

Steffen Bogen

Campus Galli



Vorwort

Der Klosterplan von St. Gallen, einer der ältesten Architekturpläne der Welt, fasziniert noch heute viele Menschen. Er wurde zwischen 819 und 826 auf der Bodenseeinsel Reichenau für das benachbarte Kloster in St. Gallen gefertigt. Noch immer kann man den wertvollen Pergamentplan im Original bestaunen – allerdings nur für kurze Zeit, denn die verwendeten Tinten sind sehr lichtempfindlich.

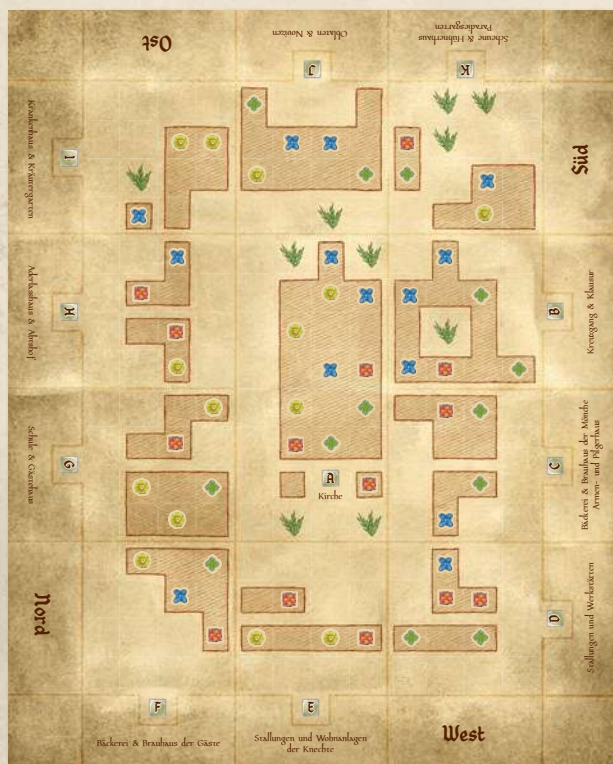
Auf der nördlichen Seite des Bodensees Richtung Donautal kann man die Welt des Plans noch auf eine andere Weise erleben: In der karolingischen Klosterstadt Meßkirch wird auf der Grundlage der mittelalterlichen Zeichnung ein neuer Klosterkomplex mit historischen Arbeitstechniken aufgebaut.

Die Baustelle ist in den Sommermonaten für Besucher geöffnet. Mit diesem Brettspiel kannst Du Dir den Pergamentplan und die Klosterbaustelle ins Wohnzimmer holen. Schritt für Schritt werden die Aufgaben schwieriger: aus der Planzeichnung werden Holz- und Steinbauten, die Klostersgemeinschaft wächst, die ersten Bücher werden gefertigt und ihr kämpft gemeinsam oder allein gegen die Gefahren auf der Baustelle, Unfälle und Krankheiten.

Die Aufgaben können im Solospiel, kooperativ oder kompetitiv in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen bewältigt werden.

Level 1: Ora et Labora (Bete und Arbeite)

Spielmaterial



1 Klosterplan

Pergamentseite →



← Baustellenseite
mit Holzgebäuden

11 Klostergebäude



40 Bauteile

Jeweils 10 Bauteile
in 4 Farben



48 Karten mit der
Kennzeichnung I

4 Engel

52 Aktionskarten



1 Beutel



36 Aufgabenkarten
mit der Kennzeichnung I



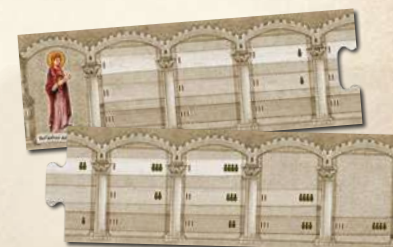
4 Planungstableaus

Vorderseite Level I, Rückseite Level II und III



60 Figuren „Mönche“

Jeweils 15 in den
4 Spielerfarben



1 Aufgabentafel

Spiel Aufbau

Legt den Klosterplan **1** aus. Platziert dann die Klostergebäude **2** mit der Pergamentseite nach oben passend auf dem Klosterplan. Nur die *Kirche* (A), den *Kreuzgang* (B) und die *Bäckerei, Brauhaus, Armen- und Pilgerhaus* (C) legt ihr mit der Baustellenseite nach oben aus.

Legt die Aufgabentafel **3** aus. Mischt die Aufgabenkarten und legt sie als verdeckten Stapel **4** daneben bereit.

Legt die 20 Bauteile (rotes, grünes, gelbes und blaues Symbol) und mit dem schwarzen Symbol **5** in den Beutel **6**.

Legt die 5 Bauteile mit weißem Symbol in die Schachtel zurück. Ihr braucht sie erst in Level II.

Legt die restlichen 20 Bauteile als Vorrat aus.

Dies ist die sogenannte „Bauhütte“ **7**.

Nehmt euch jeweils ein Planungstableau **8** und die 15 Figuren **9** in einer Farbe.

Nutzt die Vorderseite des Planungstableaus für Level I.

Zieht euch jeweils verdeckt einen Engel und Aktionskarten (siehe *Die Aktionskarten* auf Seite 4) entsprechend der Anzahl Mitspielender Personen:

1 Person:	1 Engel und 31 Aktionskarten
2 Personen:	jeweils 1 Engel und 15 Aktionskarten
3 Personen:	jeweils 1 Engel und 11 Aktionskarten
4 Personen:	jeweils 1 Engel und 7 Aktionskarten

Eine Übersicht über die Verteilung der Karten findet ihr auch auf der Pergamentseite der Kirche.

Mischt euren Kartensatz und legt ihn als verdeckten Stapel auf eure Planungstafel **10** auf das Feld „dieses Jahr“.



Spielziel

Macht aus dem Plan des Klosters ein fertiges Kloster, indem ihr zunächst provisorische Holzgebäude errichtet und diese dann nach und nach in Stein ausführt. Ihr bekommt Punkte, wenn ihr die Bauteile farblich passend einbaut und Aufgaben des Tages erfüllt.

Spielablauf

1. AUFGABENTAFEL AUFFÜLLEN

Füllt vor jeder Runde die Aufgabentafel auf:

1 Person:	3 Karten
2 Personen:	4 Karten
3 Personen:	5 Karten
4 Personen:	6 Karten



Überprüft die Aufgaben: Betreffen sie bestimmte Klostergebäude (gekennzeichnet durch Buchstaben), müssen diese die Baustellenseite zeigen. Zeigen sie noch die Pergamentseite, dreht ihr jetzt diese Klostergebäude um. Deckt ihr eine Aufgabe auf, die nicht mehr erfüllt werden kann, weil das Gebäude bereits fertig gebaut ist, legt ihr sie sofort beiseite und ersetzt sie durch eine andere Aufgabenkarte.

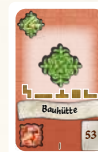


2. AKTIONSKARTEN ZIEHEN UND AUSWÄHLEN

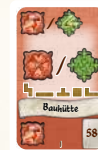
Zieht jeweils die oberen zwei Aktionskarten eures Stapels. Ist euer Stapel leer, nehmt ihr zuvor die Karten des Feldes „nächstes Jahr“ eures Tableaus, mischt sie und bildet daraus einen neuen Stapel.

Die Aktionskarten

Jede Aktionskarte erlaubt dir ein Bauteil auszuwählen und in das Kloster einzubauen.



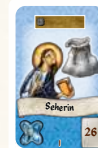
Eine Karte mit rotem Hintergrund gibt dir Zugriff auf ein entsprechendes Bauteil aus der Bauhütte. Die Form darfst du selbst auswählen.



Manche dieser Karten lassen dir die Wahl zwischen zwei verschiedenen Farben.



Der große Baumeister hat sogar Zugriff auf alle Farben und Formen der Bauhütte.



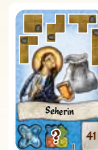
Eine Karte mit blauem Hintergrund und Form gibt dir Zugriff auf den schwarzen Beutel, das ‚Betsäckchen‘. Du darfst dann die entsprechende Form im Betsäckchen ertasten. Die Farbe kannst du natürlich nicht erkennen. In diesem Fall kannst du also nur „beten“, dass es eine Farbe ist, die du gut gebrauchen kannst.



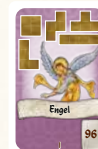
Manche Karten lassen dir die Wahl zwischen zwei verschiedenen Formen.



Es gibt Karten mit zweifarbigem Hintergrund. Die lassen dir die Wahl, ob du eine bestimmte Form offen in der Bauhütte auswählen oder im Beutel ertasten willst. Du musst diese Entscheidung erst treffen, wenn alle ihre Karten aufgedeckt haben (siehe unten).



Die große Seherin hat Zugriff auf alle Formen im Betsäckchen.



Mit dem Engel hast du sogar Zugriff auf alle Bausteine der Bauhütte und des Betsäckchens. Im Betsäckchen kannst du aber auch nur tasten.

Das blaue bzw. rote Symbol im unteren Bereich der Karte hat in diesem Level keine Bedeutung.

Wählt gleichzeitig eine der beiden gezogenen Aktionskarten für diese Runde aus. Die ausgewählte Karte legst du verdeckt auf das Feld mit der Sonnenuhr. Die nicht gewählte Karte legst du auf das Feld „nächstes Jahr“. Wenn alle Karten des aktuellen Aktionsstapels durchgespielt sind, bildest du aus den Karten des Feldes „nächstes Jahr“ einen neuen Aktionsstapel.

3. AKTIONSKARTE UMDREHEN UND AKTION AUSFÜHREN

Dreht gleichzeitig die aktuell gewählte Aktionskarte um.

Ihr führt jetzt nacheinander eure Spielzüge durch. Die **Zugreihenfolge** bestimmen die Zahlen in der rechten unteren Ecke eurer gewählten Karten: die kleinste Zahl beginnt, danach kommt die jeweils nächsthöhere Zahl an den Zug.

Spielst du eine **Aktionskarte mit zweifarbigem Hintergrund**, darfst du in Kenntnis der anderen Karten entscheiden, ob du die Form im Betsäckchen tasten oder in der Bauhütte auswählen willst. Dies hat Einfluss auf die Zugreihenfolge: beim Tasten gilt die kleinere Zahl, beim Auswählen in der Bauhütte die größere.

Führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge in eurem Zug durch:

a) Bauteil legen

Du nimmst ein Bauteil aus dem Beutel oder eines aus der Bauhütte, je nach gelegter Karte und legst es auf den Spielplan. Zusätzlich zu den Vorgaben der Aktionskarte gelten folgende Bauregeln:

- Bauteile dürfen nur gelegt werden, wenn sie mindestens ein Feld eines Holzgebäudes ersetzen.
- Die Bauteile dürfen so gelegt werden, dass sie über die Grenzen der Klosterplanteile Holzgebäude miteinander verbinden.
- Es dürfen grüne Wiesen aber keine Bäume überdeckt werden.
- Bauteile dürfen nicht auf die Pergamentseite eines Klostergebäudes gelegt werden.
- Bauteile dürfen nicht auf andere Bauteile gesetzt werden.

b) Baumeister setzen

Wenn es dir gelingt das Bauteil so zu setzen, dass

- es mindestens ein Symbol in der Farbe des Bauteils (rot, gelb, grün oder blau) überdeckt (die Symbole müssen nicht exakt übereinander liegen) UND
- kein Teil des Bauteils auf einem Wiesenfeld liegt,

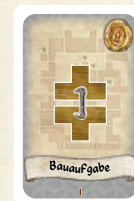
darfst du eine deiner Figuren als Baumeister auf das Bauteil setzen. Baumeister zählen am Ende einen Punkt. Wenn du nur eine oder gar keine dieser zwei Bedingungen erfüllst, setzt du keine Figur auf das Bauteil (siehe Beispiel auf Seite 6).

c) Aufgaben erfüllen

Achte beim Legen der Steine auf die Aufgabentafel. Hast du durch das Legen des Bauteils eine Aufgabe erfüllt, darfst du dir die entsprechende Karte nehmen und auf deinem Tableau auf dem entsprechenden Feld ablegen.



Die Aufgabe „Baufortschritt“ erfüllst du, indem du ein beliebiges Bauteil auf das angegebene Klostergebäude legst. Du musst mindestens 1 Feld des Gebäudes abdecken, nicht nur Wiesenfelder.



Die „Bauaufgabe“ mit einer Farb- oder Formkombination erfüllst du, indem du ein Bauteil der angegebenen Farbe oder Form legst. Es muss dann an die andere angegebene Farbe oder Form angrenzen.

Die Bauteile müssen sich an mindestens einer Kante berühren, jedoch nicht unbedingt so, wie es die Karte angibt.



Die „Bauaufgabe“ Himmelsrichtung erfüllst du, indem du auf diesem Bereich des Klosterplans (also auf einem der genannten Klostergebäude) ein Bauteil der angegebenen Farbe platzierst.



Die „Bauaufgabe“ Gebäude erfüllst du, indem du auf dem genannten Klostergebäude ein Bauteil der angegebenen Form platzierst.

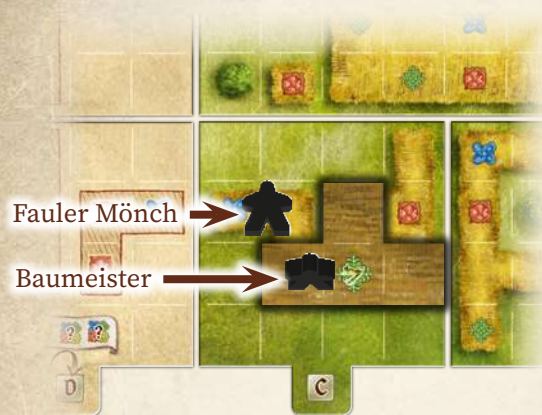
Jedes Siegel zählt am Ende einen Punkt. Die Aufgabentafel füllt ihr erst zu Beginn der nächsten Runde wieder auf.

d) Klostergebäude vollendet?

Deckst du mit deinem Bauteil das letzte freie Gebäudefeld eines Klostergebäudes ab, darfst du ein beliebiges Klostergebäude von der **Pergamentseite auf die Baustellenseite** drehen. Du platzierst auf der Wiese dieses Gebäudes eine **Spielfigur als Baumeister**. **Sie zählt am Ende einen Punkt**. Kannst du beim Vollenden eines Klostergebäudes kein Pergamentteil mehr umdrehen, da bereits alle Klostergebäude die Baustellenseite zeigen, darfst du keinen zusätzlichen Baumeister setzen.

e) Fauler Mönch?

Versuche, die Bauteile möglich lückenlos zu legen. Legst du ein Bauteil so, dass eine **kleine Lücke entsteht (drei freie Felder auf Holzgebäuden oder kleiner)** musst du in die Lücke einen deiner Mönche hineinlegen. Er zählt als **fauler Mönch** (und wird auf ein gelbes Dachfeld des Holzgebäudes gelegt, anders als Baumeister, die auf Bauteile oder Wiesen gestellt werden). Ein fauler Mönch wird entfernt und kehrt in deinen Vorrat zurück, wenn irgendjemand die Lücke durch Legen eines Bauteils komplett schließt oder durch Umdrehen eines Pergamentplans auf angrenzende Holzgebäude hin öffnet.



Beispiel: Du platzierst das grüne Bauteil auf 2 grünen Symbole. Du hast alle Bauregeln beachtet, daher stellst du eine Figur als Baumeister auf dieses Teil. Allerdings musst du eine Figur als faulen Mönch auf den linken Teil des Holzgebäudes C legen.

4. AUFRÄUMEN

Habt ihr alle einen Zug ausgeführt, legt ihr eure genutzte Aktionskarte auf eurem Tableau auf das rot-blaue Feld (rechts oben).

5. SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn euer Feld „dieses Jahr“ **das zweite Mal** leer ist. Dann erfolgt die Wertung

Wertung

Faule Mönche zählen einen Minuspunkt, Baumeister einen Pluspunkt. Nehmt einfach je einen faulen Mönch zusammen mit je einem Baumeister vom Klosterplan, die Punkte dafür heben sich auf. Zählt eure erfüllten Aufgabenkarten. Jedes Siegel auf der Aufgabenkarte gibt euch einen weiteren Punkt. Wer am meisten Punkte erreicht hat, hat die Partie gewonnen.

Kooperatives Spiel

Ihr könnt statt gegeneinander auch kooperativ spielen. Euer Ziel ist es dann, gemeinsam eine bestimmte Punktzahl zu erreichen (siehe Tabelle unten).

Die Regeln beim Spielen ändern sich nicht. Ihr dürft euch absprechen, aber nicht direkt über Kartenwerte oder Effekte reden („Schweigekloster“). Ebenso dürft ihr euch eure Karten nicht zeigen.

Bei der Wertung gibt es eine kleine Änderung: Lücken, die so groß sind, dass kein fauler Mönch hineingelegt wurde, zählen bei Spielende 3 Minuspunkte.

Klostergebäude, die noch die Pergamentseite zeigen (also deren Bau noch nicht begonnen wurde) zählen 6 Minuspunkte.

Mit der folgenden Tabelle könnt ihr Euer Ergebnis ermitteln und sehen, ob ihr Euch für den nächsten Level qualifiziert habt.

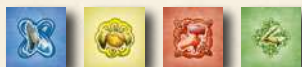
unter 40	Eisengallus	nochmal versuchen
40-41	Ocker	geschafft
42-43	Menninge	
44-45	Azurit	
46-47	Purpur	für Level II qualifiziert
48-49	Gold	
über 50	Lapislazuli	

Diese Begriffe bezeichnen Farbpigmente, die bereits im 9. Jahrhundert verwendet wurden. Der blaue Lapislazuli musste aus dem heutigen Afghanistan importiert werden und war teurer als Gold, während die Eisengallus-Tinte in großen Mengen hergestellt und verwendet werden konnte.

Level II: Libri et Hospites (Bücher & Gäste)

Aufbau und Spielmaterialien wie bei Level 1 mit folgenden Änderungen:

48 Plaketten



Legt die Plaketten neben dem Spielplan bereit. Ihr bekommt jeweils zu Spielbeginn je Farbe eine Plakette und zieht zufällig eine fünfte Plakette.

5 Bauteile mit schwarzem und weißem Symbol

Legt sie zusätzlich in den Beutel. Sie gelten als Joker, d. h. du kannst beim Legen dieses Bauteils Plaketten in allen vier Farben bekommen.



Planungstableaus

Nutzt die Rückseite eures Planungstableaus für Level II und III.



Aktionskarten Level II

Zusätzlich zu den bisherigen Aktionskarten kommen alle Aktionskarten von Level II mit Büchern und Personen ins Spiel (erkennbar am Zahlzeichen II unten und am grünen oder gelben Rahmen).

Trennt sie zunächst von den roten und blauen Aktionskarten, mischt die Stapel jeweils und teilt die Karten wie folgt aus:

1 Person:	1 Engel, 31 Aktionskarten Level I und 22 Aktionskarten Level II (insgesamt 54 Karten im Aktionsstapel)
2 Personen:	jeweils 1 Engel, 15 Aktionskarten Level I und 11 Aktionskarten Level II (insgesamt 27 Karten im Aktionsstapel)
3 Personen:	1 Engel, 10 Aktionskarten Level I und 7 Aktionskarten Level II (insgesamt 18 Karten im Aktionsstapel)
4 Personen:	1 Engel, 7 Aktionskarten Level I und 7 Aktionskarten Level II (insgesamt 15 Karten im Aktionsstapel)

Jede Person mischt die eigenen Aktionskarten und legt sie als Aktionsstapel verdeckt auf das Feld „dieses Jahr“ seines Planungstableaus.

Aufgabenkarten Level II

Mischt die 32 Aufgabenkarten aus Level II zusammen mit den 36 Aufgabenkarten aus Level I und legt sie als verdeckten Stapel neben die Aufgabentafel.



Klostergebäude

Legt den Klosterplan aus. In Level II dreht ihr zu Beginn **nur die Kirche (a) und Kreuzgang & Klausur (b) auf die Baustellenseite**, alle anderen Gebäude bleiben zunächst Pergamentplan.

Spielziel

Zusätzlich zum Ausbau des Klosters habt ihr weitere Aufgaben: Baut in eurem Skriptorium eine eigene Bibliothek auf und versucht, Gäste im Kloster unterzubringen. Auch hierfür bekommt ihr Punkte, die am Ende kooperativ oder kompetitiv gewertet werden. Einigt euch vor Beginn der Partie darauf, ob ihr miteinander oder gegeneinander spielen wollt.

Spielablauf

1. AUFGABENKARTEN AUFDECKEN UND AUF DIE AUFGABENTAFEL LEGEN

Füllt vor jeder Runde die Aufgabentafel auf:

1 Person:	3 Karten
2 Personen:	5 Karten
3 Personen:	6 Karten
4 Personen:	7 Karten

Es gelten die Regeln aus Level I (Teile des Klosters, auf die sich Aufgaben beziehen, ggf. auf die Baustellenseite drehen, nicht mehr erfüllbare Aufgabenkarten sofort ersetzen).

Aufgabenkarten mit braunem Rahmen werden beim Aufdecken sofort wirksam. Unterbricht das Auffüllen und handelt sofort den Effekt dieser Karte ab:



Abgaben

Wer mehr als 7 Plaketten hat, muss alle abgeben. Allerdings erhält die Person danach von jeder Sorte 1 Plakette.



Feiertag

Alle dürfen jeweils bis zu 2 ihrer Gäste werten.



Studenttag

Alle dürfen jeweils bis zu drei ihrer Bücher werten.


Danach dreht ihr die Aufgabenkarte um und füllt die Aufgabentafel weiter auf. Legt umgedrehte Aufgabenkarten am Ende der Runde ab.

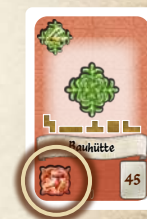
2. DREI AKTIONSKARTEN ZIEHEN UND EINE AUSWÄHLEN

Am Anfang jeder Runde zieht ihr in Level II verdeckt **die oberen drei Aktionskarten** vom Feld „dieses Jahr“ (also nicht nur zwei wie in Level I). Ist euer Stapel leer, nehmt ihr zuvor die Karten des Feldes „nächstes Jahr“ eures Tableaus, mischt sie und bildet daraus einen neuen Stapel.

In Level II kosten die Aktionen Plaketten. Durch jede Aktion, ob Bücher schreiben, Bauen oder Personen ins Kloster holen, kann man jedoch auch neue Plaketten gewinnen.

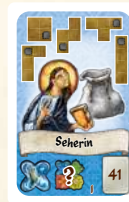
Um eine Karte nutzen zu können, musst du über Plaketten verfügen, die auf der Karte unten links zu sehen sind:

Für Karten mit **rotem Hintergrund** musst du die rote Plakette „Arbeit“  abgeben: Wie in Level 1 hast du damit Zugriff auf Bausteine der Bauhütte (offene Auslage).



Für den großen Baumeister, der Zugriff auf alle Farben und Formen der Bauhütte hat, musst du zwei Plaketten abgeben: eine rote und eine weitere Plakette beliebiger Farbe.

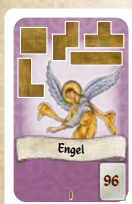
Für Karten mit **blauem Hintergrund** musst du eine blaue Plakette „Beten“  abgeben.



Für die große Seherin, die Zugriff auf alle Farben und Formen im Betsäckchen hat, musst du zwei Plaketten abgeben: eine blaue und eine weitere Plakette beliebiger Farbe.




Karten mit **zweifarbigen Hintergrund** lassen dir die Wahl: Gibst du eine rote Plakette ab, hast du Zugriff auf die entsprechende Form in der Bauhütte, mit einer blauen Plakette, musst du die Form im Betsäckchen tasten. Du musst diese Entscheidung erst treffen, wenn alle ihre Karten aufgedeckt haben (siehe unten).




Der Engel hilft dir, ohne dass du eine Plakette abgeben musst.



Um Gästekarte mit **gelbem Hintergrund** einzusetzen, brauchst du eine gelbe Plakette „Handschlag“  : Damit kannst du einen Gast ins Kloster holen und die Klostergemeinschaft stärken (siehe Seite 10).



Um Bücherkarten mit **grünem Hintergrund** einzusetzen, brauchst du eine grüne Plakette „Schreiben“  : Damit kannst du ein Buch fertigen und deine Bibliothek aufbauen (siehe *Buch fertigen*).

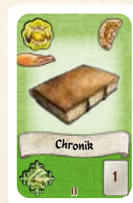
Alle Spieler wählen gleichzeitig eine Aktionskarte für die nächste Aktion aus. Die ausgewählte Karte wird verdeckt in die Mitte der eigenen Planungstafel auf das Feld ORA&LABORA gelegt. Die beiden nicht gewählten Karten werden rechts auf das Feld „nächstes Jahr“ gelegt. Die dort zurückgelegten Karten bilden den Ablagestapel, der im zweiten Baujahr zum neuen Nachzugstapel wird.

Kannst du mangels passender Plaketten keine der Aktionskarten ausspielen, wählst du trotzdem eine der Aktionskarten und legst sie entsprechend auf das Feld ORA&LABORA.



3. AKTIONSKARTE UMDREHEN UND AKTION AUSFÜHREN

Im nächsten Schritt drehen alle die aktuell gewählte Aktionskarte gleichzeitig um und führen die vorgegebene Aufgabe aus. Wie in Level I entscheiden die Nummern auf den Karten über die **Zugreihenfolge**. Es beginnt die kleinste Zahl, danach die nächsthöhere. Die Nummern sind so geordnet, dass BUCH FERTIGEN beginnt (grüne Plakette), danach BETEN (blaue Plakette), danach BAUEN (rote Plakette), danach GAST INS KLOSTER HOLEN (gelbe Plakette). Am Ende kommen Aktionen an den Zug, die mit leerer Hand gespielt werden (Engel) – oder eine Notaktion, wenn du über keine Plakette verfügst.



a) Buch fertigen

Du gibst eine grüne Plakette ab, um diese Aktion durchzuführen. Das neu gefertigte Buch legst du in deine **Bibliothek** (Planungstafel links oben). Du bekommst dafür eine **Plakette in der oben auf der Karte angegebenen Farbe**. Dieser Lohn vergrößert sich, wenn deine Bibliothek anwächst. Du darfst dann auch **bis zu zwei andere Bücher** noch einmal werten, so dass du mit jedem neuen Buch maximal drei Plaketten bekommst. Außerdem zählt ein Buch am Ende einen **halben Punkt**, mit Ausnahme des Klosterplans selbst, der einen ganzen Punkt zählt.

b) Bauteil legen

Es gelten die gleichen Bauregeln wie in Level I. **Allerdings musst du zuerst die angegebenen Plaketten abgeben**, bevor du ein Bauteil legen darfst.

c) Plaketten erhalten

In Level II bekommt ihr durch den Einbau von Bauteilen **keine direkten Siegpunkte** in Form von Baumeistern, sondern könnt neue **Plaketten gewinnen**. Die Farbe des eingebauten Steins bestimmt die Farbe der Plaketten, die man bekommen kann.

- Legst du das Bauteil so, dass die Form der Holzgebäude erhalten bleibt (also nicht auf die Wiese gebaut wird), bekommst du auf jeden Fall **eine Plakette in der Farbe, die das Bauteil zeigt**. Legst du das Bauteil zumindest teilweise auf die Wiese, bekommst du diese Plakette nicht.

- Für *jedes* überdeckte Symbol in der **Farbe des Bauteils** bekommst du jeweils **eine weitere Plakette in dieser Farbe** (auch wenn du außerhalb des Gebäudes baust).
- Überdeckte Symbole in anderen Farben geben **KEINE** Plaketten!
- Weiße Bauteile aus dem Betsäckchen gelten als Joker. Du bekommst dann **alle abgedeckten Farben als Plaketten** (aber keine zusätzliche Plakette, wenn du nicht auf die Wiese baust).

d) Fauler Mönch?

Es gelten die gleichen Regeln wie in Level I: Wer so baut, dass in einem Gebäude eine Lücke entsteht, die drei Felder oder kleiner ist, muss wieder einen **faulen Mönch** in die Lücke legen.



e) Gast ins Kloster holen

Du gibst zuerst eine gelbe Plakette ab und legst die Gästekarte auf das entsprechende Feld deines Planungstableaus. Gäste, die du ausspielt, besuchen dein Kloster. Du bekommst dafür die **Plakette**

zurück, die links oben auf der Karte aufgedruckt ist. Manche Gäste bringen nichts mit. Bei manchen stehen zwei Plaketten zur Wahl. Du darfst dir eine davon aussuchen. Hast du bereits andere Gästekarten ausgespielt, darfst du **eine zweite Gästekarte deines Planungstableaus noch einmal werten** und dir eine entsprechende Plakette nehmen.

Jedem Gast ist ein Gebäude zugeordnet. Ist das entsprechende Klostergebäude bereits als Holzgebäude errichtet, kommt der Gast nicht nur zu Besuch, sondern zieht dauerhaft in das Kloster ein. **Setze eine deiner Spielfiguren** auf die Wiese neben dem entsprechenden Klostergebäude. Ist das Gebäude bereits als Steingebäude vollendet, bringt die Person sogar eine weitere Person mit. Du darfst in diesem Fall **2 Spielfiguren** setzen.

Jede bringt am Ende 1 Punkt.

f) Betteln

Hast du eine Aktionskarte gespielt und kannst oder willst nicht die passende Plakette abgeben, musst du betteln. Du legst deine Aktionskarte auf das blau-rote Feld deines Planungstableaus und nimmst dir **2 beliebige Plaketten**. Ansonsten führst du keine Aktion durch.

g) Aufgaben des Tages erfüllt?

Achtet bei der Wahl eurer Aktion auf die Aufgabentafel. Sobald du am Ende deines Zuges eine Aufgabe erfüllt hast, bekommst du die Aufgabenkarte und legst sie auf dein Planungstableau auf das Feld mit den erfüllten Aufgaben. Folgende Aufgabentypen kommen in Level II dazu:



Lange Stundengebete: Hast du am Ende deines Zuges die entsprechende Plakette nicht, bekommst du die Plakette und darfst dir zusätzlich diese Karte nehmen. Sie ist bei Spielende einen halben Punkt wert (halbes Siegel).

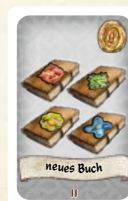


Almosen: Hast du am Ende deines Zuges nur noch zwei Plaketten oder weniger, darfst du dir zwei beliebige Plaketten nehmen und bekommst zusätzlich diese Karte.

Achtung! Beim Vollenden eines Klostergebäudes dürft ihr **NICHT** wie in Level I ein anderes Pergamentteil umdrehen. Dafür gibt es nun die Sonderaktion „Kloster erweitern“ (siehe Seite 11).



Vollenden: Hast du in diesem Zug ein Klostergebäude vollendet, bekommst du diese Karte.



Neues Buch: Hast du in deinem Zug ein neues Buch gefertigt, bekommst du diese Karte.




Neue Person im Westen/Osten: Du kannst diese Aufgabe durch eine Gästekarte erfüllen, wenn der Gast im Kloster bleibt oder durch Drehen des Pergamentplans und Errichten des Holzgebäudes, bei dem ein Baumeister gesetzt wird (siehe *Kloster erweitern*).



Zusammen: Hast du in deinem Zug beide Plakettenfarben erhalten, bekommst du diese Karte. Dies ist durch die Aktionen *Buch fertigen*, *Gast ins Kloster holen*, *Betteln* oder *Joker-Baustein legen*, aber auch durch die Aufgabenkarten *Almosen* oder *Abgaben* möglich.

Du darfst jederzeit in deinem Zug drei Plaketten in eine beliebige Plakette tauschen.

Bei diesem Symbol  darfst du eine beliebige Plakette nehmen bzw. abgeben.

4. SONDERAKTIONEN

Wenn ihr eure Aktionen ausgeführt habt, könnt ihr zusätzlich noch Sonderaktionen durchführen. Ihr kommt in der gleichen, durch die Zahlen eurer Aktionskarte bestimmten Reihenfolge, noch einmal an den Zug. Du darfst **eine** Sonderaktion ausführen, wenn du die dafür erforderlichen Plaketten hast und ausgeben willst. Oder du passt und führst in dieser Runde keine weitere Aktion aus. Falls du eine Sonderaktion gemacht hast, kommst du also wieder an die Reihe und kannst eine weitere Sonderaktion durchführen. Erst wenn ihr alle gepasst habt, ist diese Phase zu Ende.



Es gibt folgende Sonderaktionen:

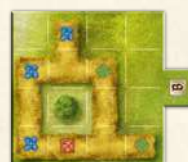
• Kirchenglocke, Kaiserlicher Besuch, Armenspeisung, Elfenbeintafel:



Bei den Aufgaben des Tages gibt es Karten, bei denen du Plaketten abgeben musst. Diese können nur

durch Sonderaktionen erfüllt werden.

• Kloster erweitern



Um ein Klostergebäude ins Spiel zu bringen und **von der Pergament- auf die Baustellenseite zu drehen, musst du 3 Plaketten abgeben**. Welche erforderlich sind, ist auf der Pergamentseite angegeben. Wie in Level I darfst du nach dem Umdrehen eine **Spielfigur als Baumeister** auf die Wiese neben das Holzgebäude stellen. Sie zählt am Ende einen Punkt.

HINWEIS: Holzgebäude können anders als in Level 1 nicht mehr durch das Fertigstellen eines Klostergebäudes errichtet und gedreht werden.

• Bauteile der Bauhütte legen oder aus dem Beutel ziehen

Du kannst mit Plaketten ein Bauteil aus der Bauhütte erwerben und einbauen. Für ein Bauteil musst du **drei Plaketten der entsprechenden Farbe** (ein rotes Bauteil also 3 rote Plaketten) und zwei beliebige Plaketten zusätzlich abgeben.

Für je 1 Plakette in jeder Farbe und zusätzlich eine Plakette beliebiger Farbe, darfst du ein beliebiges Bauteil aus dem Betsäckchen erwerben. Du ziehst es aus dem Beutel ohne in diesen hineinzuschauen.

Du legst das Bauteil nach den üblichen Bauregeln, aber du erhältst für die Sonderaktion keine Plaketten. Du kannst dadurch aber Bauaufgaben erfüllen, die noch auf der Aufgabentafel liegen.

5. SPIELENDE

Das Spiel endet nach zwei Baujahren, also wenn das Feld „dieses Jahr“ zum zweiten Mal leer ist.

Im Spiel zu viert nehmt ihr in der letzten Runde 4 Karten und wählt daraus eure Aktionskarte.

Wertung

Faule Mönche zählen 1 Minuspunkt, Baumeister 1 Pluspunkt.

Nehmt einfach je einen faulen Mönch zusammen mit je einem Baumeister vom Klosterplan, die Punkte dafür heben sich auf.

Zählt die Siegel eurer erfüllten Aufgabenkarten und Büchern.

Jedes volle Siegel gibt euch einen Punkt. **Jeweils zwei halbe**

Siegel (beispielsweise auf Büchern) geben euch ebenfalls

1 Punkt. Drei Plaketten der gleichen Farbe geben jeweils

1 Punkt. Außerdem zählt jedes Set aus je einer Plakette der vier

Farben ebenfalls 1 Punkt.

Wer am meisten Punkte erreicht hat, hat die Partie gewonnen.

Kooperatives Spiel

Ihr könnt statt gegeneinander auch kooperativ spielen. Euer Ziel ist es dann, gemeinsam eine bestimmte Punktzahl zu erreichen (siehe Tabelle unten).

Die Regeln beim Spielen ändern sich nicht. Ihr dürft euch absprechen, aber nicht direkt über Kartenwerte oder Effekte reden. Ebenso dürft ihr euch eure Karten nicht zeigen.

Bei der Wertung gibt es eine kleine Änderung: Lücken, die so groß sind, dass kein fauler Mönch hineingelegt wurde, zählen bei Spielende 3 Minuspunkte.

Klostergebäude, die noch die Pergamentseite zeigen (also deren Bau noch nicht begonnen wurde), zählen 6 Minuspunkte.

Mit der folgenden Tabelle könnt ihr Euer Ergebnis ermitteln und sehen, ob ihr Euch für den nächsten Level qualifiziert habt.



unter 40	Eisengallus	nochmal versuchen
40-41	Ocker	geschafft
42-43	Menninge	
44-45	Azurit	
46-47	Purpur	für Level III qualifiziert
48-49	Gold	
über 50	Lapislazuli	

Level III: Eventus et Periculi (Ereignisse & Gefahren)

Aufbau und Spielmaterialien wie Level I und Level II, zusätzlich folgendes Spielmaterial:



Aktionskarten:

Zusätzlich zu den bisherigen Aktionskarten kommen Bauaufgaben als Aktionskarten ins Spiel. Trennt die Aktionskarten nach ihrem Level (I, II oder III), mischt die Stapel jeweils und teilt die Karten wie folgt aus:

1 Person:	1 Engel, 31 Aktionskarten Level I, 22 Aktionskarten Level II und 18 Aktionskarten Level III (insgesamt 72 Karten im Aktionsstapel)
2 Personen:	jeweils 1 Engel, 15 Aktionskarten Level I, 11 Aktionskarten Level II und 8 Aktionskarten Level III (insgesamt 35 Karten im Aktionsstapel)
3 Personen:	1 Engel, 10 Aktionskarten Level I, 7 Aktionskarten Level II und 6 Aktionskarten Level III (insgesamt 24 Karten im Aktionsstapel)
4 Personen:	1 Engel, 7 Aktionskarten Level I, 7 Aktionskarten Level II und 3 Aktionskarten Level III (insgesamt 18 Karten im Aktionsstapel)

Jede Person mischt die eigenen Aktionskarten und legt sie als Aktionsstapel verdeckt auf das Feld „dieses Jahr“ seines Planungstableaus.

Tafel „unerledigte Aufgaben“

Die übrigen Aktionskarten aus Level I und II legt ihr in Level III nicht zurück in die Schachtel, sondern als „unerledigte Aufgaben aus dem letzten Jahr“ auf die entsprechende Tafel. Sortiert die Karten nach Farben (zweifarbige Farben könnt ihr dem blauen oder roten Stapel zuordnen und so deren Größe ausgleichen). Mischt die so gebildeten Stapel noch einmal getrennt und legt sie verdeckt auf die Tafel. Die oberste Karte wird jeweils aufgedeckt.



Aufgabenkarten Level III (32)

Die 32 Aufgabenkarten aus Level III werden mit Aufgabenkarten aus Level I und II zusammen gemischt und als verdeckter Stapel neben die Aufgabentafel gelegt.



Die Zusatzkarten „gute Zusammenarbeit“ werden als eigener Stapel bereitgelegt.

Klostergebäude

Legt den Klosterplan aus. In Level III wird nur die Kirche (a) umgedreht, alle anderen Gebäude sind zu Spielbeginn auf der Pergamentseite.



Legt die 3 **Farbwürfel** und das **Absperrband** bereit.



Spielziel

Im Level III müsst ihr für den Ausbau des Klosters, den Aufbau einer Bibliothek und die Vergrößerung der Klostersgemeinschaft sorgen. Zusätzlich müsst ihr Gefahren wie Unfälle, Seuchen und Brände abwehren. Auch hierfür bekommt ihr Punkte. Level III eignet sich besonders gut für den kooperativen Modus.

Spielablauf

Es gelten alle Regeln von Level II mit folgenden Änderungen:

1. AUFGABENKARTEN AUFDECKEN UND AUF DIE AUFGABENTAFEL LEGEN

Füllt vor jeder Runde die Aufgabentafel auf:

1 Person:	4 Karten
2 Personen:	6 Karten
3 Personen:	7 Karten
4 Personen:	8 Karten

Es gelten die Regeln aus Level II (Teile des Klosters, auf die sich Aufgaben beziehen, ggf. auf die Baustellenseite drehen, nicht mehr erfüllbare Aufgabenkarten sofort ersetzen; Ereignisse sofort abhandeln, aber erst in der nächsten Runde durch andere Aufgaben ersetzen).

Es gibt zusätzliche Ereigniskarten. Für einige musst du würfeln, welche Plaketten benötigt werden. Würfelst du weiß, wird dafür keine Plakette benötigt. Beim schwarzen Würfelergebnis darfst du eine beliebige Plakette dafür abgeben.

Es kommen in Level III folgende Aufgabenkarten hinzu:



Brandgefahr

Wird die Karte aufgedeckt, muss jede Person, die ein Buch besitzt, einen Brand in ihrer Bibliothek bekämpfen. Ihr würfelt jeweils mit einem

Farbwürfel, welche Plakette abgegeben werden

muss, um den Brand zu löschen. Falls du diese Plakette nicht abgeben kannst oder willst, musst du ein Buch abgeben und zurück in die Schachtel legen.

Du darfst selbst wählen, welches Buch du abgibst. Wer die Plakette abgibt und den Brand löscht, bekommt entweder diese Aufgabenkarte oder eine Zusatzkarte „gute Kooperation“ als Punkt. Besitzt noch niemand ein Buch, kommt die Karte ohne Wirkung auf den Ablagestapel und wird sofort durch die nächste Aufgabenkarte ersetzt.



Seuchengefahr

Betroffen sind die auf der Karte angegebenen Teile des Klosters. **Wer dort mindestens eine Spielfigur aufstellen konnte**, muss die Seuchengefahr

bekämpfen. Die Kosten, die jeder für die Abwehr

der Gefahr aufbringen muss, werden **mit zwei Farbwürfeln** ausgewürfelt. Wer die Kosten nicht aufbringen kann oder will, muss eine eigene Spielfigur (Baumeister oder Gast) aus dem betroffenen Klosterteil abziehen und zurück in den eigenen Vorrat nehmen. Wer die Seuche erfolgreich bekämpft hat, bekommt einen Punkt (entweder die Aufgabenkarte selbst oder die Zusatzkarte „gute Kooperation“).

Gibt es noch gar keine Gäste im betroffenen Klosterteil, kommt die Karte ohne Auswirkung auf den Ablagestapel und wird sofort durch die nächste Aufgabenkarte ersetzt.



Einsturzgefahr

Die erste Spalte auf der Karte „Einsturzgefahr“ gibt an, welches Bauteil betroffen ist. Geht die Spalte

von oben nach unten durch, bis ihr eine Form

findet, die bereits gebaut ist. Ist die Form mehrmals

gebaut, entscheidet die zweite Spalte, welche Farbe betroffen ist. Das so bestimmte Bauteil stürzt ein. Wenn dieses Bauteil sowohl als Bauteil aus der Bauhütte als auch als Bauteil aus dem Betsäckchen liegt, stürzt das aus der Bauhütte ein. Ist keines der angegebenen Bauteile bereits gelegt oder sind insgesamt weniger als drei Bauteile gelegt, kommt die Karte ohne Wirkung auf den Ablagestapel und wird sofort durch die nächste Aufgabenkarte ersetzt.

Ihr ermittelt mit drei Farbwürfeln, welche Plaketten ihr ausgeben müsst, um die Einsturzgefahr abzuwenden. Spielt ihr kompetitiv, könnt ihr jeweils diese Gefahr gegen Abgabe

der entsprechenden Plaketten abwenden. Ihr bekommt dann jeweils 2 Punkte durch diese Aufgabenkarte oder zwei Zusatzkarten „gute Kooperation“

Spielt ihr kooperativ kann nur eine Person die Gefahr abwenden und muss alleine die benötigten Plaketten abgeben.

Wenn niemand die Einsturzgefahr abwenden kann oder will, wird das betroffene Bauteil entfernt. Legt es zurück in die Bauhütte oder das Betsäckchen. Ihr dürft es später erneut legen. Im kooperativen Spiel zählt der Einsturz am Ende als ein Minuspunkt. Legt die Karte zur Erinnerung offen neben die Aufgabentafel.



Unwetter Nordturm

Falls der Nordturm der Kirche (a) bereits gebaut ist, stürzt er bei einem Unwetter ein. Das betroffene Bauteil legt ihr in die Bauhütte oder das Betsäckchen zurück. Ihr könnt es später erneut legen. Dieses Ereignis kann nicht abgewendet werden.



Baustopp

Legt das **Absperrband** auf die betroffenen Klostergebäude. **In diesem Bereich dürft ihr keine Bauteile legen.** Das Umdrehen auf die Baustellenseite und damit das Errichten von

Holzgebäuden ist nach wie vor möglich. Diese Aufgabenkarte könnt ihr erst mit einer Sonderaktion entfernen. Der Baustopp bleibt also mindestens eine Runde wirksam.

Ihr könnt die Karte gegen Abgabe von Plaketten entfernen. Entfernt sofort das Absperrband. Ihr dürft dann dort ab sofort wieder Bauteile platzieren.



Erweiterung, Verbindung, Ausbau

Um diese Aufgaben zu erfüllen, müsst ihr ein Bauteil so auf mindestens einem der **gekennzeichneten Wiesenfeldern platzieren**, dass ein Klostergebäude erweitert bzw. die beiden Klostergebäude verbunden werden.



Umbau

Versetzt ein bereits gebautes Bauteil dieser Form mit Hilfe der Karte an eine andere Stelle. Ihr bekommt dafür wie für jede Sonderaktion „Bauteil legen“ **keine Plaketten**, könnt damit aber faule Mönche auslösen oder weitere Aufgaben erfüllen.



Verstärkung

Wer im angegebenen Bereich des Klosters **einen Gast oder Baumeister platziert hat**, kann dort Verstärkung erhalten. Gegen **Abgabe der entsprechenden Plaketten** darfst du eine weitere Spielfigur dort platzieren.

2. AKTIONSPHASE: DREI AKTIONSKARTEN ZIEHEN UND EINE AUSWÄHLEN

Die Aktionsphase wird wie in Level II gespielt. Die Reihenfolge wird wieder durch die Zahl auf der Karte bestimmt. Als neue Aktionskarte kommt hinzu:



Unerledigte Aufgabe aus dem letzten Jahr: Wenn du diese Karte auswählst, hast du Zugriff auf die Tafel mit unerledigten Aufgaben aus dem letzten Jahr. Du gibst **eine beliebige Plakette** ab, nimmst eine der Aktionskarten und führst diese Aktion durch. Für

Aktionskarten, die zwei Plaketten kosten würden (Baumeister und Seherin), musst du trotzdem nur eine beliebige Plakette abgeben. Lege die Karte dann auf deinem Planungstableau auf dem entsprechenden Feld ab.

Decke auf der Tafel „unerledigte Aufgabe aus dem letzten Jahr“ die oberste Karte des entsprechenden Stapels auf. Sie steht sofort zur Verfügung.



5. SPIELENDENDE

Das Spiel endet nach zwei Baujahren, also wenn das Feld „dieses Jahr“ zum zweiten Mal leer ist.

Im Spiel zu viert nehmt ihr in der letzten Runde 4 Karten und wählt daraus eure Aktionskarte.

Wertung

Faule Mönche zählen 1 Minuspunkt, Baumeister 1 Pluspunkt.

Nehmt einfach je einen faulen Mönch zusammen mit je einem Baumeister vom Klosterplan, die Punkte dafür heben sich auf. Zählt die Siegel eurer erfüllten Aufgabenkarten und Büchern.

Jedes volle Siegel und jeweils zwei halbe Siegel geben einen Punkt. Drei Plaketten der gleichen Farbe sind jeweils 1 Punkt. Außerdem ist jedes Set aus je einer Plakette der vier Farben ebenfalls 1 Punkt.

Wer am meisten Punkte erreicht hat, hat die Partie gewonnen.

Kooperatives Spiel

Ihr könnt statt gegeneinander auch kooperativ spielen. Euer Ziel ist es dann, gemeinsam eine bestimmte Punktzahl zu erreichen (siehe Tabelle unten).

Die Regeln beim Spielen ändern sich nicht. Ihr dürft euch absprechen, aber nicht direkt über Kartenwerte oder Effekte reden. Ebenso dürft ihr euch eure Karten nicht zeigen.

Bei der Wertung gibt es eine kleine Änderung: Lücken, die so groß sind, dass kein fauler Mönch hineingelegt wurde, zählen bei Spielende 3 Minuspunkte.

Klostergebäude, die noch die Pergamentseite zeigen (also deren Bau noch nicht begonnen wurde) zählen 6 Minuspunkte.

Mit der folgenden Tabelle könnt ihr Euer Ergebnis ermitteln und sehen, ob ihr Euch für den nächsten Level qualifiziert habt.

Für ein vollständig, ohne Lücken gebautes Kloster erhaltet ihr in Level III fünf Pluspunkte.

unter 70	Eisengallus	nochmal versuchen
70, 71	Ocker	geschafft
72, 73, 74	Menninge	
75, 76, 77	Azurit	
78, 79, 80	Purpur	für die Annalen!
81, 82, 83	Gold	
über 84	Lapislazuli	

Danksagung

Der Autor dankt allen, die das Kloster immer wieder neu geplant und immer schöner aufgebaut haben, insbesondere den Testrunden in der Mainaustraße (Jutta, Konrad, Laurenz, Michi, Bernd, Sandra, Birgit, Berthold, Barbara, Uli, Marius, Caroline, Sebastian, Barbara, Juri, Christine, Marius, Beate, Patrick und Béla) und natürlich Walahfrid, Reginbert, Stefan, Harald und Daniel. Ein besonderer Dank geht an Cornel, der das Projekt angestoßen hat, und an Hannes, der das Kloster auch im Winter für besondere Gäste offen hielt.

Der Verlag dankt dem Hans-im-Glück-Verlag für die freundliche Genehmigung, die Carcassonne-Figuren benutzen zu dürfen.

Impressum

Autor: Steffen Bogen

Illustrator: Harald Lieske

Grafikdesigner: Daniel Müller

Redakteur: Stefan Stadler

© 2024 HUCH!, Alle Rechte vorbehalten.

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

www.hutter-trade.com



Campus Galli

Der St. Galler Klosterplan als Spiel

Steffen Bogen, Cornel Dora, Hannes Napierala

Thema dieses Brettspiels sind ein alter Klosterplan in St. Gallen (Abb. 1) und die Mittelalterbaustelle *Campus Galli* in Meßkirch (Abb. 2). Mit diesem Beiheft wollen wir etwas über die Themen und Hintergründe des Spiels erzählen und zu einem Besuch der beiden spannenden Stätten einladen. Denn, so unsere Hoffnung, beide Seiten, das Spielerlebnis ebenso wie die Besichtigung der Orte, bekommen dadurch einen zusätzlichen Reiz. Wer kann von sich schon behaupten, einmal wirklich auf einem Spielplan herumspaziert zu sein oder dessen „Original“ gesehen zu haben?

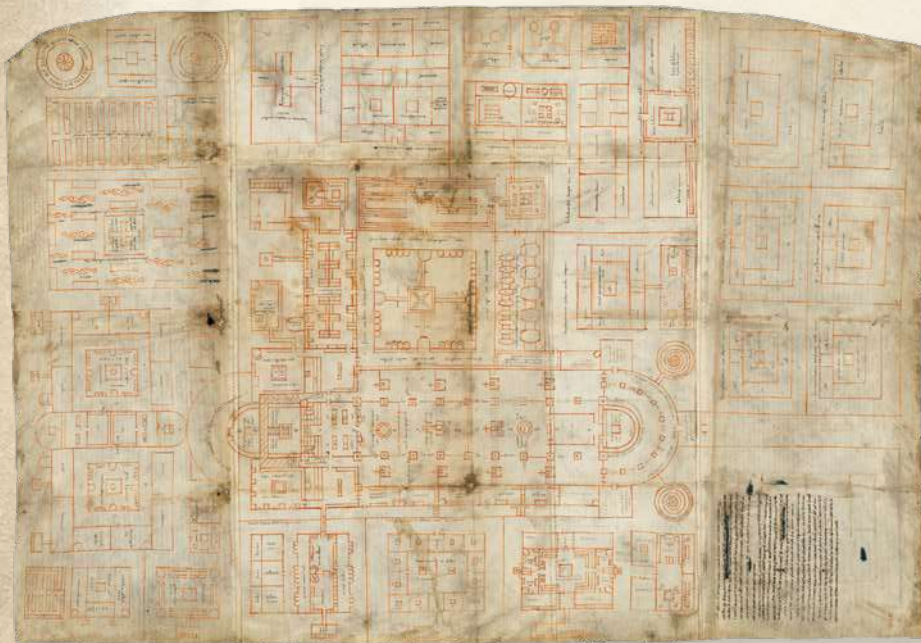


Abb. 1: Der um 825 gefertigte Klosterplan der Stiftsbibliothek St. Gallen

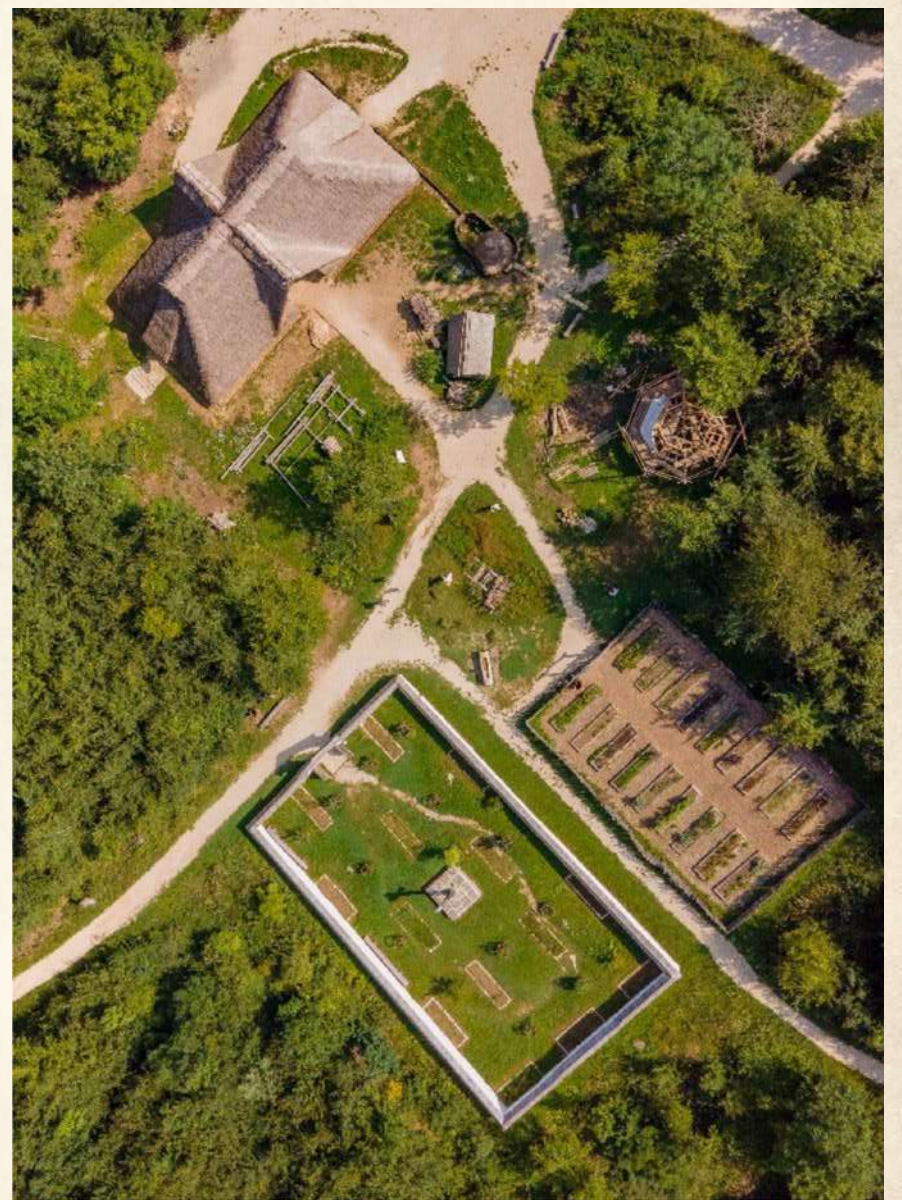


Abb. 2: Luftaufnahme von einem Teil der der Mittelalterbaustelle Campus Galli in Meßkirch.

Vom Klosterplan zum Spielplan

Abb. 3 und 4: Spielrunden in Meßkirch, April 2023 (Stefan Stadler, Elke Larcher, Eva Dietrich, Cornel Dora, Hannes Napierala) und in St. Gallen, Januar 2024 (Ruth Wiederkehr, Franziska Schnoor, Elke Larcher, Stefan Stadler und Cornel Dora)



Immer wieder haben wir uns bei der Entwicklung des Spiels vor Ort getroffen: auf dem *Campus Galli* in Meßkirch war der Gastgeber Hannes Napierala, der Leiter der dortigen Klosterbaustelle (Abb. 3), in der Stiftsbibliothek St. Gallen der Stiftsbibliothekar Cornel Dora (Abb. 4). Er hat das Projekt nicht nur angestoßen, sondern ebenso wie Elke Larcher, die Museumsleiterin des Stiftsbezirks St. Gallen, immer wieder mitgespielt, mitgetestet und mitdiskutiert. Und natürlich waren auch stets Stefan Stadler vom in Günzburg ansässigen Huch!-Verlag mit von der Partie, und *last but not least* Steffen Bogen, der in Konstanz lebende Spieleautor und Kunsthistoriker, der über drei Jahre am Prototypen gearbeitet hat und dessen Notizbuch in den Testrunden meist weit geöffnet auf dem Tisch lag.

Das Brettspiel, das so entstanden ist, hat wie viele Spiele zuvor ein Kloster- und Mittelalterthema. Es geht dabei aber weniger um Stereotypen, wie sie 2022 eine Ausstellung im *Museum Abtei Liesborn* unter dem Titel *Mönch ärgere dich nicht – Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel* beleuchtet hat. Stattdessen haben wir einen neuen an Quellen orientierten Zugang gesucht. Unser Spiel basiert ebenso wie die Mittelalterbaustelle *Campus Galli* auf dem St. Galler Klosterplan. Das ist ein einzigartiges Dokument, das um 825 von zwei Mönchen auf der Insel Reichenau im

Bodensee erdacht, geschrieben und gezeichnet worden ist, von Reginbert (gest. 846), dem berühmten Bibliothekar des Klosters, und Walahfrid Strabo (807-849), seinem begabten Schüler, Dichter und späteren Abt. Der von Reginbert geschriebene Widmungsbrief wendet sich an Gozbert, einen Diakon des unweit der Reichenau gelegenen Klosters St. Gallen, der sich besonders um den Austausch zwischen den beiden Abteien bemühte. Die Reichenauer üben sich in Demut und bezeichnen den gelehrten, auf fünf Pergamentbögen gefertigten Plan als „knappe Aufzeichnung einer Anordnung der Klostergebäude“. Der Plan sei nicht „zur Belehrung“ gedacht, sondern in Brüderlichkeit „zum Studium“. Möge der liebe Gozbert „am Plan seine Findigkeit (*sollertia*) üben.“ Diese Worte der Widmung deuten auf ein spielerisches Erkunden und Enträtseln: denn was meint *sollertia* (Findigkeit, Geschicklichkeit, Scharfsinn) anderes, als die Fähigkeit, gestellte Probleme und Aufgaben zu lösen, so wie wir es auch im Spielen beständig üben?

Wie bei der echten Klosterbaustelle *Campus Galli* in Süddeutschland, stellt auch unser Spiel eine klare Aufgabe: Errichtet zusammen auf der Grundlage des Klosterplans ein Kloster! In verschiedenen Schritten gelangt ihr von Holzgebäuden zu den aufwändigen Bauten aus Stein. Später (in den höheren Leveln) kommen auch neue Bewohner des Klosters und eine Bibliothek mit vielen Büchern dazu.

Stets müsst ihr euch bemühen, die Aufgaben des Abtes oder der Äbtissin zu lösen und im letzten Level müsst ihr gegen unerwartete Ereignisse und Gefahren auf der Baustelle und im Kloster ankämpfen.

Der Spielplan reduziert die Anzahl der Gebäude des Originalplans, um die Spielzeit einzugrenzen. Doch die Anordnung, die der Klosterplan vorschlägt, ist erhalten geblieben. Machen wir uns also auf zu einem Rundgang über den Plan und legen das besondere Augenmerk auf die Gebäude, die sich auch im Spiel wiederfinden und nach und nach auch ganz real in Meßkirch besucht werden können. Der historischen Plan wurde zunächst auf einem einzelnen Pergamentbogen im gängigen Folio-Format begonnen (Abb. 5). Das ist die geschabte Haut eines Schafes, die auf ein Rechteck von etwa 39 x 59 cm zurechtgeschnitten wurde. Auf diesem Pergament wurde eine erste Klosterkirche gezeichnet, mit angrenzenden Klausurgebäuden, die sich um einen Kreuzgang gruppieren (Abb. 5). Schritt für Schritt wurde dieser Plan dann

um weitere Pergamentstücke ergänzt, um weitere Gebäude hinzufügen zu können. Am Ende wuchs das Ganze auf ein stattliche Größe von etwa 77,5 x 111 cm (zum Vergleich: unser Spielplan ist 32 x 40 cm).

Betreten wir zunächst den Kirchenraum (Abb. 5, links). Er schließt oben im Osten mit einer runden Apsis ab. Im Inneren sind Stützen, Altäre und der Zugang zum Grab des heiligen Gallus unter einem gewundenen Bogengewölbe eingezeichnet. Um den Kreuzgang, der auf der Südseite an die Kirche anschließt, gruppieren sich oben im Osten der gemeinsame Schlafrum mit über Eck gestellten Betten (*Dormitorium*), rechts im Südflügel ein Speisesaal (*Refektorium*) und unten im Westen die Küche, ein großer Keller mit Wein- und Bierfässern und darüber eine Vorratskammer.

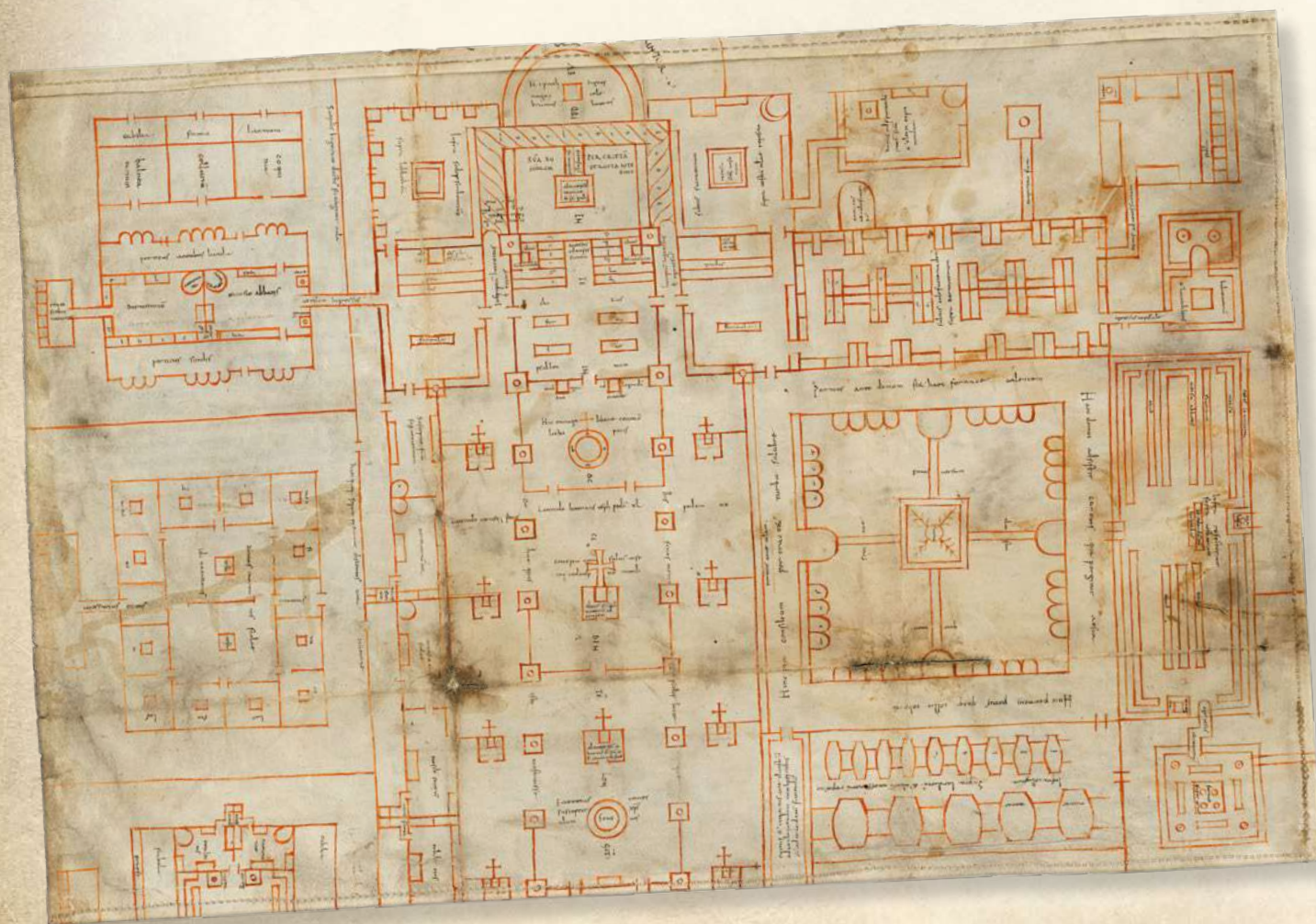


Abb. 5: Das erste in der Mitte gefaltete Pergamentblatt mit Klosterkirche in der Mitte und Kreuzgang rechts. Die Gebäude links sind nachträglich mit etwas hellerer Tinte gezeichnet. Zunächst blieb diese Spalte, wohl für eine ergänzende Beschriftung und Erklärung des Plans leer.

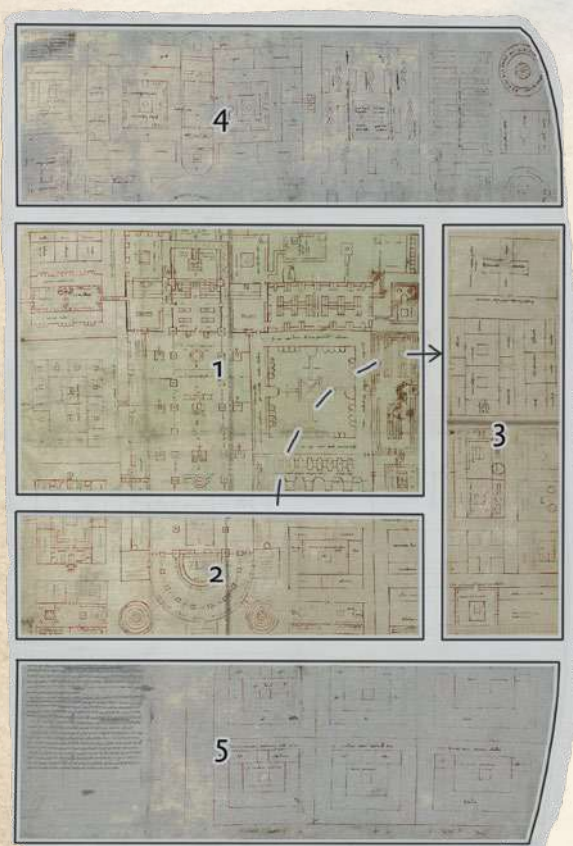


Abb. 6: Schema der Pergamentteile des Klosterplans nach Schedl (2014), S. 100: Blatt 1 bezeichnet das erste Pergamentblatt mit Kirche und Kreuzgang. Blatt 2 und 3 ist ein länglich geteiltes Folioformat. Blatt 4 und 5 sind eine Sonderanfertigung aus den Flanken eines großen Schafes.

Das erste Blatt hätte noch in der Mitte gefaltet in ein Buch im Folio-Format eingebunden werden können. Doch die Idee, den Plan eines Klosters zu zeichnen, war zu spannend, um an dieser Stelle aufzuhören. Also wurde ein weiterer Standardbogen im Folioformat horizontal geteilt und die beiden Stücke als Blatt zwei und drei mit dem ersten Tierleder vernäht (Abb. 6). So konnten die Schreiber und Zeichner des Plans an weitere Gruppen und Besucher denken, die das Kloster nur zeitweilig aufsuchten oder außerhalb der eigentlichen Klausur lebten.

Im Westen entfernten sie den Abschluss des ersten Kirchenbaus und ersetzten ihn durch eine große Rundung mit zehn Stützen und zwei Rundtürmen (Blatt 2, Abb. 7). Zwei seitliche Raumquadrate regeln den Zugang: rechts, im Süden, der Eingang für die Bediensteten des Klosters, sowie für die ärmeren Besucher und Pilger. Auf dieser Seite sollte auch das Armen- und Pilgerhaus entstehen. Auf der linken Seite, im Norden, liegt entlang des Kirchenschiffs eine Gebäudezeile,

die u.a. die äussere Klosterschule, ein Gästehaus mit einem eigenen Brau- und Backhaus und den Abtshof umfasst. Entsprechend werden von dieser Seite her auch Zugänge zur gewaltigen Abteikirche geöffnet, durch die die „lernende Schuljugend“ (discentis scholae), ebenso wie die Gäste von Rang und Namen zum Gebet gehen konnten. Der Abt gelangte durch einen eigenen Eingang direkt in den Altarraum der Kirche.

Und die Arbeit am Plan ging weiter. Wir stellen uns vor wie die Pergamentierer sicher nicht ohne Einwilligung des Reichenauer Abtes ein großes Stück von der rechten und linken Flanke eines Schafs suchten, das sie in zwei lange Pergamentbögen schneiden konnten. Denn die Schreiber wollten nun die ganze Breite des bestehenden Plans abdecken. Die natürliche Form der Hinterkeule wurde dabei als leichte Rundung der Ecken in Kauf genommen (Abb. 6, 8 und 9). Das herkömmliche Schreibpult war schon längst zu klein geworden, und so musste ein Handwerker einen eigenen Tisch für die Fertigstellung des Plans herstellen.

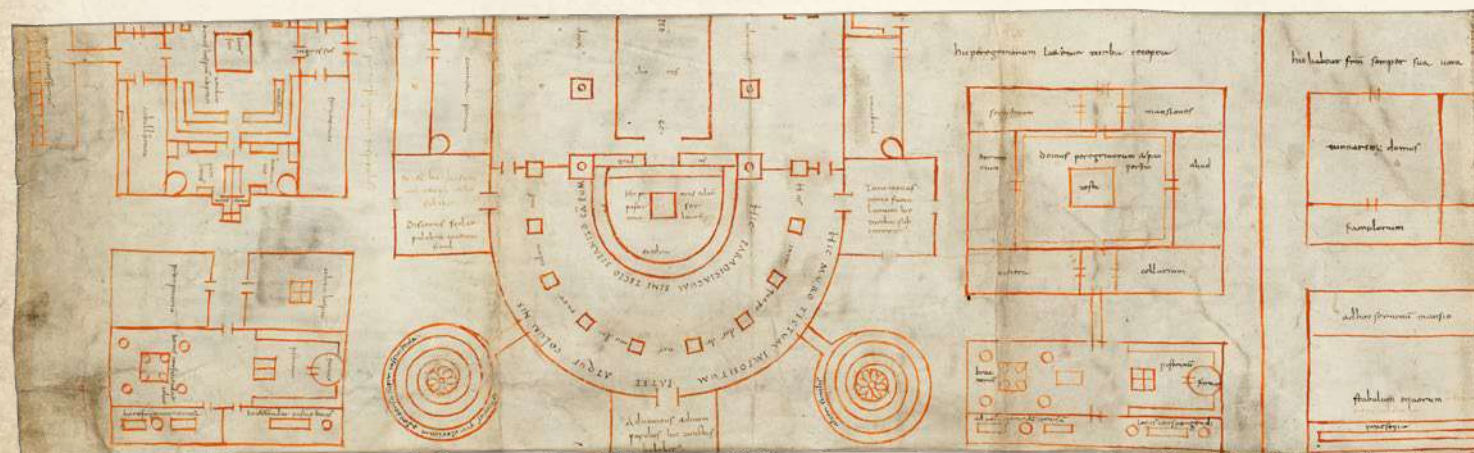


Abb. 7: Das vorbereitend bereits gefaltete, dann in der Mitte geteilte Pergamentblatt zwei, das die Zugänge zur Kirche regelt und Raum für unterschiedliche Gästegruppen öffnet..

Auf dem unteren Pergamentbogen (Abb. 8) zeichneten die Mönche Stallungen für Schafe, Ziegen, Schweine, Rinder, Kühe und Kälber, Stuten und Fohlen sowie Räume für die jeweiligen Knechte. Auch die Handwerker bekamen Werkstätten zugewiesen, viele davon in einem großen Haus im Südwesten. Die jeweiligen Arbeitsbereiche sind auf dem Plan direkt oder indirekt benannt: Bäcker, Braumeister, Drechsler, Eisen- und Goldschmiede, Gärtner, Gerber, Küfer, Müller, Sattler, Schildmacher, Schuster, Schwertfeger und Walker. Aber natürlich wird es auch einen Korbflechter oder eine Korbflechterin gegeben haben, so wie es überhaupt Klöster für Männer und für Frauen gab.

Im Osten steht die Schrift mit umgekehrter Ausrichtung nach oben, weil der Plan inzwischen so groß geworden war, dass man beim Sinnieren und Diskutieren um ihn herumstand

oder saß, wie um ein Spielbrett, und dann jeweils vom Rand aus beschriftete (Abb. 9). Fernab von den anderen Stallungen zeichnete man neben dem Hühner- und Gänsestall eine große Scheune. So konnte das beim Dreschen verstreute Korn gleich als Futter für das Federvieh verwertet werden. Außerdem wurde im Osten mit dem Paradiesgarten das eigentliche Ziel eines erfüllten Klosterlebens angelegt. Unter paradiesischen Bäumen (der Plan nennt Apfel- oder Birnbaum, Pflaume, Speierling, Mispel, Lorbeer, Esskastanie, Feige, Quitte, Pfirsich, Haselnuss, Mandelbaum und Walnuss), sollten die Mönche begraben werden, in der Hoffnung auf Auferstehung und das ewige Leben. Neben diesem „Paradiesgarten“ liegt der Gemüsegarten (mit Zwiebel, Knoblauch, Lauch, Schalotten, Sellerie, Petersilie, Koriander, Kerbel, Dill, Salat, Mohn, Pfefferkraut, Rettich, Pastinaken, Kohl, Mangold und Schwarzkümmel).

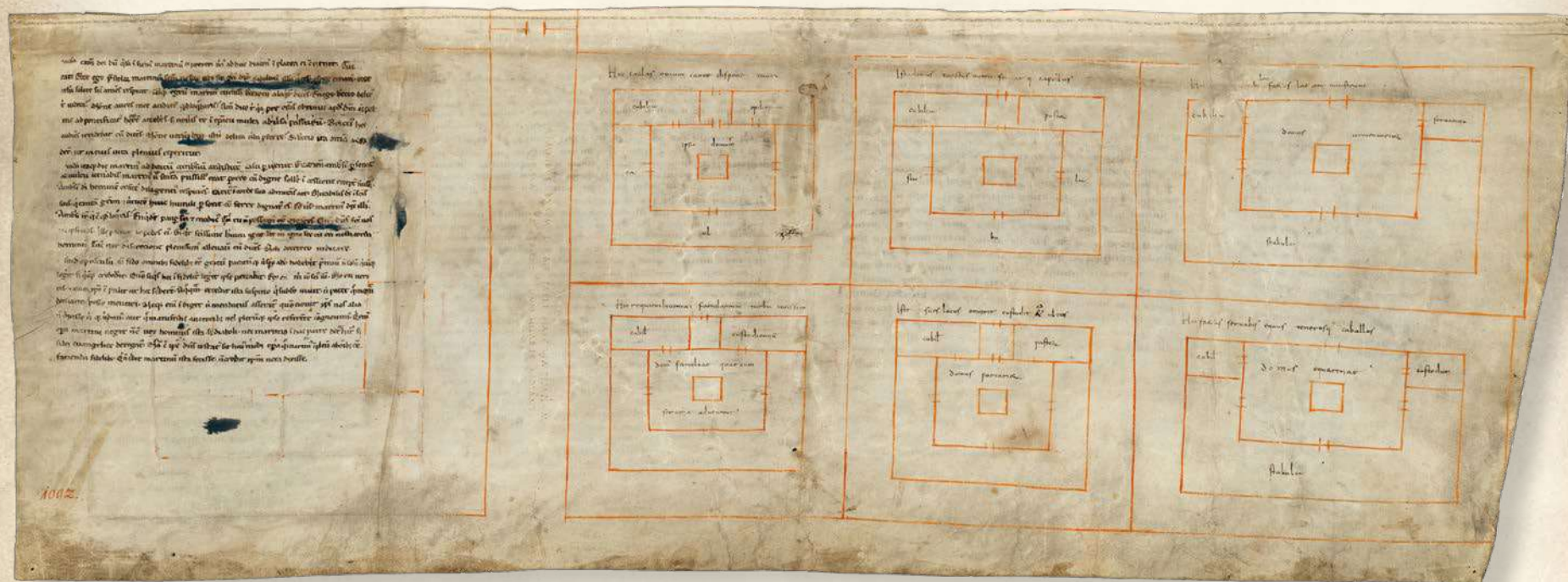


Abb. 8: Pergamentbogen fünf mit dem Westtrakt des Klosters. Auch das Felds links unten, wo heute Schrift zu sehen ist, war ursprünglich Teil der Planzeichnung. Es wurde erst später mit einer Vita des Heiligen Martin überschrieben. Die Forschung rätselt bis heute über das Gebäude, dessen Umrisse noch erkennbar sind.

Auf der anderen Seite des Friedhofareals steht ein Gebäude, in dem das Leben im Kloster neu beginnen konnte (Abb. 9 links). Das Haus der Oblaten (jung ins Kloster gebrachte Kinder) und Novizen (die sich bereits für ein dauerhaftes Leben im Kloster entschieden hatten und sich auf ihr Gelübde vorbereiteten). Hier fand wohl auch Schulunterricht für die angehenden Mönche statt. Symmetrisch zu diesem Oblaten- und Novizenhaus liegt eine Krankenstation, bei der sich auch ein Garten mit Heilkräutern befindet. Auch hier zählt der Klosterplan genau auf, was angepflanzt werden soll: Salbei, verschiedene Arten von Minze, Raute, Kümmel, Schwertlilie, Liebstock, Fenchel, Stangenbohne, Pfefferkraut, Bockshornklee, Rosmarin, Lilien und Rosen. Über das Aussehen und die Wirkung dieser Heilpflanzen hat Walahfrid Strabo ein bekanntes Gedicht verfasst, den *Hortulus*. An der Nordflanke der Kirche befindet sich zwischen Krankenhaus

und Abtshof das Aderlasshaus, in dem man wohl nach der häufig verordneten Kur wieder zu Kräften kommen konnte.

Wir müssen uns also vorstellen, dass sich der Reginbert, Walahfrid und weitere Gelehrte und Schreiber des Klosters Reichenau, vielleicht aber auch der Diakon Gozbert und weitere Mönche des Klosters St. Gallen um den Plan versammelten, um ihn von verschiedenen Seiten aus zu lesen, zu diskutieren und zu revidieren. Der Weg vom Klosterplan zum Spielplan ist also nicht so weit, wie es zunächst erscheinen kann. Denn der Plan selbst ist eine Art von „großem Spiel“, ein ernsthaftes Spielen, bei dem man sich das Leben und die Bewegungen in einem Kloster aus verschiedenen Perspektiven vorstellen kann. Er entwirft eine Architektur, die von unterschiedlichen Gruppen genutzt werden kann, ohne dass es zu Konflikten kommt.

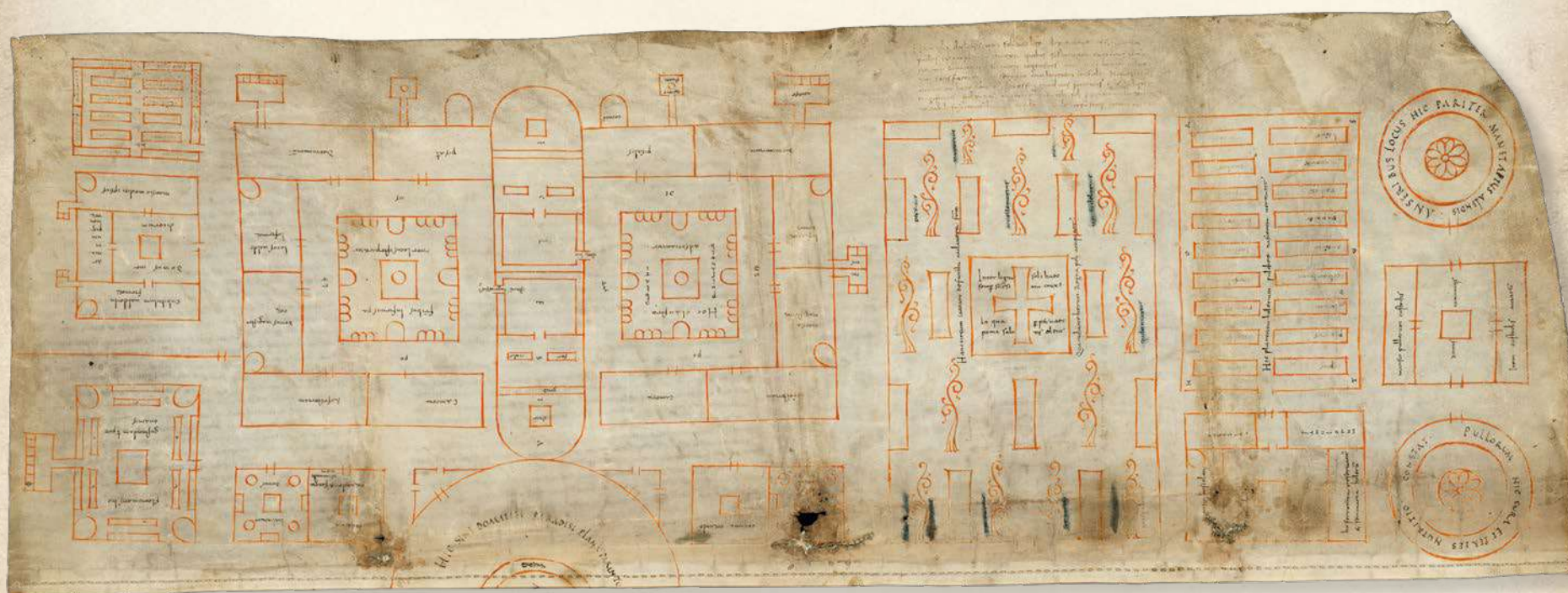


Abb. 9: Pergamentbogen sechs mit dem Osttrakt des Klosters. Hier finden sich einige Gärten, das Krankenhaus und ein Gebäude für den neu ins Kloster aufgenommenen Nachwuchs.

Von der Benediktsregel zur Spielregel

Mit unserem Projekt haben wir versucht, den Kern des St. Galler Klosterplans in ein modernes Brettspiel zu übertragen. Wie auf der Baustelle in Meßkirch sollte die Aufteilung der Bereiche und Himmelsrichtungen des Plans erhalten bleiben und zu den verschiedenen Dimensionen unserer Spielewelt werden. Im Westen, im Bereich der Ställe gibt es z.B. vor allem die roten Plaketten der Handwerker, im Süden, bei der Klausur, die Schreibfedern der Gelehrten, im Osten beim Friedhof, die betenden Hände der Mönche, und im Norden, bei den Häusern der Gäste, den Handschlag der Freundschaft und Gemeinschaft. Wer in unserem Spiel die verschiedenen Teile des Klosters auslegt, kann immer wieder neu über die Anordnung und ihre Bedeutung nachdenken. Vielleicht lassen sich die Gebäude auch einmal anders gruppieren? Oder beim Bauen da und dort eine neue Verbindung schaffen oder ein bisher offener Weg überbauen?

Damit sind wir bei einem weiteren Aspekt, der das Spiel mit seinem Thema verbindet: Aus der Klosterregel wurde eine Spielregel. Aber, so wird man gleich fragen, sind das nicht sehr unterschiedliche Bereiche? Die Klosterregel als Gelübde, möglichst sinnstiftend, ein Leben lang gültig, die Regel des Brettspiels als zeitweilige Übereinkunft, für Spielspaß, Wiederspielreiz und Gemeinschaftserlebnisse zuständig? Trotz augenfälliger Unterschiede tauchen bei genauem Hinsehen auch hier einige Gemeinsamkeiten auf...

Je mehr man die Details des Klosterplans studiert, desto deutlicher wird, dass er kein einfacher Bauplan ist. Zwar gibt es im Bereich der Kirche einige Größenangaben: ihre Länge von Ost nach West soll z.B. 200 Fuß betragen, der Abstand zwischen den Säulen 10 Fuß. Aber das bleibt die Ausnahme und es ist eher unwahrscheinlich, dass alle Gebäude im gleichen Maßstab gezeichnet sein sollen, da das Festlegen von Größenverhältnissen unabhängig vom Gelände in der damaligen Baupraxis keinen Sinn machte und unüblich war.

Es fehlen aber auch Angaben zur Mauerstärke, zu den zu verwendenden Materialien, zur Gestaltung der Wände, Decken oder Dächern usw. usw. All das diskutieren Archäologen und Fachleute auf der Baustelle Campus Galli in Meßkirch, um eine Umsetzung des Plans in reale, mittelalterliche Gebäude möglich zu machen.

Einfacher lesbar wird der Plan, wenn wir ihn auf die Regel des heiligen Benedikt und ihre Auslegung beziehen. Hier werden Vorgaben gemacht, die immer wieder Auslegungsspielräume lassen, und der Teufel steckt bekanntlich im Detail. So schreibt die Regel des Benedikt z.B. vor, dass im Schlafraum beständig ein Licht brennen soll, sozusagen als ewige Wache über die Keuschheit der Mönche. Aber wie praktikabel ist das, wenn die Mönche bei den wenigen Stunden, die ihnen in der Nacht zwischen den Stundengebeten bleiben, kein Auge zutun können, weil es zu hell ist? Ein schlecht platziertes und flackerndes Licht konnte das Gleichgewicht zwischen Gebet, Arbeit und Erholung, auf das das ganze Leben im Kloster abzielt, ins Kippen bringen... Zwischen 816 und 819 tagten mehrere Synoden in Aachen, um über Fragen dieser Art zu diskutieren und die Regel des heiligen Benedikt aktuell und zeitgemäß auszulegen. Hildemar von Corbie, der an diesen Versammlungen mitwirkte und einen Kommentar zur Regel des hl. Benedikts verfasste, empfiehlt zum Beispiel nicht den Schlafraum, sondern die Latrinenanlage zu beleuchten. Doch konnte das noch als Auslegung der Benediktsregel gelten oder war das schon ein Regelbruch?



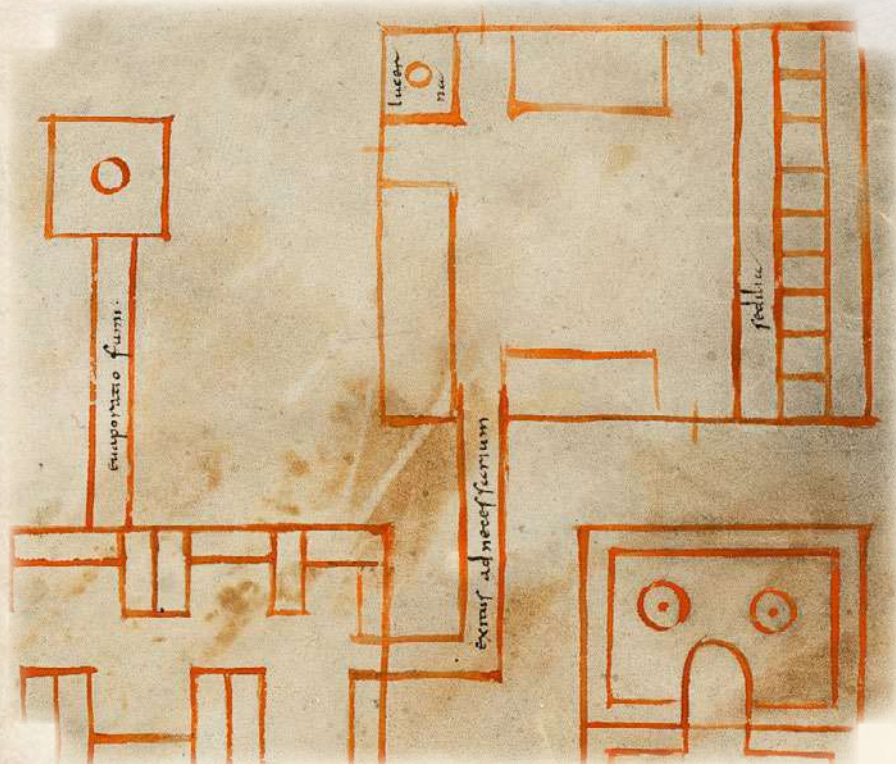


Abb. 10 Schlafsaal, abknickender Gang in die Latrine mit „lucerna“

Und genau hier bezieht der Plan, den die Reichenauer Mönche für die „lieben Brüder“ in St. Gallen zeichnen, überraschend eindeutig Stellung. So führt auf der Südseite des Schlafraums ein Ausgang zum Abtritt (Abb. 10). In der Latrine sind neun Sitze angelegt und im linken oberen Eck finden wir eine „lucerna“ eingezeichnet: eine Leuchte! Das ewige Licht auf dem Klo. Die Leuchte ist so platziert und der Gang so abgewinkelt, dass möglichst wenig Licht in den Schlafraum fällt. Der Plan ergänzt und bekräftigt die Auslegung der Benediktsregel mit einer durchdachten Architektur.

Und das gilt nicht nur für dieses kleine Detail, sondern auch für das Große und Ganze. Die Schlafräume sind zum Beispiel im Osten, in Richtung der aufgehenden Sonne angelegt, der Speiseraum dagegen im Süden, wo die Sonne das meiste Licht spendet und die Gemäuer und Gemüter ein wenig erwärmen kann. Das große Thema des ganzen Klosterplans ist die Frage der benediktinischen Gastfreundschaft. Wieder hatte der heilige Benedikt Leitsätze formuliert, die man unterschiedlich streng und wörtlich nehmen konnte. Die Mönche des Klosters sollten mit ihren Gästen an einem Tisch

sitzen. Bedeutete das, dass man auch Arme und Pilger in die Klausur einlassen und ins Refektorium der Mönche geleiten sollte? Auch hier beugten sich die Gelehrten noch einmal über den Text, und befanden, dass nur vom gemeinsamen Mahl die Rede war, nicht wo dieses stattfinden sollte. Und so vermehrten Reginbert und Walahfrid auf ihrem Plan die Tische und Räume, an denen im Kloster gemeinsam gegessen werden kann. Sie entwarfen das große Armen- und Pilgerhaus neben der eigentlichen Klausur auf der Südseite der Kirche und das Gästehaus mit eigener Bäckerei und Brauerei auf der Nordseite.

Das Leben im Kloster ist eine große Übung im Gehorsam. Die Brüder oder Schwestern sind einem Abt oder einer Äbtissin unterstellt, die über die Einhaltung der Regeln auch durch das eigene Vorbild wachen sollen, und den Mitgliedern der Gemeinschaft individuelle Aufträge erteilen. In einem solchen Kontext wird die Frage, was eine gute Regel und eine sinnvolle Aufgabe ist, sicher anders beantwortet als an einem modernen Spieltisch. Und doch zeugt bereits der St. Galler Klosterplan von der Idee, dass eine gute Regel nur dann beim Kern der Sache bleiben kann, wenn sie zugleich Freiräume für Anpassungen an spezielle Situationen und Bedürfnisse lässt.

Deshalb sind gute Lebens- und Spielregeln im Ende vielleicht gar nicht so unterschiedlich, wie es auf den ersten Blick erscheinen mag. Denn auch gute Spielregeln lassen uns Gemeinschaft erleben und schreiben nicht direkt vor, nach welchem „Patentrezept“ ein Spiel gewonnen werden kann. Sie lassen uns wählen, ob wir gegeneinander spielen und unsere Ergebnisse vergleichen oder uns von Runde zu Runde als Gruppe steigern wollen. Spielspaß und Wiederholreiz entstehen nur dann, wenn wir an wechselnd zusammengestellten Aufgaben immer wieder neu knobeln und rätseln können. Wie schön, wenn es manchmal gelingt, drei oder mehr „Aufgaben des Abtes oder der Äbtissin“ auf einen Streich zu erledigen. Studiere den Plan und übe daran Deine Findigkeit, wie schon Walahfrid und Reginbert sagten. Das gilt für den Klosterplan ebenso wie für unseren Spielplan.

St. Gallen und Meßkirch

Wer den historischen und aktuellen Hintergrund dieses Spiels weiter erkunden will, kann das also wie unser Illustrator Harald Lieske mit einer Reise an den Bodensee und in sein Umland verbinden. Im Stiftsbezirk St. Gallen mit dem berühmten barocken Bibliothekssaal als Anziehungspunkt wartet eine speziell um den Klosterplan angelegte Ausstellung auf alle Besucher und Besucherinnen. Der Anblick des alten Pergaments ist ein beeindruckendes Erlebnis. Da der von Reginbert und Walahfrid gezeichnete Plan so kostbar und lichtempfindlich ist, wird er nach einem erklärenden Video nur für wenige Augenblicke im Original gezeigt. Neben den barocken Neubauten des Klosters, gibt es im Gewölbekeller der Stiftsbibliothek und in der Stiftsbibliothek selbst weitere kulturelle Schätze des alten Klosters zu bestaunen.



Abb. 11: Hannes Napieralla zeigt dem Graphiker Harald Lieske den Hühnerstall



Abb. 12: Philip Lenz zeigt ihm einen echten karolingischen Einband

Die Stiftsbibliothek St. Gallen war und ist weltberühmt. Viele ihrer Bücher haben Eingang in den zweiten Level unseres Spiels gefunden. Neben der zuverlässigen Überlieferung von kanonischen Texten der Messfeier (wie Legendar, Cantatorium, Tropar oder Sequentiar), finden sich auf den Spielkarten auch einige Verweise auf St. Galler Besonderheiten: etwa auf das *Verbrüderungsbuch*, in dem die Klöster in St. Gallen und auf der Reichenau ihre Verbundenheit dokumentierten und gemeinsam für das Seelenheil ihrer Mönche beteten (heute im Stiftsarchiv St. Gallen) oder auf den *Abrogans*, das älteste Wörterbuch mit Übersetzungen von lateinischen in alt-hochdeutsche Begriffe und Wendungen. Und natürlich zeigt das geschlossene Buch auf den Spielkarten auch einen typischen karolingischen Einband aus dem 9. Jahrhundert mit seinen charakteristischen Metallspangen.

Im zweiten Level ziehen Personen ins Kloster ein, die dort zusammenleben und zusammenwirken. Für die Illustrationen hat Steffen Bogen ein Bildkorpus aus einer Handschriftengruppe zusammengestellt, die traditionell als „Reichenauer Buchmalerei“ bezeichnet wird. Harald Lieske hat mit diesen ikonographischen Vorlagen kreativ weitergearbeitet.

In Meßkirch wartet dann eine ganz besondere Attraktion auf alle, die die verschiedenen Aspekte des Spiels weiter erkunden und in Aktion erleben wollen. Auf der Klosterbaustelle Campus Galli, von der das Spiel seinen Namen erhalten hat, schaffen Handwerker und Ehrenamtliche mit den Mitteln des 9. Jahrhunderts ein Kloster auf Grundlage des St. Galler Plans. In den Sommermonaten kann man die Baustelle besuchen, und dabei sehen und hören, wie Tag für Tag ein Stück des Klosterplans zum Leben erwacht – 1200 Jahre nachdem die Mönche auf der Reichenau über dem Pergament brüteten, machen sich Menschen an die Arbeit, um die Gedanken von Reginbert und Walahfrid in die Realität umzusetzen.



Abb. 13: Arbeit auf dem Campus Galli in Meßkirch

Holzbalken werden mit Äxten behauen, aus der Schmiede klingt der Ton des Amboss wenn er die Meißel für den Steinmetz neu ausschmiedet. Aber auch Drechsler, Töpfer, Korbmacher und viele andere Arbeitsbereiche sind hier vertreten, um das Bauvorhaben voranzubringen. Jeden Tag tauchen dabei neue Fragen auf: Wie sahen die Ziegel aus, die bei den Steinbauten die Strohdächer ablösten? Wurden die Fenster mit durchscheinendem Glas oder Pergament verschlossen oder blieben sie offen? Auch die experimentelle Archäologie ist ein „ernsthafte Spielen“ eigener Art, in der unterschiedliche Ansätze erprobt, diskutiert und erkundet werden. Das Spiel über diesen alten Klosterplan ist also keine bloße Flucht aus dem modernen Alltag, sondern hat nicht nur über die Klosterbaustelle in Meßkirch und die Ausstellung in St. Gallen viele Bezüge zur eigenen Gegenwart. Dabei wird deutlich, dass der St. Galler Klosterplan immer schon ein Modell für eine gelingende Gemeinschaft war.



Abb. 15: Wir haben uns bemüht dieses Spiel ressourcenschonend zu produzieren. Es ist ein regionales Produkt, das an den historischen Orten selbst entstanden ist: in Konstanz und St. Gallen, Meßkirch, Günzburg und Ulm. Wenn das Spiel weltweit Spielfreude verbreitet, ungeachtet des Alters, des Geschlechts, der Nationalität oder Konfession der Spielenden, sind wir zufrieden und glücklich.

Weiterführende Literatur:

Einen gute Überblick über den Klosterplan, seine Herstellung und seinen historischen Kontext gibt:

Schedl, Barbara (2014), *Der Plan von St. Gallen. Ein Modell europäischer Klosterkultur*, Wien, Köln, Weimar

Tremp, Ernst (2014), „Begleittext“, in: *Der St. Galler Klosterplan. Faksimile, Begleittext, Beischriften und Übersetzungen*, St. Gallen.

Licht, Tino (2022), “Revisiting the Question of Walahfrid Strabo's Autograph. New Evidence and a New Conclusion”, in: *The Journal of Medieval Latin* 32, S. 65-80.

Die Beziehung des Plans zur Regel des Hl. Benedikt und ihre Auslegung analysieren:

Brenk, Beat (2007), „Der Klosterplan von St. Gallen und die Regula S. Benedicti“, in: Cassanelli, Roberto u.a. (Hrsg.), *Benediktinische Kunst. Kultur und Geschichte eines europäischen Erbes*

Zur mittelalterlicher Klosterkultur in modernen Brettspielen:

Boch, Lukas, Anna Klara Falke, Yvonne Püttmann, Sebastian Steinbach (Hrsg.) (2023), *Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen. Klöster und Klerus in analogen und digitalen Spielen*, Stuttgart.

Zu den Handschriften der Stiftsbibliothek St. Gallen „Codices electronici Sangallenses (CESG)“

<https://www.e-codices.unifr.ch> mit dem Klosterplan als Cod. Sang. 1092.

Zum *Campus Galli*: <https://www.campus-galli.de/>

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1, 5, 7, 8, 9, 10: Stiftsbibliothek St. Gallen, Cod. Sang. 1092, recto.

Abb. 2, 13: Meßkirch, Campus Galli ...

Abb. 3, 4, 11, 12, 15: Steffen Bogen

Für wichtige Hinweise bedanken sich die Autoren des Begleithefts bei Eva Dietrich, Elke Larcher, Ruth Wiederkehr, Franziska Schnoor und Lukas Boch.

