach oben gelegt werden (die Zahlenkästchen sind sichtbar).
2. Das neue Plättchen muss so angelegt werden, daß mindestens eine Seite zu einem fertig gebauten Plättchen benachbart ist oder zu einem im Bau befindlichen voll besetzten Plättchen.
 - Plättchen sind „benachbart“, wenn sie sich *Seite an Seite berühren*. Plättchen, die sich nur Ecke an Ecke berühren (diagonal) sind also nicht benachbart.
3. Das neue Plättchen muss mit mindestens einem anderen Plättchen durch einen Weg oder Torweg verbunden sein.

Beschränkungen

1. Ein Plättchen darf nie so gelegt werden, daß eine „Sackgasse“ entsteht (d. h. ein Weg stößt auf die „leere“ Seite eines anderen Plättchens).



2. Acker- und Gartenplättchen haben Torwege. Ein Torweg ist ein „optionaler“ Weg und kann so gelegt werden, daß er mit einem Weg oder Torweg verbunden ist und auch so, daß er auf die „leere“ Seite eines anderen Plättchens stößt.



3. Ein graues Studienplättchen und ein braunes Arbeitsplättchen (jeweils erkennbar an der Farbe der oder des Zahlenkästchens bzw. Zahlenkreises) dürfen nie benachbart zueinander gelegt werden. Sie dürfen aber Ecke an Ecke, also diagonal zueinander, gelegt werden.

- Die Abtei gilt als graues Studienplättchen.

Braune Arbeitsplättchen dürfen also nicht an die Abtei angelegt werden.

- Wegeplättchen und Kleintierhaltungsplättchen sind weder grau noch braun und dürfen daher benachbart sowohl zu grauen als auch braunen Plättchen gelegt werden. Anders herum gesagt, dürfen graue und braune Plättchen benachbart zu Wegeplättchen und zu Kleintierhaltungsplättchen gelegt werden.

4. Die Anzahl der Wege-, Acker- und Gartenplättchen in einer Gruppe ist jeweils beschränkt.

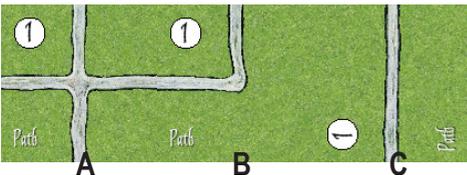
Maximal VIER Wegeplättchen dürfen in einer Gruppe sein.

Maximal VIER Ackerplättchen dürfen in einer Gruppe sein.

Maximal ZWEI Gartenplättchen dürfen in einer Gruppe sein

- Diese Beschränkung betrifft fertig gebaute und im Bau befindliche Plättchen gleichermaßen.

Um als Gruppe zu gelten, muss jedes Plättchen zu mindestens einem anderen Plättchen gleichen Typs benachbart sein. Wegeplättchen müssen außerdem miteinander verbunden sein (so daß ein Mönch von Plättchen zu Plättchen gehen könnte). Mit anderen Worten: Benachbarte, aber nicht miteinander verbundene Wegeplättchen bilden keine Gruppe.



Plättchen C bildet keine Gruppe mit Plättchen A und B.

Wege-, Acker- und Gartenplättchen, die als Teil einer Gruppe gelegt werden, bringen zusätzliche Punkte während der Wertung.

5. Die Spieler dürfen sich niemals die verdeckte Seite eines im Kloster liegenden Plättchens ansehen.

Austausch

Anstatt ein Plättchen zu legen kann ein Spieler auch ein Plättchen austauschen. Er zieht dann einfach ein Plättchen aus dem Beutel und tauscht es gegen eins der Plättchen hinter seinem Sichtschirm aus oder legt es direkt wieder in den Beutel zurück.

Jeder Austausch hat zur Folge, daß der Spieler ein Plättchen mehr als die anderen Spieler besitzt.

- Jedes nicht gelegte Plättchen zählt zum Spielende Minuspunkte.

Bewegung der Mönche

Jeder Spieler hat immer mindestens einen Mönch im Kloster. Ein Mönch kann entweder aufrecht stehen oder beten (halb liegend nach vorne geneigt).

Einem Spieler stehen in diesem Schritt doppelt so viele Bewegungspunkte zur Verfügung, wie er zu diesem Zeitpunkt aufrecht stehende Mönche im Kloster hat.

Beispiel: Ein Spieler hat vier aufrecht stehende Mönche im Kloster, daher kann er maximal 8 Bewegungspunkte nutzen.

Betende Mönche beeinflussen die Anzahl der Bewegungspunkte nicht.

Beispiel: Ein Spieler hat drei aufrecht stehende Mönche im Kloster und zwei betende, er kann maximal 6 Bewegungspunkte nutzen.

Ein Spieler kann die Bewegungspunkte auf einige oder alle seine aufrecht stehenden Mönche verteilen, ganz nach Gutdünken.

Beispiel: Der rote Spieler hat 8 Bewegungspunkte. Er könnte einen seiner Mönche 5 Bewegungspunkte weit ziehen und einen anderen 3, die beiden anderen Mönche können sich dann nicht mehr bewegen.

- Betende Mönche können sich nie bewegen.

- Die Bewegungspunkte müssen nicht voll ausgenutzt werden, nicht benutzte Punkte verfallen und können nicht aufgespart werden.

Die Mönche ziehen von Plättchen zu Plättchen, entweder über miteinander verbundene Wege oder über einen Torweg zu einem damit verbundenen Weg oder Torweg. Die Bewegung von einem Plättchen auf ein benachbartes Plättchen kostet 1 Bewegungspunkt.

- Die Abtei zählt für die Bewegung als 1 Plättchen.

Besetzte Plättchen

Die Bewegung eines Mönchs darf nicht auf einem voll besetzten Plättchen enden.

- In der Abtei können beliebig viele Mönche sein, sie ist nie voll besetzt.

Während seiner Bewegung kann ein Mönch ziehen über

- jedes fertig gebaute Plättchen
- jedes voll besetzte im Bau befindliche Plättchen.

Falls ein Mönch auf ein im Bau befindliches Plättchen zieht, das noch nicht voll besetzt ist, muss er anhalten und auf eins der noch freien Zahlenkästchen gestellt werden; er darf in diesem Schritt *Plättchen legen und bewegen* nicht mehr weiter ziehen.

Falls ein Mönch seine *Plättchen legen und Bewegung* auf einem im Bau befindlichen Plättchen beginnt, darf er dieses nur verlassen, wenn es nicht voll besetzt ist. Kein Mönch darf ein voll besetztes, im Bau befindliches Plättchen verlassen.

- Falls ein Mönch seine *Plättchen legen und Bewegung* auf einem im Bau befindlichen Plättchen beginnt, darf er kostenlos auf ein unbesetztes Zahlenkästchen dieses Plättchens ziehen (d. h. er zahlt dafür keine Bewegungspunkte).

Aufmunterung

Zum Ende seines Schrittes *Plättchen legen und bewegen* kann der Spieler eine beliebige Anzahl Segen aus eigenem Vorrat auf ein oder mehrere im Bau befindliche Plättchen legen. Der erste Spieler, der einen seiner Mönche auf solch ein Plättchen zieht, erhält den ganzen Segen des Plättchens. Das kann u. U. auch derselbe Spieler sein, der den Segen dort hin gelegt hat.

Wertung

Während der *Wertung* erhält ein Spieler zunächst Punkte, mit denen er dann Buchstaben und Mönche von der Gebetstafel einsammelt.

Durch seine Mönche erhält ein Spieler Punkte auf dreierlei Weise: Durch Bau, Gebet oder Strapazen. Jeder Mönch kann während der *Wertung* aber nur auf eine Weise Punkte gewinnen.

Bau

Für alle im Bau befindlichen voll besetzten Plättchen erhält der Spieler so viele Punkte wie in allen Zahlenkästchen solcher Plättchen angegeben ist, auf denen

seine Mönche stehen.

Beispiel: Die im Bau befindliche Küche ist voll besetzt. Der rote Spieler hat je einen seiner Mönche auf dem 3er-Kästchen und dem 1er-Kästchen, das sind 4 Punkte für ihn. Auf dem 2er-Kästchen steht ein grüner Mönch, der grüne Spieler bekommt 2 Punkte in seiner Wertung.

Ein im Bau befindliches voll besetztes Plättchen wird während einer Wertung auf seine fertig gebaute Seite gedreht, allerdings erst nachdem alle Mönche auf diesem Plättchen ihre Punkte erhalten haben.

Beispiel: Der rote Spieler hat zwei Mönche auf der Werkstatt, diese ist nun voll besetzt. Der rote Spieler erhält insgesamt 3 Punkte und dreht das Plättchen um.

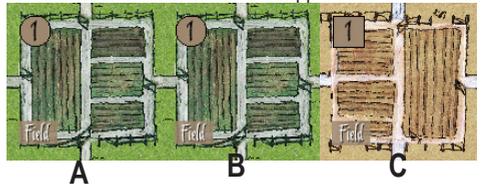
In dem oben aufgeführten Küchenbeispiel erhält der rote Spieler seine Punkte während seiner Wertung. Das Plättchen wird allerdings erst umgedreht, nachdem auch der grüne Spieler seine Punkte während seiner eigenen Wertung erhalten hat.

Wenn ein Plättchen umgedreht wird, werden zunächst alle Mönche davon entfernt, dann wird es umgedreht – wobei unbedingt darauf geachtet werden muss, daß seine Ausrichtung unverändert bleibt – und anschließend werden die zuvor entfernten Mönche wieder darauf gestellt.

Ein auf diese Weise am Bau eines Plättchens beteiligter Mönch kann während dieser *Wertung* nichts anderes mehr unternehmen, sei es Gebet, Strapazen oder die Nutzung eines Symbolplättchens.

Äcker, Wege und Gärten

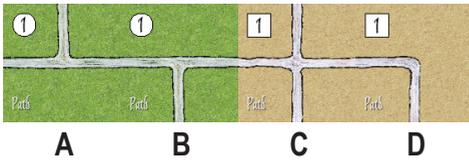
Wenn ein Mönch einen Acker, Weg oder Garten fertig baut, erhält der Spieler einen Punkt für ein Acker- oder Wegeplättchen und zwei Punkte für ein Gartenplättchen. Falls solch ein Plättchen zu einer Gruppe gehört, erhält der Spieler auch Punkte für alle anderen fertig gebauten benachbarten Plättchen dieser Gruppe.



Ein Mönch baut den Acker C fertig, der Spieler erhält 3 Punkte.

· Maximal kann ein Spieler auf diese Weise vier Punkte erhalten (durch vier Acker oder vier Wegeplättchen oder zwei Gartenplättchen).

Im Bau befindliche Plättchen einer Gruppe bringen bei einer Wertung keine Punkte.



Die Wege A und B sind fertig gebaut, die Wege C und D sind noch im Bau befindlich.

Ein Mönch baut den Weg D fertig, er erhält dafür lediglich 1 Punkt. Später baut ein anderer Mönch auch den Weg C fertig, dieser Spieler erhält dafür 4 Punkte.

Gebet

Ein Spieler kann während jeder eigenen *Wertung* einen seiner Mönche zum Gebet rufen. Dieser Mönch muss alleine auf dem Plättchen sein und wird sofort in vorwärts geneigte halb liegende Haltung versetzt, dafür erhält der Spieler so viele Punkte, wie im Wertungskreis des Plättchens angegeben.

- Ein Mönch kann nicht auf einem noch im Bau befindlichen Plättchen beten oder auf einem Plättchen, das erst gerade fertig gebaut wurde.

- Ein im Gebet versunkener Mönch kann frühestens in der nächsten Betstundenrunde wieder aufrecht gestellt werden. Bis dahin kann der betende Mönch sich weder bewegen noch weitere Punkte für Gebet oder Strapazen bekommen oder das Symbol des Plättchens nutzen.

- Ein Mönch darf das Symbol des Plättchens nutzen, bevor er ins Gebet versinkt.

- Andere Mönche dürfen auf oder über ein Plättchen mit einem betenden Mönch ziehen, dort aber weder arbeiten noch das Symbol des Plättchens nutzen.

Strapazen

Falls er nicht gerade etwas baut oder betet, kann ein Mönch 1 Punkt für seine Strapazen bekommen, indem er einfach auf einem entsprechenden Plättchen steht. Während einer Studienrunde wirft jedes fertig gebaute graue Studienplättchen 1 Punkt für jeden Spieler ab, der dort mindestens einen Mönch hat.

- Auch wer mindestens 1 Mönch in der Abtei hat erhält dafür 1 Punkt in einer Studienrunde.

Während einer Arbeitsrunde wirft jedes fertig gebaute

braune Arbeitsplättchen 1 Punkt für jeden Spieler ab, der dort mindestens einen Mönch hat.

Strapazenpunkte gibt es *pro Plättchen* pro Spieler.

Falls ein Spieler mehr als einen Mönch auf solch einem Plättchen hat, erhält er dafür trotzdem nur 1 Punkt.

- Auf einem Plättchen, auf dem ein anderer Mönch betet, kann ein Mönch nicht arbeiten oder studieren.

- Ein Mönch kann sowohl das Symbol des Plättchens nutzen als auch dort arbeiten bzw. studieren.

Buchstaben und Mönche sammeln und Segen erhalten

Nachdem er seine Punkte ermittelt hat, sammelt der Spieler damit nun Buchstaben, Mönche und Segen.

Die Kosten für Buchstaben und Mönche sind am oberen Rand der Gebetstafel abzulesen, die dort angegebene Zahl gilt für die Spalte darunter. Ein Spieler kann mit seinen Punkten jede beliebige Kombination aus Buchstaben und Mönchen einsammeln (solange er sie mit seinen Punkten bezahlen kann).

Beispiel: Der rote Spieler kann 7 Punkte einsetzen. Er nimmt einen 3-Punkte Mönch und zwei 2-Punkte Buchstaben.

Buchstaben und Mönche können von der gesamten Gebetstafel genommen werden, nicht nur vom eigenen Satzteil.

- Ein Spieler kann auch einen Mönch eines anderen Spielers nehmen und in die Abtei setzen (manchmal ein kluger taktischer „Schachzug“). Der Mönch gehört natürlich trotzdem weiterhin dem anderen Spieler.

Falls ein Spieler nicht alle Punkte benutzt, erhält er Segen für den Rest.

Unverbrauchte Punkte	Erhaltener Segen
1 bis 4 Punkte	Ein Segen
5 bis 9 Punkte	Zwei Segen
5 bis 9 Punkte	Drei Segen
15 Punkte und mehr	Vier Segen

Die Spieler halten ihre Segen verdeckt hinter ihrem Sichtschirm. Jeder Segen ist 1 Punkt wert und kann bei einer späteren *Wertung* mit benutzt werden um Buchstaben und Mönche einzusammeln.

Unverbraucher Segen trägt zum Spielende dazu bei, den Sieger zu bestimmen.

- Falls ein Spieler Segen erhalten soll und der Vorrat aufgebraucht ist, muss jeder Spieler sofort einen Segen in den Vorrat legen, dann erhält der Spieler seinen Segen. Wer keinen Segen hat, kann auch keinen in den Vorrat zurück legen.

Mönche und Buchstaben einsetzen

Von der Gebetstafel eingesammelte neue Mönche werden sofort in die Abtei gestellt.

Von der Gebetstafel eingesammelte Buchstaben werden sofort auf einen entsprechenden leeren Platz irgendeiner Buchstabenleiste gelegt.

Wer einen Buchstaben auf seine eigene Buchstabenleiste legt, legt ihn mit der großen Schrift nach oben (gelber Rahmen sichtbar).

Wer einen Buchstaben auf die Buchstabenleiste eines anderen Spielers legt (um ihm Punkte zum Spielende zu verweigern), legt ihn mit der kleinen Schrift nach oben (schwarzer Rahmen sichtbar).

Für jeden Buchstaben, den ein Spieler auf die Buchstabenleiste eines anderen Spielers legt, erhält er sofort einen Segen.

Vollständiger Satzteil

Sobald der Satzteil eines Spielers vollständig ist (alle Felder seiner Buchstabenleiste sind belegt), verringern sich seine Kosten für das Einsammeln von Buchstaben und Mönchen. Für ihn gelten dann die Kosten am unteren Rand der Gebetstafel, die dort angegebene Zahl gilt für die Spalte darüber.

- Diese Kostenreduzierung tritt sofort ein, auch während einer *Wertung*.

Die Betstundenrunden

Während einer Betstundenrunde werden drei Aktionen ausgeführt:

1. Alle zu diesem Zeitpunkt betenden Mönche kehren in

die Abtei zurück und werden dort aufrecht gestellt.

2. Der nächste Abt wird gewählt. Nächster Abt wird der Spieler, der nun die meisten Mönche in der Abtei hat. Bei Gleichstand wählt der alte Abt einen der am Gleichstand beteiligten Spieler als neuen Abt, dabei darf er nie sich selbst wählen. Als Gleichstand in diesem Sinne gilt auch, falls niemand einen Mönch in der Abtei hat

3. Jeder Spieler zieht so viele Plättchen aus dem Beutel, wie auf der Stundenscheibe angegeben (drei Plättchen bei der Mette - Matins, zwei Plättchen beim Mittagsgebet - Sext, ein Plättchen beim Abendgebet - Vespers).

Die Nachrunde

Während der Nachrunde müssen sich alle Mönche in der Abtei versammeln – egal, wo im Kloster sie gerade sind und was sie auch gerade machen.

- In der Nachrunde geschieht sonst nichts.

Spielende und Sieg

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Der letzte Buchstabe wurde von der Gebetstafel genommen und damit der letzte Satzteil vervollständigt.
- Es ist nicht mehr möglich, weitere Plättchen zu legen.
- Es ist die Nachrunde des zweiten Tages.

Die aktuelle Runde wird immer komplett zu Ende gespielt.

- Es kann vorkommen, daß ein Spieler in der letzten Runde keine Buchstaben mehr einsammeln kann.

Anschließend ermittelt jeder Spieler den Wert seines Testaments:

Jeder große Buchstabe des eigenen Satzteils zählt 3 Testamentspunkte.

Jedes nicht gelegte Plättchen hinter dem eigenen Sichtschirm zählt so viele Testamentsminuspunkte, wie der im Kreis angegebene Wert.

Jeder eigene Segen zählt 1 Testamentspunkt.

- Kleintierhaltungsplättchen haben keinen Wert und zählen daher als Null.

Der Spieler mit den meisten Testamentspunkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand siegt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Satzteil am weitesten unten auf der Gebetstafel steht.

Die Kleintierhaltungsplättchen



Die drei Kleintierhaltungsplättchen Bienenstock, Karpfenteich und Taubenschlag funktionieren anders als die anderen Plättchen.

Die Kleintierhaltungsplättchen werden immer sofort mit der fertig gebauten Seite nach oben ausgelegt.

Kleintierhaltungsplättchen haben keine Wege und müssen deshalb immer an „leere“ Seiten oder Torwege grenzen, außerdem können sie nicht betreten werden. Niemand erhält Punkte für ein Kleintierhaltungsplättchen.

Stattdessen erhält ein Spieler einen Segen für jedes benachbarte Plättchen eines Kleintierhaltungsplättchens. Diesen Segen erhält der Spieler sofort, wenn er das Plättchen auslegt (also während des Schrittes Plättchen legen und Bewegung und nicht während der Wertung.)

Beispiel: Ein Spieler legt den Bienenstock so, daß er zu zwei Plättchen benachbart ist. Der Spieler erhält sofort zwei Segen.

- Es spielt keine Rolle, ob die benachbarten Plättchen fertig gebaut oder im Bau befindlich sind, auch kann ein anderes Kleintierhaltungsplättchen benachbart sein.

Die Doppelzweckplättchen



Die drei Doppelzweckplättchen Kleiderkammer, Krankenstube und Speisesaal gelten sowohl als Studien- und auch als Arbeitsplättchen.

Doppelzweckplättchen können benachbart zu grauen Studienplättchen sein und auch benachbart zu braunen Arbeitsplättchen. Anders herum gesagt dürfen graue Studienplättchen und braune Arbeitsplättchen benachbart zu Doppelzweckplättchen sein.

Ein Spieler mit mindestens einem Mönch auf einem Doppelzweckplättchen erhält 1 Punkt sowohl in einer Studienrunde als auch in einer Arbeitsrunde.

Die Geheimgangplättchen

Geheimgänge ermöglichen schnellere Bewegung. Ein Mönch kann von jeder Stelle im Kloster mit nur 1 Bewegungspunkt auf das eigene Geheimgangplättchen ziehen. Während des Schrittes *Plättchen legen und Bewegung* kann ein Spieler beliebig viele seiner Mönche auf diese Weise bewegen.

- Ein Geheimgang kann nicht benutzt werden, wenn ein Mönch darauf betet.

Das Arrestzellenplättchen



Sofort nachdem ein neuer Abt erwählt ist, kann er einen

Mönch in der Arrestzelle einsperren. Dieser unglückliche Mönch kann jedem Spieler gehören und muss sich zu diesem Zeitpunkt lediglich in der Abtei aufhalten. Er wird sofort in die Arrestzelle gesetzt, um dort zu beten (ohne dafür Punkte zu bekommen).

Der in Ungnade gefallene Mönch muss bis zur nächsten Betstundenrunde in der Zelle bleiben, dann kehrt auch dieser renitente Charakter wie alle anderen betenden Mönche in die Abtei zurück.

Falls die Arrestzelle voll besetzt ist, kann kein weiterer Mönch dort eingesperrt werden. Auch falls nur ein Mönch eingesperrt und ein anderer nur „zu Besuch“ ist, gilt das Plättchen als voll besetzt.

In allen anderen Belangen funktioniert das Arrestzellenplättchen wie ein normales Standardplättchen.

Symbolplättchen

Jedes Symbolplättchen hat eine ganz bestimmte Wirkung die ein Spieler nutzen kann, wenn er dort mindestens einen eigenen Mönch hat. Ein Spieler kann in seinem Spielzug beliebig viele Symbole nutzen, aber jedes bestimmte Symbol pro Spielzug nur einmal. Die Wirkung der Symbolplättchen tritt während der Wertung ein, mit Ausnahme der Brauerei.

Falls Mönche mehrerer Spieler auf einem Symbolplättchen sind, können alle diese Spieler in ihrem Spielzug diese Wirkung nutzen.

Die Mönche können die Wirkung eines Symbolplättchens nutzen und gleichzeitig Punkte für Gebet, Studien oder Arbeit auf diesem Plättchen bekommen. Allerdings kann ein Symbolplättchen nicht genutzt werden, wenn es erst gerade in diesem Spielzug fertig gebaut wurde oder wenn sich dort bereits ein betender Mönch aufhält.



Die Kapelle – Falls ein Spieler hier einen seiner Mönche beten lässt, erhält er dafür doppelt so viele Punkte (also 6). Maximal drei Mönche können in der Kapelle beten, aber kein Spieler darf dort mehr als einen eigenen Mönch beten lassen. Die Regel, daß ein Mönch alleine auf einem Plättchen sein muss um dort beten zu können gilt nicht für die Kapelle.

Ein Mönch darf nicht in der Kapelle

studieren, falls dort ein betender Mönch ist (oder mehrere).

Es gilt aber weiterhin die Regel, daß ein Spieler während seiner *Wertung* nur einen seiner Mönche zum Gebet rufen kann.



Die Almosenausgabe – Wer hier mindestens einen seiner Mönche hat erhält einen Segen.



Der Landwirtschaftsbetrieb – Ein hier während einer Arbeitsrunde arbeitender Mönch bringt 2 zusätzliche Punkte (insgesamt also 3).



Die Schreibstube - Ein hier während einer Studienrunde studierender Mönch bringt 1 zusätzlichen Punkt (insgesamt also 2).



Die Bücherei – Wer hier mindestens einen seiner Mönche hat, kann die Position zweier Buchstaben auf der Gebetstafel tauschen. Nach dem Tausch werden die Plättchen umgedreht, so daß die kleine Schrift sichtbar ist (schwarzer Rahmen). Ein auf diese Weise getauschter Buchstabe kann nicht mehr getauscht werden oder umgedreht, so lange er noch auf der Gebetstafel liegt. Der Buchstabe kann aber nach wie vor mit der großen Schrift nach oben auf die eigene Buchstabenleiste gelegt werden.

Verschiedenes

Das Vier-Spieler-Team-Spiel

Das normale Spiel wurde für Einzelspieler konzipiert, aber warum sollte man nicht auch mal im Team spielen? Es gelten die üblichen Regeln mit folgenden Änderungen:

1. Der rote und grüne Spieler bilden das eine, der blaue und gelbe das andere Team.
2. Die Spieler dürfen außer ihrem eigenen auch den Geheimgang ihres Partners benutzen.
3. Wer einen Buchstaben auf die Buchstabenleiste seines Partners legt, legt ihn mit der großen Schrift nach oben. Er bekommt dafür keinen Segen.
4. Zum Spielende zählt jeder Spieler seine eigenen Testamentspunkte (wie sonst auch), dann addieren die jeweiligen Partner ihre Punkte. Das Team mit den meisten Punkten ist Spielsieger.

Das einfache Spiel

Monastery ist kein komplexes Spiel, aber für weniger erfahrene Spieler kann es bei der ersten Partie empfehlenswert sein, ohne die Wirkungen der Symbolplättchen zu spielen.

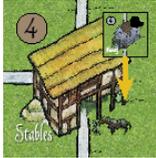
Das Schweigegelübde

Als optionale Regel können die Spieler vereinbaren, daß nur in den Betstundenrunden gesprochen werden darf. Sobald der Abt den Zeiger auf die nächste Runde dreht, muss geschwiegen werden.

Hierzu die optionale Regel des Übersetzers: Wer das Schweigegelübde bricht, muss einen Segen zahlen, wer das nicht kann, weil er keinen hat, muss auf der eigenen Buchstabenleiste einen großen Buchstaben umdrehen auf die kleine Schrift – Klosterregeln sind sehr streng!



Die Werkstatt - Wer hier mindestens einen seiner Mönche hat, zieht ein Plättchen aus dem Beutel, dann muss er eins seiner Plättchen in den Beutel zurück legen (das kann auch das gerade gezogene sein).



Die Ställe - Wer hier mindestens einen seiner Mönche hat, kann eins seiner Plättchen legen, genau wie sonst während des Schrittes *Plättchen legen und Bewegung*.



Das Haus des Abtes - Wer hier mindestens einen seiner Mönche hat, kann die sofortige Neuwahl des Abtes verlangen. Die Wahl wird wie sonst auch getroffen, allerdings zählen jetzt nicht nur die Mönche in der Abtei, sondern auch alle im Haus des Abtes.



Die Brauerei – Die Brauerei wird nach während der *Wertung* genutzt, sondern folgendermaßen:
Wer hier mindestens einen seiner Mönche hat, kann in einer *Betstundenrunde* beliebig viele seiner betenden Mönche dort aufrecht stellen, wo sie gerade sind, anstatt sie in die Abtei zu ziehen.
Wer hier mindestens einen seiner Mönche hat, kann in einer *Nachtrunde* beliebig viele seiner Mönche dort lassen, wo sie gerade sind, anstatt sie in die Abtei zu ziehen. Außerdem kann er eigene betende Mönche aufrecht stellen, unabhängig von ihrem aktuellen Aufenthaltsort.

Anhang: Plättchennamen Englisch - Deutsch

Almonry - Almosenausgabe
Bakehouse - Backstube
Beehive - Bienenstock
Brewhouse - Brauerei
Bursary - Schatzkammer
Buttery - Vorratskammer
Calefactory - Bedienstetenhaus
Carp Pond - Karpfenteich
Cemetery - Friedhof
Chapel - Kapelle
Chapter House - Kapitelsaal
Corn Mill - Getreidemühle
Dormitory - Schlafsaal
Dovecote - Taubenschlag
Farm - Landwirtschaftsbetrieb
Field – Acker
Garden – Garten
Garderober - Kleiderkammer
Guest House - Gästehaus
Infirmary - Krankenstube
Kitchen - Küche
Library - Bücherei
Locutory - Aufenthaltsraum
Path - Weg
Piggery - Schweinestall
Prison Cell - Arrestzelle
Refectory - Speisesaal
Scriptum (eigtl. Scriptorium) - Schreibstube
Smithy - Schmiede
Stables - Ställe
Workshop - Werkstatt

Credits

Spielidee

Ausgedacht von Steve Kendall.
Entwickelt von Phil Kendall und Gary Dicken.

Testspieler

Roz, Derek, Jamie, Paul, Sarah, Rob, Paul, Liz, Janine,
Jenny, Les, Malcolm, Alex, Tim, Justin, Ruth, Elen, Car-
ol, Tamsin, Emily, Lisa, Jackie, Andrew, Tom, Paul, John,
Sue, Pete, Daniel, Simon, Kevin, Pam and Mervyn.
And the Ragnars; J, Steve Slade, Roger, Ian, Dave.

Künstlerische Gestaltung

Illustrationen von Colin Jones.
Mönchsfiguren von Geraldine O'Reilly.

Grafische Gestaltung und Produktion

Creative Design Partnership 07703 404886
steve@thecreative.demon.co.uk

Deutsche Regel

Ferdinand Köther
fk@lucyfer.net

Anmerkungen

Anmerkungen und Hinweise zu Monastery können auf
der Webseite von Ragnar Brothers gefunden werden,
zusammen mit eventuellen Regelklarstellungen, falls
nötig. Besucht uns unter

www.ragnarbrothers.co.uk

Monastery © Ragnar Brothers 2008