

Arve D. Fühler

MONASTERIUM

Im frühen Mittelalter, der Hochzeit kirchlicher Macht, entstanden in einem wunderschönen Tal gleich fünf Klöster, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, das Wort Gottes zu verbreiten.

Als Leiter einer Domschule versucht ihr, die euch anvertrauten Novizen in den Klöstern unterzubringen, und euch so einen unverkennbaren Ruf aufzubauen. Entsprechend ihren Talenten schickt ihr Novizen in Klostergebäude, in die Kapelle oder auf den Kreuzgang. Dabei ist auch die Fürsprache einflussreicher Persönlichkeiten oder anderer Mönche nicht zu unterschätzen. Darüber hinaus könnt ihr die besonderen Aufträge der Klöster erfüllen und am Kirchenfenster eures Domes mitbauen, um ebenfalls den Ruhm eurer Schule zu mehren. Nach dem dreijährigen Noviziat wird sich zeigen, wer mit seinen Gehilfen am meisten Ruhm und Ehr' einheimsen konnte.

SPIELMATERIAL



1 großer doppelseitiger Spielplan



1 Marker Sanduhr



1 Marker Kelch



40 Kirchenfenster-Plättchen (je 8 pro Kloster)



10 neutrale Würfel



12 Buch-Plättchen*



20 Werkzeug-Plättchen*



30 Suppen-Plättchen*



30 Rosenkranz-Plättchen*



36 Einfluss-Plättchen*



15 Auftragskarten



4 Übersichtskarten

Pro Spieler (in 4 Spielerfarben)



1 zweiteiliges Spielertableau (bestehend aus Aktionsbereich, Kirchenfensterbereich sowie 5 Aktions-Plättchen und einem Plättchen „Neu Würfeln“)



1 Gesandter



24 Novizen



1 Plättchen
100 Punkte



3 persönliche Würfel



7 Markierungs-scheiben

Die mit einem * markierten Plättchen sind nicht begrenzt. Sollte der Vorrat aufgebraucht sein, könnt ihr euch mit beliebigem Ersatz behelfen.

- 1 Legt den **Spielplan** der Spielerzahl entsprechend (2 bzw. 3–4 Spieler) in die Mitte.

Beim **Spiel zu dritt** müsst ihr einige Bereiche in den Klöstern abdecken. Nehmt dazu Novizen der Farbe, die nicht im Spiel ist, und stellt sie auf alle Felder, die mit „4“ gekennzeichnet sind. Diese Felder sind blockiert und können von den Novizen der Spieler nicht belegt werden.



Beispielhafter Aufbau für 4 Personen

SPIELVORBEREITUNG

- ② Sortiert die **Kirchenfenster-Plättchen** anhand ihrer Farbe und legt pro Spieler 2 Plättchen (*also 4, 6 bzw. 8 Plättchen für 2, 3 bzw. 4 Spieler*) auf den entsprechenden Feldern in den Klosterkapellen ab. Überzählige Plättchen kommen aus dem Spiel.



- ③ Stellt den Marker **Sanduhr** auf das erste Feld für das erste Klosterjahr.
- ④ Legt die **Buch-, Werkzeug-, Suppen-, Einfluss- und Rosenkranz-Plättchen** voneinander getrennt als allgemeinen Vorrat unterhalb der Würfelfelder des Spielplans (*entsprechend der Symbole*) ab.
- ⑤ Sortiert danach die **Auftragskarten** anhand ihrer Rückseiten (*A, B und C*) und mischt alle drei Stapel einzeln. Anschließend zieht ihr von jedem Stapel jeweils 2 Karten und legt diese offen oberhalb des Spielplans aus. Die restlichen Auftragskarten kommen aus dem Spiel.

- ⑥ **Jeder nimmt das Spielmaterial entsprechend seiner gewählten Spielerfarbe.** Legt die beiden Teile eures **Spielertableaus** zusammen (*links den Aktionsbereich und rechts den Kirchenfensterbereich*).

- A Platziert dann das Plättchen „**Neu Würfeln**“ mit der aktiven Seite, die den Würfel zeigt, oberhalb des Kirchenfensterbereichs.

- B Die **Aktions-Plättchen** (• – ••) legt ihr mit der Standardseite (*weißer Hintergrund*) nach oben in den Aussparungen der Aktionsspalten (A–E) von links nach rechts so ab, dass sich eine aufsteigende Reihenfolge ergibt – also ganz links (*Spalte A*) das Aktions-Plättchen •, rechts daneben (*Spalte B*) das Aktions-Plättchen •• usw. bis zur Spalte E, auf der das Aktions-Plättchen mit der ••• platziert wird.

- C Legt **20 Novizen** auf den entsprechend gekennzeichneten Aktionsfeldern des Aktionsbereichs ab, 4 weitere werden auf den Feldern rechts neben den Reihen platziert.

- D Stellt euren **Gesandten** auf das erste Feld des Weges.

- E Legt jeweils eine eurer **Markierungsscheiben** auf Feld 0 der Prestigeleiste ab. Die restlichen 6 Markierungsscheiben legt ihr neben euch ab.

- F Nehmt 1 **persönlichen Würfel** (*in eurer Farbe*) und legt ihn neben euch ab (*er steht euch ab der ersten Runde zur Verfügung*). Die anderen beiden Würfel legt ihr neben dem Spielplan ab. (*Diese Würfel könnt ihr im Laufe des Spiels zusätzlich erhalten – immer dann, wenn ihr mit eurem Gesandten das letzte Feld des Weges erreicht.*)

- G Verteilt unter euch die **neutralen Würfel** entsprechend eurer Spielerzahl, so dass jeder gleich viele Würfel erhält (*5 Würfel bei 2 Spielern, je 3 bei 3 Spielern und 2 bei 4 Spielern*). Legt diese Würfel zu eurem persönlichen Würfel. Übriggebliebene neutrale Würfel kommen aus dem Spiel.

- H Nehmt euch jeweils **2 Einfluss-, 2 Suppen-** sowie **1 Rosenkranz-Plättchen** aus dem allgemeinen Vorrat. Legt diese neben eurem Aktionstableau ab.

- ⑦ Wer zuletzt ein Kloster besucht hat, wird Startspieler und erhält den **Kelch** als Startspielermarker. Hat keiner von euch ein Kloster besucht oder kann sich nicht mehr daran erinnern, wird alternativ der jüngste Spieler Startspieler.



„Monasterium“ wird über **drei Klosterjahre** gespielt, wovon jedes Jahr aus so vielen **Runden** besteht wie Spieler mitspielen. Ein Klosterjahr endet, sobald jeder von euch einmal Startspieler war. Somit besteht ein Klosterjahr bei 2 Spielern aus 2, bei 3 Spielern aus 3 und bei 4 Spielern aus 4 Runden.

Jede Runde besteht aus drei Phasen:

1. Würfeleinsetzphase → 2. Aktionsphase → 3. Rundenende

Spielzüge werden dabei reihum im Uhrzeigersinn vorgenommen.

1. Würfeleinsetzphase

In der Würfeleinsetzphase werden die Würfel auf den Würfelfeldern des Spielplans platziert.

Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du genau einmal mit allen dir zur Verfügung stehenden **neutralen und persönlichen Würfeln**. Anschließend wählst du **eine** Zahl aus und legst alle gewürfelten Würfel mit dieser Zahl auf das entsprechende Würfelfeld. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jedes Mal, wenn du wieder an der Reihe bist, würfelst du deine verbliebenen Würfel erneut und platziest mindestens einen Würfel (Aussetzen ist nicht erlaubt) – auch dann, wenn alle anderen Spieler bereits ihre Würfel platziert haben. Dies geht so lange reihum, bis jeder von euch alle seine zur Verfügung stehenden Würfel platziert hat.

***Beispiel:** Bärbel würfelt mit den neutralen Würfeln eine 1 und eine 2 sowie mit dem persönlichen Würfel eine 2. Sie legt die beiden 2er-Würfel auf das 2er-Würfelfeld. Dass dort bereits Würfel liegen spielt keine Rolle, die Würfel mit der gewählten Zahl werden einfach dazu gelegt.*



Sobald alle Würfel aller Spieler eingesetzt wurden, folgt die → Aktionsphase.

Plättchen „Neu Würfeln“ nutzen

Bist du mit dem Ergebnis deines Würfelwurfs nicht zufrieden, darfst du dein Plättchen „Neu Würfeln“ einsetzen. Dazu drehst du das Plättchen um und würfelst **beliebig viele** Würfel deines letzten Würfelwurfs noch einmal.

Das Plättchen darf nur einmal pro Runde eingesetzt werden!



2. Aktionsphase

Auch diese Phase beginnt mit dem Startspieler und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, suchst du dir **ein Würfelfeld** aus, auf dem mindestens entweder ein eigener persönlicher oder ein neutraler Würfel liegt. Du nimmst dort Würfel herunter, legst sie zunächst oben auf dem Aktions-Plättchen deines Aktionsbereichs ab und führst dann mit diesen Würfeln nacheinander Aktionen aus. Dabei legst du für jede ausgeführte Aktion jeweils einen Würfel zur Seite – dieser ist dann für diese Runde verbraucht. Hast du alle Würfel, die du genommen hast, verbraucht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies geht so lange reihum, **bis alle Würfel von allen Würfelfeldern des Spielplans genommen und verbraucht wurden.**

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Du darfst **niemals** einen persönlichen Würfel eines anderen Spielers nehmen.
- Wählst du ein Würfelfeld, auf dem sowohl mindestens ein eigener persönlicher als auch ein neutraler Würfel liegen, so musst du **immer zunächst alle eigenen** persönlichen Würfel nehmen.

- Von den Würfelfeldern ① bis ③ darfst du **bis zu 3 Würfeln** pro Zug nehmen. Es ist erlaubt, weniger als 3 Würfeln zu nehmen, auch dann, wenn du 3 Würfeln nehmen könntest.
- Vom Würfelfeld ④ (*Joker*) darfst du **nur 1 Würfel pro Zug** nehmen.
- Während einer Runde darfst du auch **mehrmals** Würfeln vom selben Würfelfeld nehmen, sofern dort, wenn du wieder am Zug bist, noch entweder mindestens ein eigener persönlicher oder neutraler Würfel liegt.

Für jeden Würfel, den du nimmst, kannst du **genau eine Aktion** ausführen. Dabei steht dir immer die Standardaktion der jeweiligen Aktionsspalte zur Verfügung. Die **Standardaktionen** sind auf den Aktions-Plättchen sowie auf den Würfelfeldern des Spielplans abgebildet. Weitere Aktionsmöglichkeiten kannst du durch Entsenden von Novizen freischalten. Sobald weitere Aktionen in einer Aktionsspalte freigeschaltet wurden, kannst du auch diese Aktionen sofort nutzen.

Hinweis: Solltest du mit einem Würfel einmal keine Aktion durchführen können, so verfällt die Aktion, das heißt, der Würfel wird als verbraucht beiseite gelegt, ohne dass du den Würfel für eine Aktion genutzt hast. **Freiwillig auf eine mögliche Aktion zu verzichten ist nicht erlaubt.**

Beispiel: Auf Würfelfeld 5 liegen insgesamt 5 Würfeln: 3 neutrale sowie ein persönlicher Würfel von **Blau** und ein persönlicher Würfel von **Rot**. Zunächst wählt **Rot** dieses Würfelfeld und darf bis zu 3 Würfeln nehmen. Da der eigene persönliche Würfel immer zuerst genommen werden muss, nimmt **Rot** den **roten** sowie 2 neutrale weiße Würfeln und legt sie auf das Aktions-Plättchen von Spalte E seines Aktionstableaus.

Rot führt nun mit diesen 3 Würfeln 3 Aktionen aus. Anschließend wählt **Grün** ebenfalls das Würfelfeld 5. Da dort nur noch der **blaue** sowie ein neutraler Würfel liegen, kann er nur den einen neutralen Würfel nehmen. Der **blaue** Würfel kann später nur von Spieler **Blau** genommen werden.



Folgende Standardaktionen kannst du immer nutzen:



Pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, darfst du **einen Novizen in ein Kloster entsenden**. Dafür musst du die Regeln für das Entsenden beachten (*siehe „Novizen entsenden“*).



Nimm dir pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, **ein Suppen-Plättchen**.



Nimm dir pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, **ein Einfluss-Plättchen**.



Nimm dir pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, **ein Rosenkranz-Plättchen**.



Ziehe pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, **mit deinem Gesandten 1 Feld auf dem Weg vor** (*siehe „Mit dem Gesandten ziehen“*).



Lege den 6er-Würfel auf ein **beliebiges Aktionsplättchen deines Aktionsbereichs**. Dem 6er-Würfel selbst ist keine Aktion zugeordnet. Du darfst aber mit einem 6er-Würfel jede beliebige mögliche Aktion machen.

Mit dem Gesandten ziehen



Auf dem Weg kannst du deinen Gesandten vorwärtsbewegen. Dabei zieht der Gesandte immer nur **in eine Richtung**, nämlich beginnend beim ersten Feld ganz links nach rechts, solange, bis er beim letzten Feld angekommen ist. Zieht der Gesandte von dem letzten Feld weiter, so wird er wieder auf dem ersten Feld eingesetzt und beginnt den Weg von vorne.

Der Gesandte bringt dir Vorteile: Einmal benötigst du ihn, um in einem Kloster vorstellig zu werden und Novizen dorthin entsenden zu können. Zum anderen erhältst du immer dann, wenn der Gesandte ein Bonusfeld betritt oder überschreitet, sofort diesen Bonus.

Vorstellig werden: Um Novizen in ein Kloster entsenden zu können, muss der Gesandte dort vorstellig werden, das heißt, der Gesandte muss auf einem Feld des Weges stehen, das mit dem gewünschten Kloster verbunden ist.

Hinweis: Sobald du einen Novizen in die Kapelle eines Klosters entsendet hast, übernimmt dieser Novize die Rolle des Gesandten, das heißt, in diese Klöster darfst du immer Novizen entsenden, egal wo sich der Gesandte befindet.

Folgende Boni erhältst du sofort, sobald dein Gesandter ein Bonusfeld betritt oder überschreitet:



Du darfst sofort eine **beliebige mögliche Aktion** (Standard- bzw. freigeschaltete Aktion) ausführen.



Du darfst sofort entweder **ein Einfluss- oder ein Rosenkranz-Plättchen** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Du darfst entweder ein **Suppen-Plättchen nehmen** oder ein Suppen-Plättchen gegen ein **Werkzeug-Plättchen tauschen** oder ein Werkzeug-Plättchen gegen ein **Buch-Plättchen tauschen**.



Du darfst sofort ein **Kirchenfenster-Plättchen aus einem beliebigen Kloster** nehmen. Hierfür ist es nicht nötig, dass du in dem Kloster, aus dem du das Plättchen wählst, mit einem Novizen vertreten bist.



Du darfst dir sofort einen **weiteren persönlichen Würfel** (Würfel in deiner Spielerfarbe) nehmen, den du in der aktuellen Runde nutzen kannst. Würfle diesen Würfel **sofort** und platziere ihn auf dem entsprechenden Würfelfeld des Spielplans. Sofern du dein Plättchen „Neu Würfeln“ noch nicht eingesetzt hast, darfst du es auch jetzt noch nutzen, um den Würfel erneut zu würfeln. Kannst oder willst du den persönlichen Würfel nicht nehmen, darfst du stattdessen **5 Felder auf der Prestigeleiste vorrücken**.

Novizen entsenden

Mittels der Aktion „Novizen entsenden“ kannst du Novizen vom Aktionsbereich deines Spielertableaus zu den Klöstern auf dem Spielplan entsenden und dort in verschiedenen Bereichen platzieren. Entsenden darfst du grundsätzlich jeden beliebigen Novizen von einem eigenen Aktionsfeld. Dabei steht jede Reihe für einen bestimmten Klosterbereich und hat unterschiedliche Bedingungen.

Novizen dürfen nur in ein Kloster entsendet werden, wenn eine der nachfolgenden Bedingungen erfüllt ist:

- **Dein eigener Gesandter wird vorstellig**, das heißt, er muss zum Zeitpunkt des Entsendens auf einem Wegefild stehen, das mit dem Kloster verbunden ist, in dem du den Novizen platzieren möchtest.
- **Du hast in dem Kloster bereits einen eigenen Novizen in der Kapelle platziert.** In solch ein Kloster darfst du, unabhängig vom Gesandten, Novizen entsenden.

Novizen aus den obersten beiden Reihen (I und II) können nur in **Gebäude** entsendet werden. Novizen aus Reihe III sind für die **Kapelle** vorgesehen und Novizen aus Reihe IV werden in den **Kreuzgängen** eingesetzt.

Beispiel: Dennis wählt einen Novizen aus Reihe I und Spalte E. Er kann ihn in Kloster C oder E einsetzen, da sein Gesandter auf einem Feld des Weges steht, das mit beiden Klöstern verbunden ist. Da er vorher aber bereits einen Novizen in der Kapelle von Kloster A platziert hat, darf er seinen Novizen auch in Kloster A entsenden. Er wählt Kloster A.

Da Dennis' Novize aus Reihe I stammt, darf Dennis ihn nur in einem Gebäude platzieren.



Novizen in ein Gebäude entsenden (Reihe I und II)

Es gibt drei Arten von Gebäuden:

profane Gebäude ( Suppe), **Werkstätten** ( Werkzeug), **Gemeinschaftsräume** ( Buch)



Um einen Novizen in ein **profanes Gebäude** zu entsenden, musst du einen Fürsprecher in Form eines **Einfluss-Plättchens** sowie zwei (für die oberste Reihe) bzw. drei (für die zweite Reihe) **Suppen-Plättchen** abgeben.

Für die **Werkstätten** musst du ebenfalls ein **Einfluss-Plättchen** sowie je nach Reihe zwei bzw. drei **Werkzeug-Plättchen** abgeben.

Um einen Novizen in einem **Gemeinschaftsraum** unterzubringen, sind neben dem **Einfluss-Plättchen** entsprechend der Reihe zwei bzw. drei **Buch-Plättchen** notwendig.

Du gibst die benötigten Plättchen in den allgemeinen Vorrat ab und stellst den Novizen auf ein entsprechendes, freies Gebäudefeld des gewählten Klosters. **In jedem Gebäude darf maximal ein Novize platziert werden.** Ist kein passendes Gebäude mehr frei, dann darfst du die Aktion nicht durchführen.

Das Entsenden eines Novizen in ein Gebäude bringt dir einen sofortigen Bonus wie folgt:



Novizen in einem profanen Gebäude bringen sofort **1 Punkt sowie 1 Werkzeug-Plättchen**.

Novizen in einer Werkstatt bringen **2 Punkte sowie 1 Buch-Plättchen**.

Novizen in einem Gemeinschaftsraum bringen **3 Punkte sowie 1 Kirchenfenster-Plättchen** aus dem Kloster, in dem er eingesetzt wurde. (Sollte kein Kirchenfenster-Plättchen mehr vorhanden sein oder nicht sofort eingesetzt werden können, so entfällt dieser Bonus.)

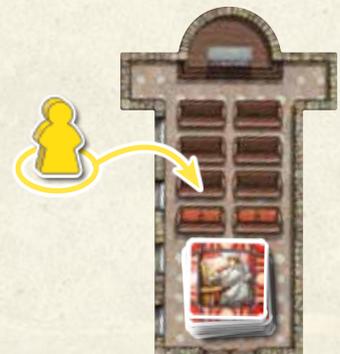
Die Übersicht der Boni findest du auf dem Übersichtskärtchen.

Novizen in die Kapelle entsenden (Reihe III)



Um einen Novizen in eine **Kapelle** zu entsenden, wählst du eine Figur aus der Reihe III aus. Wenn du zum ersten Mal einen Novizen in eine Kapelle entsendest, benötigst du nur einen „Fürsprecher“, du gibst also **1 Einfluss-Plättchen** aus deinem Vorrat ab. Beim zweiten Novizen, den du in eine Kapelle schickst, musst du **2 Einfluss-Plättchen** abgeben und ab dem dritten Novizen **3 Einfluss-Plättchen**.

In jeder Kapelle dürfen mehrere Novizen stehen, sowohl deine eigenen als auch diejenigen von anderen Spielern. Es gilt jedoch eine maximale Anzahl, die je nach Spielerzahl variiert: Bei 2 Spielern dürfen max. 4 Novizen in einer Kapelle stehen, bei 3 Spielern bis zu 6 und bei 4 Spielern maximal 8 Novizen.



Aktionen freischalten (Reihe I, II und III)

Sobald Novizen der ersten, zweiten oder dritten Reihe entsendet werden, sind die Aktionen des jeweiligen Feldes freigeschaltet. Das heißt, die Aktionen eines Feldes ohne Novizen können fortan alternativ zu der Standardaktion der Spalte gewählt werden. **Du kannst also immer entscheiden, ob du deine Würfel für die Standardaktion oder eine freigeschaltete Alternativaktion der entsprechenden Aktionsspalte nutzen willst.**

Hast du mehrere Würfel zur Verfügung, so kannst du diese beliebig auf verschiedene Aktionen (Standard- sowie freigeschaltete Aktionen) der entsprechenden Spalte aufteilen. Dabei ist nur zu beachten, dass freigeschaltete Aktionen der zweiten und dritten Reihe pro Zug nur jeweils einmal genutzt werden können. Standardaktionen sowie freigeschaltete Aktionen der ersten Reihe könnt ihr jedoch beliebig oft wählen.

Alternativaktionen der Reihe I

	Ziehe pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, mit deinem Gesandten 1 Feld auf dem Weg vor.
	Nimm dir pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, 1 Rosenkranz-Plättchen.
	Nimm dir pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, 1 Suppen-Plättchen.
	Nimm dir pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, 1 Einfluss-Plättchen.
	Pro Würfel, den du für diese Aktion einsetzt, darfst du ein Plättchen tauschen, entweder 1 Suppen-Plättchen in 1 Werkzeug-Plättchen oder 1 Werkzeug-Plättchen in 1 Buch-Plättchen.

Alternativaktionen der Reihe II

Aktionen dieser Reihe dürfen während eines Zuges nur einmal ausgeführt werden.

	1x Nimm dir 1 Werkzeug-Plättchen.
	1x Entsende einen Novizen. Du musst dabei 1 Einfluss-Plättchen weniger als verlangt abgeben (die Anzahl der abzugebenden Einfluss-Plättchen fällt dabei maximal auf 0).
	1x Nimm dir entweder 2 Suppen-Plättchen oder 2 Einfluss-Plättchen oder 2 Rosenkranz-Plättchen.
	1x Ziehe mit deinem Gesandten 2 Felder auf dem Weg vor.
	1x Du erhältst sofort 3 Punkte. Rücke entsprechend auf der Prestigeleiste vor.

Alternativaktionen der Reihe III

Aktionen dieser Reihe dürfen während eines Zuges nur einmal ausgeführt werden.

	1x Die Alternativaktion in dieser Reihe ist für alle Würfel die gleiche: Nimm dir ein Kirchenfenster-Plättchen aus einer Kapelle, in der bereits ein oder mehrere eigene Novizen platziert worden sind. Hast du in mehreren Kapellen Novizen platziert, kannst du dir aussuchen, von welcher du das Kirchenfenster-Plättchen nimmst. Ein Kirchenfenster-Plättchen muss immer sofort in den Kirchenfensterbereich des Spielertableaus eingebaut werden (siehe „Kirchenfenster errichten“).
---	--

Hinweis: Die freigeschalteten Aktionen der Reihe II und III können in einer Runde **beliebig oft** ausgeführt werden, **jedoch nur 1mal pro Zug**. Hast du z. B. 3 Würfel mit der Zahl 5 gewählt, dann darfst du die Aktion „Erhalte 3 Punkte“ nur einmal ausführen. Bist du in derselben Runde erneut am Zug und wählst wiederum diese Aktionsspalte (mit einem weiteren 5er-Würfel oder mit einem 6er-Würfel, den du dort einsetzt), so darfst du erneut die Aktion „Erhalte 3 Punkte“ ausführen.

Novizen auf den Kreuzgang entsenden (Reihe IV)

	Novizen, die auf dem Kreuzgang platziert werden, sind besonders fromme Menschen und benötigen deshalb keinen Fürsprecher in Form von Einfluss-Plättchen. Dafür benötigen sie einen Fürsprecher im Kloster selbst . Du kannst Novizen nur dann auf einem freien Feld des Kreuzgangs einsetzen, wenn ein angrenzendes Gebäude bereits mit einem deiner Novizen besetzt ist.
---	---

Zusätzlich zu der Bedingung, dass entweder der Gesandte vorstellig wird oder ein eigener Novize bereits in der Kapelle platziert wurde, muss also hier beachtet werden, dass ein eigener Novize bereits in einem Gebäude steht und eines der beiden angrenzenden Kreuzgangfelder frei ist.

Um einen Novizen auf den Kreuzgang zu entsenden, wählst du eine Figur der untersten Reihe und gibst Rosenkranz-Plättchen ab. Beim ersten Entsenden genügt **1 Rosenkranz-Plättchen**. Schickst du zum zweiten Mal einen Novizen auf einen Kreuzgang, dann musst du **2 Rosenkranz-Plättchen** abgeben, und ab dem dritten Novizen aus Reihe IV musst du **3 Rosenkranz-Plättchen** abgeben. Der ausgewählte Novize wird dann auf ein erlaubtes Kreuzgang-Feld gestellt.



Nachdem du einen Novizen auf einen Kreuzgang entsendet hast, **drehst du das Aktions-Plättchen der entsprechenden Spalte um**, so dass die Seite mit dem gelben Hintergrund sichtbar ist.

Die Felder der Reihe IV sind keine Alternativaktionen. Wenn Novizen aus dieser Reihe entsendet werden, wird somit keine weitere Alternativaktion freigeschaltet. Stattdessen tritt ein dauerhafter Effekt ein.



Effekt der Reihe IV



Für jeden zukünftig in der entsprechenden Spalte eingesetzten Würfel erhältst du 1 Punkt. Dies wird durch das umgedrehte Aktions-Plättchen angezeigt. Sofern noch Würfel auf dem Würfel-Plättchen liegen, wenn du es umdrehst, erhältst du auch für diese Würfel sofort je 1 Punkt.

Kirchenfenster errichten

In jedem Kloster werden Kirchenfenster-Plättchen mit der für dieses Kloster typischen Symbolik hergestellt. Aufgabe der Domschulen ist es auch, am Kirchenfenster im eigenen Dom zu bauen. Dies geschieht in dem Kirchenfenster-Bereich deines Spielertableaus.

Kirchenfenster-Plättchen kannst du auf drei verschiedene Arten erhalten:



Durch Betreten oder Überschreiten des entsprechenden Feldes auf dem Weg.

In diesem Fall darfst du irgendein beliebiges Plättchen nehmen – egal ob du mit einem Novizen in diesem Kloster vertreten bist oder nicht.



Durch Entsenden eines Novizen in einen Gemeinschaftsraum.

In diesem Fall darfst du nur das Plättchen aus dem Kloster nehmen, in das du gerade den Novizen entsandt hat.



Durch die Alternativaktion der Reihe III.

In diesem Fall darfst du ein Kirchenfenster-Plättchen aus einer Kapelle nehmen, in der du mit einem eigenen Novizen vertreten bist. Bist du in mehreren Kapellen vertreten, so darfst du aus diesen wählen.

Für den Einbau eines Kirchenfenster-Plättchens im Kirchenfenster-Bereich müssen die folgenden Regeln beachtet werden:

- Ein Kirchenfenster-Plättchen muss immer **sofort** im Kirchenfenster-Bereich eingebaut werden.
- Beim Einbauen darfst du die Reihe aussuchen (*erste, zweite oder dritte Reihe*). Dabei musst du das Plättchen aber immer auf dem dort **am weitesten links liegenden** freien Feld platzieren. Zu Beginn also immer in der ersten Spalte.
- Auf jedem Feld des Kirchenfenster-Bereichs darf **maximal 1 Plättchen** liegen. Stapeln ist nicht erlaubt.
- Ein einmal platziertes Plättchen bleibt **bis zum Ende der Partie liegen**.
- In jeder Reihe und Spalte dürfen **nur unterschiedliche Plättchen** liegen. Von jedem Kloster darf also maximal 1 Plättchen pro Spalte bzw. Reihe platziert werden.
- Kannst du **kein Plättchen** nehmen (*etwa, weil keines mehr vorhanden ist*) oder es nicht einbauen (*z. B. weil in der Spalte oder Reihe bereits ein Plättchen desselben Klosters liegt*), entfällt diese Aktion bzw. Teilaktion.
- Platzierst du ein Plättchen in deinem Kirchenfenster-Bereich, so erhältst du **sofort einen Bonus**. Der Bonus wird links neben der Reihe bzw. oberhalb der Spalte, in die das Plättchen platziert wurde, angezeigt. **Du wählst einen davon aus.**



Es gibt folgende Sofort-Boni:

- A Obere Reihe:** Nimm dir sofort ein Einfluss-Plättchen
- B Mittlere Reihe:** Nimm dir sofort ein Rosenkranz-Plättchen
- C Untere Reihe:** Ziehe sofort mit deinem Gesandten 2 Felder vor.
- 1 Spalte 1:** Nimm dir sofort ein Suppen-Plättchen
- 2 Spalte 2:** Nimm dir sofort ein Werkzeug-Plättchen
- 3 Spalte 3:** Nimm dir sofort ein Buch-Plättchen

Komplettest du im Kirchenfenster-Bereich eine Reihe oder Spalte, so erhältst du **zusätzlich zu dem gewählten Bonus** die rechts neben der Reihe **D** bzw. unterhalb der Spalte **4** angegebenen Punkte.



Hinweis: Schaffst du es, alle neun Felder mit Kirchenfenster-Plättchen zu belegen, so erhältst du für das neunte Plättchen, mit dem du das Kirchenfenster komplettest, insgesamt 3 Vorteile: 1x den Sofort-Bonus sowie 4 Punkte für die Komplettierung der Spalte plus 5 für Komplettierung der Reihe (somit insgesamt 9 Punkte).

Zusätzliche Novizen

Rechts neben den Reihen I–IV des Aktionsbereiches ist nochmals jeweils 1 Novize platziert. Schaffst du es im Verlauf der Partie, **eine Reihe komplett freizuschalten**, also alle 5 Novizen einer Reihe zu entsenden, so darfst du **zusätzlich** den neben dieser Reihe stehenden Novizen sofort entsenden.

Dabei kannst du frei wählen, ob du den Novizen in ein Gebäude, auf den Kreuzgang oder in eine Kapelle entsenden willst. Du musst dafür keine Plättchen abgeben. Du musst dich jedoch an die sonstigen Regeln für das Entsenden halten.



Auftrag erfüllen

Schaffst du es im Verlauf der Partie, einen der sechs ausliegenden Aufträge zu erfüllen, so darfst du eine deiner Markierungsscheiben sofort auf die entsprechende Auftragskarte legen und erhältst dafür Punkte.

Bei Aufträgen der **Kategorie A und B** sind die Punkte dabei umso höher, je früher du einen Auftrag erfüllst. Erfüllst du den Auftrag im ersten Klosterjahr, dann legst du eine deiner Markierungsscheiben auf das linke Feld mit der Sanduhr und erhältst sofort die dort angegebene Punktzahl. Im zweiten Klosterjahr wird die Markierungsscheibe auf das mittlere Sanduhr-Feld gelegt und die dort angegebenen Punkte abgetragen. Im dritten Klosterjahr kommt die Markierungsscheibe auf das Sanduhr-Feld rechts und die Punktzahl dieses Feldes wird abgetragen.

Für Aufträge der **Kategorie C** gilt, dass sie zu irgendeinem Zeitpunkt, also vor Ende der Partie, erfüllt sein müssen, um hierfür die Punkte zu erhalten. Erfüllst du einen Auftrag der Kategorie C, dann legst du deine Markierungsscheibe im oberen Bereich der Karte ab.

Jeder von euch darf jeden Auftrag einmal erfüllen. Somit können Markierungsscheiben mehrerer Spieler auf einem Feld platziert werden.

Die Aufträge werden am Ende dieser Regel erklärt.



3. Rundenende

Befinden sich auf den Würfelfeldern des Spielplans keine weiteren Würfel und alle möglichen Aktionen sind ausgeführt worden, endet die Runde. Sofern es nicht die letzte Runde des dritten Klosterjahres war, wird die nächste Runde wie folgt vorbereitet:

- Wenn du dein Plättchen „**Neu Würfeln**“ eingesetzt hast, dann drehst du es zurück auf die Seite „Noch einmal würfeln“.
- **Verteilt die neutralen Würfel** wie in der Spielvorbereitung entsprechend der Spielerzahl, so dass jeder die gleiche Anzahl neutrale Würfel erhält.
- Nimm alle deine dir zur Verfügung stehenden **persönlichen Würfel** (mindestens ein Würfel sowie gegebenenfalls weitere freigeschaltete Würfel).
- Der Startspieler gibt den **Kelch** an seinen linken Nachbarn weiter.



Jahresende

Ein Klosterjahr endet, wenn jeder von euch einmal Startspieler war. Dann wird zusätzlich zur Vorbereitung der nächsten Runde die **Sanduhr** auf das Feld für das nächste Klosterjahr verrückt.

Am Ende des dritten Klosterjahres wird keine weitere Runde vorbereitet. Stattdessen endet das Spiel und es folgt die → Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Nach dem **dritten Klosterjahr** endet das Spiel und ihr ermittelt noch der Reihe nach die Punkte der Schlusswertung wie folgt:

1. Klosterwertung

Für jedes Kloster wird einzeln ermittelt, wer dorthin die **meisten Novizen** entsendet hat. Es zählen alle Novizen in Gebäuden, im Kreuzgang und in der Kapelle. Derjenige von euch, der einem Kloster die meisten Novizen zur Verfügung gestellt hat, erhält **5 Punkte**. Bei Gleichstand erhalten alle Spieler mit den meisten Novizen 5 Punkte.



2. Kapellenwertung

Jeder von euch ermittelt, in wie vielen unterschiedlichen Klöstern sich mindestens einer eurer Novizen in der Kapelle befindet. **Je nach Anzahl unterschiedlicher Klöster** bekommt ihr folgende Punkte: 1 Kloster = 1 Punkt, 2 Klöster = 3 Punkte, 3 Klöster = 6 Punkte, 4 Klöster = 10 Punkte, 5 Klöster = 15 Punkte



3. Kreuzgangwertung

Die Kreuzgangwertung wird für jedes einzelne Kloster und für jeden von euch wie folgt ermittelt: Ihr zählt die Anzahl eurer Novizen auf dem Kreuzgang und multipliziert diese mit der Anzahl eurer Novizen in der Kapelle. Das Ergebnis wird anschließend **mal 2** genommen.



Beispiel: Robert hat in Kloster A 3 Novizen in der Kapelle sowie 3 auf dem Kreuzgang. Er erhält dafür 18 Punkte (3 Novizen in der Kapelle × 3 Novizen auf dem Kreuzgang = 9 × 2 = 18 Punkte.)

4. Güterwertung

Zum Schluss bewertet ihr noch eure **restlichen, unverbrauchten Güter**.

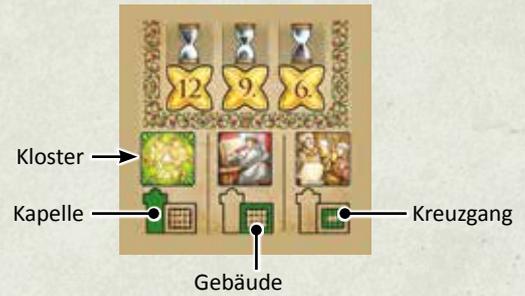
- Jedes Werkzeug-Plättchen zählt 1 Punkt.
- Jedes Buch-Plättchen zählt 2 Punkte.
- Suppen-, Einfluss- und Rosenkranz-Plättchen werden zusammenaddiert und durch 2 geteilt. Das abgerundete Ergebnis ist die Anzahl Punkte, die ihr hierfür erhaltet.



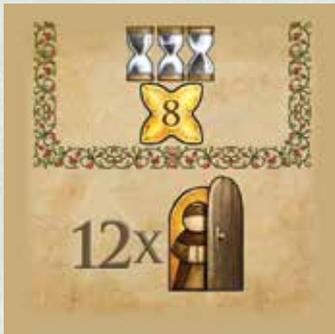
Wer nun am weitesten vorne liegt, darf seine Domschule als die glanzvollste rühmen. Bei einem Gleichstand werden mehrere Spieler zum Gewinner gekürt.

Aufträge der Kategorie A und B

Bei den Aufträgen der Kategorie A und B musst du jeweils **3 Novizen in bestimmte Bereiche** entsendet haben. Auf der Karte ist angezeigt, in welchem Kloster (*Grafik*) welcher Bereich (*Kapelle, Gebäude sowie Kreuzgang*) belegt werden muss.



Aufträge der Kategorie C



Entsende mindestens 12 Novizen (*einschließlich der freigeschalteten*)



Entsende mindestens 3 Novizen in Gemeinschaftsräume



Entsende mindestens 6 Novizen auf Kreuzgang-Felder



Verwende für dein Domfenster Kirchenfenster-Plättchen aus allen 5 Klöstern



Schaffe es, alle 3 persönlichen Würfel zu erhalten