

Monastery

Voll besetzt ist ein Plättchen

- fertig gebaut [grün] mit so vielen Mönchen wie im ○ angegeben
- im Bau befindlich [hellbraun] wenn auf jedem □ ein Mönch steht

☞ Amtierender Abt ist immer Startspieler und dreht immer die Stundenscheibe weiter.

STUDIEN- UND ARBEITSRUNDEN

A) 1 Plättchen aus eigenem Vorrat legen

(Startspieler beginnt, weiter reihum im UZS)

oder austauschen (auch gerade gezogenes zurück) *vor, während oder nach Bewegung*

- im Bau befindliche Seite nach oben (Ausrichtung egal) - keine Sackgassen
- mindestens eine Seite benachbart zu einem fertig gebauten Plättchen *oder* zu einem im Bau befindlichen voll besetzten Plättchen
- mindestens mit einem anderen Plättchen durch Weg oder Torweg verbunden
- Torwege dürfen an „leerer“ Seite enden
- graues Studienplättchen (Abtei!) und braunes Arbeitsplättchen nicht benachbart
- Gruppenbeschränkung:
 - maximal 4 Wegeplättchen pro Gruppe
 - maximal 4 Ackerplättchen pro Gruppe
 - maximal 2 Gartenplättchen pro Gruppe

Gruppe: Jedes Plättchen benachbart zu mindestens 1 anderen gleichen Typs, *Wegepl.* müssen außerdem verbunden sein.

- Gilt für fertig gebaute und im Bau befindliche Plättchen.

Bewegung – über Wege und Torwege

- 1 Bewegungspunkt / Plättchen, nur aufrecht stehende Mönche können sich bewegen
- Anzahl BP = 2 x Anzahl stehender eigener Mönche, beliebig aufteilbar
- nicht benutzte BP verfallen
- Abtei = 1 Plättchen, ist nie voll besetzt
- *über* voll besetzte Plättchen
- darf nicht auf voll besetztem Plättchen enden, *muss* enden auf nicht voll besetztem im Bau befindlichen Plättchen
- Mönch darf voll besetztes im Bau befindliches Plättchen nicht verlassen
- Mönch darf zu Bewegungsbeginn kostenlos auf anderes unbesetztes □ ziehen.

Zum Abschluß falls gewünscht beliebig viel *Segen* aus *eigenem* Vorrat auf beliebig viele im Bau befindliche Plättchen legen.

Geheimgang – mit 1 BP von überall her zu eigenem Geheimgang, nur, falls dort niemand betet.

B) Wertung – Punkte / Mönch nur auf *1 Art* (Startspieler beginnt, weiter reihum im UZS)

- voll besetzte im **Bau** befindliche Plättchen – Punkte / Mönch = Zahl im □, anschließend Plättchen umdrehen, Mönche bleiben, können in dieser Runde nichts anderes tun. Für **Äcker, Wege und Gärten** Punkte auch für alle anderen fertig gebauten der **Gruppe**.
- Spieler kann **1 Mönch** zum **Gebet** auf fertigem Plättchen rufen, muss dort alleine sein, kann vorher *Symbol* nutzen, Punkte = Zahl im ○. Andere Mönche dürfen *darauf, darüber* ziehen, dort aber nichts anderes tun.
- **Strapazen** - 1 Punkt für mindestens 1 Mönch auf Studienplättchen (grau) in *Studienrunde* bzw. 1 Mönch auf Arbeitsplättchen (braun) in *Arbeitsrunde*.

Außerdem kann *Symbol* genutzt werden.

Kauf - Mit Punkten Buchstaben und Mönche von Gebetstafel kaufen (obere Kostenleiste):

- Mönche in Abtei setzen,
 - Buchstaben groß (gelb) auf eigene oder klein (schwarz) auf fremde Leiste, bei fremder Leiste erhält aktiver Spieler 1 Segen / Buchstaben.
- Kostenreduzierung* (untere Kostenleiste), sobald eigene Buchstabenleiste komplett ist.
- Segen** für unverbrauchte Punkte: 1 - 4 P = 1 S | 5 - 9 P = 2 S | 10 - 14 P = 3 S | 15+ P = 4 S

- Segen später wieder als Punkte nutzbar.
- Kein S mehr im Vorrat: Jeder 1 S abgeben.

BETSTUNDENRUNDE

- Alle betenden Mönche ziehen in Abtei, dort aufrecht stellen.
- Spieler mit meisten Mönchen in Abtei wird neuer Abt. Bei Gleichstand wählt alter Abt den neuen aus den daran beteiligten, keinesfalls sich selbst.
- Spieler ziehen neue Plättchen (s. Scheibe).

NACHTRUNDE

- Alle Mönche im Kloster ziehen in Abtei.

Spielende und Sieg

Ende: Kein Buchstabe mehr auf Gebetstafel *oder* kein Plättchen kann mehr gelegt werden *oder* 2. Nachtrunde.

Siegepunkte: 3 SP / eigener großer Buchstabe
- SP = Zahl im ○ / nicht gelegtes Plättchen
1 SP / Segen

Sieger: Spieler mit meisten SP, bei Gleichstand derjenige davon mit weiter unten stehendem Satzteil auf Gebetstafel.