

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 könnt ihr euch dieses Stück Geschichte ins Wohnzimmer holen und den Bau des Klosters miterleben. Basierend auf dem Pergamentplan baut ihr zunächst einfache Holzgebäude, die ihr später – Stein für Stein – weiter ausbaut.

Doch der Bau des Klosters wird nicht eure einzige Aufgabe bleiben. Ihr werdet später auch Bücher fertigen, Gäste beherbergen und euch mit verschiedensten Gefahren auf der Baustelle konfrontiert sehen.

Mit jedem der 3 Level warten neue Herausforderungen auf euch, die ihr gemeinsam, in Konkurrenz zueinander oder auch im Solospiel bewältigen könnt.

Level I: Ora et Labora (Bete und Arbeite)

1 Legt den **Klosterplan** in die Tischmitte

2 **1 Kirche und 10 Klostergebäude**

Die Klostergebäude zeigen auf einer Seite den Pergamentplan, auf der anderen Seite (Baustellenseite) das entsprechende Holzgebäude mit Strohdach.



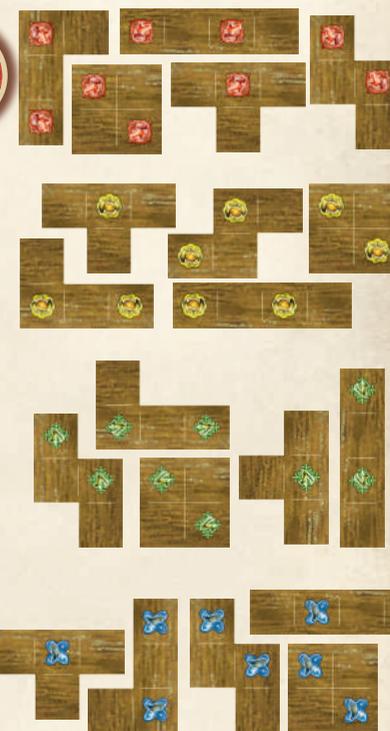
Rückseite der Kirche

Auf der Rückseite der Kirche findet ihr eine Kartenübersicht für den Spielaufbau. (Wenn wir in der Regel von Klostergebäude sprechen, ist damit auch die Kirche gemeint.)

Legt die Kirche **A**, den Kreuzgang **B** und Bäckerei & Brauhaus der Mönche **C** mit der grünen Baustellenseite nach oben auf die passenden Plätze auf dem Klosterplan.

Legt alle übrigen Klostergebäude (**D - K**) mit der Pergamentseite nach oben auf die passenden Plätze.

3



3 **45 Bauteile**

Die Bauteile symbolisieren Steingebäude mit braunen Holzschindeln.

Legt zunächst die 5 Bauteile mit dem weißen Symbol  zurück in die Schachtel.

Sortiert die übrigen **40 Bauteile** nach Symbolfarben.    

Von den 10 Bauteilen jeder Farbe zeigen 5 einen schwarzen Beutel . Legt diese Bauteile in den Beutel. Legt die übrigen 20 Bauteile als Vorrat (Bauhütte) neben den Spielplan.



Weißes Symbol

4 Legt die **Aufgabentafel** wie abgebildet aus.

5 Die **116 Aufgabenkarten** zeigen auf der Rückseite eine Äbtissin und haben entweder graue oder braune Vorderseiten.



Rückseite

Vorderseiten



Sucht die **36 Aufgabenkarten** für Level **I** heraus, mischt diese und legt sie als verdeckten Stapel links neben der Aufgabenleiste bereit.

Die übrigen Aufgabenkarten ( und ) legt ihr zurück in die Schachtel.



6 4 Planungstableaus

Jede Person wählt eine Farbe und legt das Planungstableau dieser Farbe mit Seite  nach oben vor sich aus.



7 60 Figuren (je 15 in 4 Farben)



Nun nimmt sich jede Person noch die 15 Figuren der gewählten Farbe und legt diese neben das Planungstableau.

(Im 1 oder 2 Personenspiel kann es passieren, dass ihr mehr als 15 Figuren benötigt. In diesem Fall nimmt sich jede Person zusätzlich die Figuren einer der ungenutzten Farben.)

1



7



8

8 Die 106 Aktionskarten

zeigen auf der Rückseite 4 Aktionssymbole. Sie haben farbige oder graue Vorderseiten und zeigen eine Reihenfolgezahl.



Rückseite



Vorderseiten

70

70

Sucht die **48 Aktionskarten** für Level  heraus (Dies sind die Karten mit blauer, roter oder lila Vorderseite). Die übrigen Aktionskarten ( und ) legt ihr zurück in die Schachtel.



Legt zunächst die 4 Engel verdeckt beiseite. Mischt die übrigen 44 Karten (blau und rot).

Teilt dann an alle teilnehmenden Personen die in der Tabelle angegebenen Karten aus:



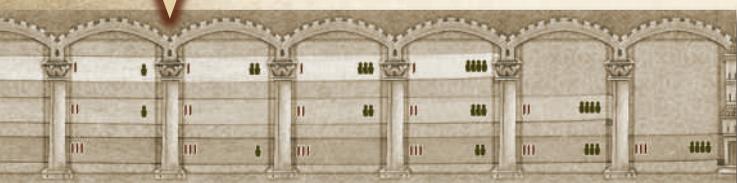
1 Person:	1 Engel und 31 Aktionskarten
2 Personen:	jeweils 1 Engel und 15 Aktionskarten
3 Personen:	jeweils 1 Engel und 10 Aktionskarten
4 Personen:	jeweils 1 Engel und 7 Aktionskarten

Übrige Karten legt ihr zurück in die Schachtel.

Die Kartenverteilung findet ihr für spätere Spiele auch auf der Rückseite der Kirche.

Mischt euren Aktionskartensatz und legt ihn verdeckt auf das Feld „dieses Jahr“ auf eurem Planungstableau.

4



Ihr seid nun bereit euer Kloster aufzubauen!

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.

Einigt euch vor Beginn der Partie darauf, ob ihr miteinander oder gegeneinander spielen wollt. Für den Einstieg empfehlen wir das kooperative Spiel.

Spielablauf

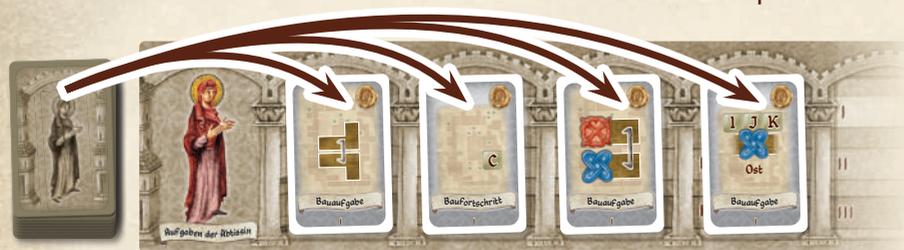
Ihr spielt über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus den unten beschriebenen 3 Phasen.

Ihr spielt so lange reihum, bis euer Aktionskartenstapel zum zweiten Mal leer ist.

1. AUFGABENTAFEL AUFFÜLLEN

Zu Beginn jeder Runde legt ihr Aufgabenkarten vom Stapel offen auf die Aufgabenleiste, bis die angegebene Anzahl offen liegt.

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



Beispiel: Im Spiel mit 2 Personen füllt ihr auf 4 Karten auf.

Zeigt eine neue Aufgabenkarte nur Gebäude, die **alle noch auf der Pergamentseite** liegen, so dreht ihr von den angegebenen Gebäuden, dasjenige **mit dem niedrigsten Buchstaben** auf die Baustellenseite.



Ihr deckt die Aufgabe „West“ auf. Darauf sind die Gebäude F, E und D gezeigt. Alle 3 liegen noch auf der Pergamentseite. Ihr dreht Gebäude D auf die Baustellenseite.

Deckt ihr eine Aufgabenkarte auf, deren Aufgabe nicht mehr erfüllt werden kann, so legt ihr diese Karte zurück in die Schachtel und deckt eine neue Karte auf. Dies kann vorkommen, wenn alle auf der Karte angegebenen Gebäude bereits fertig in Stein gebaut oder wenn bestimmte Bauteile bereits verbaut sind. (Falls ihr einmal übersehen solltet, dass eine ausliegende Aufgabe nicht mehr erfüllbar ist, tauscht ihr die Karte einfach aus, sobald ihr es bemerkt.)

2. AKTIONSKARTE WÄHLEN UND AUSFÜHREN

Zieht nun **alle gleichzeitig** die obersten beiden Karten eures Aktionskartenstapels auf dem Feld „dieses Jahr“. **Wählt eine davon** aus und legt diese **verdeckt** auf das Feld „Ora et Labora“. Dies ist die Karte, die ihr diese Runde spielen werdet. Legt die andere Karte **verdeckt** auf das Feld „nächstes Jahr“. Du darfst die Karten dabei niemandem zeigen und ihr dürft euch auch nicht absprechen. (Das gilt auch im kooperativen Spiel.)



Du ziehst die Karten Bauhütte und Seherin. Du entscheidest dich, in dieser Runde die Bauhütte zu spielen und legst diese verdeckt auf das Feld „Ora et Labora“. Die Seherin legst du ebenfalls verdeckt auf das Feld „nächstes Jahr“

Nachdem ihr alle eine Karte gewählt habt, deckt ihr diese gleichzeitig auf.

Nun führt ihr nacheinander eure Spielzüge aus.

Die Person mit der niedrigsten Reihenfolgezahl macht ihren Zug zuerst. Danach folgt die nächst höhere Zahl usw.

Hast du eine zweifarbige Karte gewählt, darfst du wählen, welche der beiden Aktionen du ausführen möchtest. Du musst dich spätestens dann entscheiden, wenn die niedrigere deiner beiden Nummern am Zug wäre. (Da jeder Aktion eine eigene Reihenfolgezahl zugeordnet ist, bestimmt diese Wahl auch, wann du zum Zug kommst.)

Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden 5 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

a) Bauteil legen

Nimm ein Bauteil aus der Bauhütte oder aus dem Beutel und lege es auf den Spielplan. Welche Teile du genau nehmen darfst, ist im Kasten rechts beschrieben.

- Bauteile dürfen nur auf die grüne Baustellenseite eines Klostergebäudes gelegt werden.
- Ein neu gelegtes Bauteil muss **mindestens ein Feld** eines Holzgebäudes (gelbes Strohdach) überdecken.
- Bauteile dürfen Wiesen überdecken.
- Bauteile dürfen so gelegt werden, dass sie über die Grenzen der Klosterplanteile Holzgebäude miteinander verbinden.
- Bauteile dürfen beliebig gedreht und gewendet werden.
- Bauteile dürfen nicht auf andere Bauteile gelegt werden.
- Bauteile dürfen **keine Bäume** überdecken.
- Holzfiguren auf dem Spielplan (siehe d und e) **behindern einen Bau nicht**, du darfst diese Mönche im Rahmen der Regeln verschieben oder entfernen.



Du legst ein blaues L-Bauteil auf Klostergebäude C

Die Aktionskarten

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



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



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



Mit dem großen Baumeister hast du Zugriff auf alle Farben und Formen der Bauhütte.



Eine Karte mit blauem Hintergrund gibt dir Zugriff auf den schwarzen Beutel, das ‚Betsäckchen‘. Du darfst dann die auf der Karte gezeigte 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 dieser Karten lassen dir die Wahl zwischen zwei verschiedenen Formen.



Es gibt Karten mit zweifarbigen Hintergrund. Diese 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.



Mit der großen Seherin hast du 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 mit dem Engel nur tasten.

Das blaue bzw. rote Symbol unten links auf der Karte hat in Level I keine Bedeutung.

b) Baumeister setzen

Wenn es dir gelingt das Bauteil so zu setzen, dass

- es mindestens ein **Symbol in der Farbe des Bauteils** (   ) 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 Spielende 1 Punkt. Wenn du nur eine oder gar keine dieser zwei Bedingungen erfüllst, setzt du keine Figur auf das Bauteil.



Du legst das blaue L-Bauteil so, dass es mindestens 1 blaues Symbol überdeckt UND kein Teil auf der Wiese liegt.

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 „Äbtissin“-Feld ablegen.

Ihr müsst Aufgaben immer „aktiv“ erfüllen. Das bedeutet ihr könnt die Aufgabe nur erfüllen, nachdem die Karte aufgedeckt wurde.



Mit dem Legen dieses Teils hast du die ausliegende Aufgabenkarte „Baufortschritt (C)“ erfüllt. Nimm dir diese Karte und lege sie auf dein Spielertableau.

Ihr dürft mit einer Aktion mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllen.



Wäre das rote L-Bauteil bereits neben dem blauen auf dem Plan gelegen, hättest du sogar 3 Aufgaben auf einmal erfüllt.

Jedes Siegel auf den Aufgabekarten zählt am Spielende 1 Punkt. Die Aufgabentafel füllt ihr erst zu Beginn der nächsten Runde wieder auf.



Die Aufgabenkarten



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



Die Bauaufgabe gleiche Farben erfüllst du, indem du 2 Bauteile mit der gleichen Farbe angrenzend zueinander legst. Dabei ist es unerheblich, um welche der 4 Farben es sich handelt.



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 einem der auf der Karte angegebenen Klostergebäude ein Bauteil der gezeigten Farbe platzierst.



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



Die Bauaufgabe Seherin erfüllst du, indem du ein Bauteil aus dem Beutel auf das angegebene Klostergebäude legst.

d) Klostergebäude vollendet (nur in Level I)

Deckst du mit deinem Bauteil das letzte freie (Holz-)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 Spielende **1 Punkt**. Kannst du beim Vollenden eines Klostergebäudes kein Pergamentteil mehr umdrehen, da bereits alle Klostergebäude die Baustellenseite zeigen, darfst du keinen zusätzlichen Baumeister setzen.

Behaltet diese Regel im Kopf, sie wird oft übersehen.

e) Fauler Mönch

Versuche, die Bauteile möglich lückenlos zu legen. Legst du ein Bauteil so, dass du damit einen kleinen Teil eines Holzgebäudes (3 Felder oder weniger) von den übrigen Gebäuden abtrennst, musst du auf den abgetrennten Gebäudeteil **einen** faulen Mönch legen.



Beispiel: Du legst das grüne Bauteil auf 2 grüne Symbole. Du hast alle Bauregeln beachtet, daher stellst du eine Figur als Baumeister auf dieses Teil. Du hast dabei allerdings auch einen kleinen Gebäudeteil abgetrennt, der (momentan) mit keinem anderen Gebäude verbunden ist. Du musst also einen faulen Mönch auf den linken Gebäudeteil legen.

Deckst du später den abgetrennten Gebäudeteil mit einem Bauteil ab, darfst du den Mönch wieder zurück in deinen Vorrat nehmen.



Du deckst du den abgetrennten Bauteil mit einem Bauteil ab. Der faule Mönch wird vom Spielplan genommen und kommt zurück zur Person, die ihn eingesetzt hat.

Du darfst den Mönch bereits zurücknehmen, wenn ein benachbartes Gebäude auf die Baustellenseite gedreht und der abgetrennte Gebäudeteil wieder mit anderen Gebäuden verbunden wird.

Liegt der faule Mönch bei Spielende immer noch auf dem Plan zählt er 1 Minuspunkt.



3. AUFRÄUMEN UND SPIELENDE

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

Liegt auf dem Feld „dieses Jahr“ zum ersten Mal keine Aktionskarte, endet das erste Jahr. Nehmt die zuvor abgelegten Karten vom Feld „nächstes Jahr“, mischt diese Karten und legt sie wieder verdeckt auf das Feld „dieses Jahr“. (Die gespielten Karten auf dem blau-roten Feld, lasst ihr dort liegen.) Dann beginnt ihr eine neue Runde.

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

Wertung

Zählt alle eure Punkte zusammen:

- Jede erfüllte Aufgabenkarte auf deinem Tableau zählt 1 Punkt
- Jeder eigene Baumeister auf dem Spielplan (auf Gebäuden und auf der Wiese) zählt 1 Punkt
- Jeder eigene faule Mönch zählt 1 Minuspunkt.

Wer die meisten Punkte erreicht hat, hat die Partie gewonnen und wird Abt oder Äbtissin.



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 bei der Ausführung eurer Aktionen absprechen. Beachtet aber, dass ihr wie im normalen Spiel während der Auswahl der Karten in eine Phase des Schweigens eintretet. Ihr dürft also auch im kooperativen Spiel nicht eure Karten zeigen oder darüber sprechen. Erst wenn ihr alle eure Karten aufdeckt, endet die Schweigephase.

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	Mennige	
44-45	Azurit	
46-47	Purpur	für Level II qualifiziert
48-49	Gold	
50 und mehr	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 wurde.

Level II: Libri et Hospites (Bücher & Gäste)

Aufbau und Spielmaterialien wie in Level I, mit folgenden Änderungen:

2 Klostergebäude

Bei Spielbeginn liegen nur Kirche und Kreuzgang & Klausur **B** mit der Baustellenseite aus. Alle übrigen Klostergebäude (**C** - **K**) zeigen Pergamentseite.

3 5 Bauteile mit weißem Symbol

Legt zusätzlich die 5 Bauteile mit dem weißen Symbol in den Beutel. Sie gelten als Joker für jede der 4 Farben.



5 32 Aufgabenkarten Level II

Ihr verwendet zusätzlich die Aufgabenkarten von Level **III**. Mischt die Karten von Level **I** und **III** zusammen und legt sie als verdeckten Stapel neben der Aufgabenleiste bereit.



6 4 Planungstableaus

Nutzt die Rückseite eures Planungstableaus für Level **II - III**.



8 40 Aktionskarten Level II

Zusätzlich zu den bisherigen Aktionskarten kommen alle Aktionskarten von Level **III** mit Büchern **III** und Personen **III** ins Spiel.

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

Mischt euren gesamten Aktionskartensatz (Level **I** und **III**) zusammen und legt ihn verdeckt auf das Feld „dieses Jahr“ auf eurem Planungstableau.

9 48 Plaketten (je 12 in den 4 Farben)

Legt die Plaketten neben dem Spielplan bereit.

Ihr bekommt jeweils zu Spielbeginn je Farbe eine Plakette und zieht zufällig eine fünfte Plakette.



Spielziel

Zusätzlich zum Ausbau des Klosters bekommt ihr nun 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. AUFGABENTAFEL AUFFÜLLEN

Deckt genau wie in Level 1 neue Aufgaben auf. Dreht ggf. Gebäude auf die Baustellenseite und tauscht nicht mehr erfüllbare Aufgaben aus.

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

Aufgabenkarten mit braunem Hintergrund

Braune Aktionskarten werden sofort aktiv.

- Unterbrecht das Auffüllen kurz.
- Handelt den Effekt der Aufgabenkarte ab.
- Dann legt ihr die Karte **verdeckt** auf das nächste freie Feld der Aufgabenleiste. Die Karte belegt also einen Platz. Danach füllt ihr weiter auf, bis die benötigte Anzahl Aufgabenkarten ausliegt.



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.



Studententag: Alle dürfen jeweils bis zu drei ihrer Bücher werten.

2. AKTIONSKARTE WÄHLEN UND AUSFÜHREN

Wie in Level I zieht ihr nun wieder **alle gleichzeitig** Karten von eurem Aktionskartenstapel. Ihr zieht in diesem Level aber **drei Karten**.

Wählt eine davon aus und legt diese **verdeckt** auf das Feld „Ora et Labora“. Dies ist die Karte, die ihr diese Runde spielen werdet. Legt die anderen beiden Karte verdeckt auf das Feld „nächstes Jahr“.

In diesem Level kosten die Aktionen Plaketten.

Um die Aktion einer Karte zu nutzen, musst du die unten auf der Karte angegebenen Plaketten zurück in den Vorrat legen.

Du kannst jedoch auch durch jede Aktion neue Plaketten erhalten (siehe c).

Auch wenn du keine deiner gezogenen Aktionskarten bezahlen kannst, musst du eine Karte wählen und auf das Feld „Ora et Labora“ legen.

Nachdem ihr alle eine Karte gewählt habt, deckt ihr diese – genau wie in Level I – gleichzeitig auf und führt dann nacheinander, beginnend mit der niedrigsten Reihenfolgezahl, eure Spielzüge aus. Dabei werden immer zuerst die grünen Aktionen (Buch fertigen) ausgeführt, da diese die niedrigsten Reihenfolgezahlen haben. Danach folgen Blau (Beten), Rot (Bauen), Gelb (Gast beherbergen), Engel und zuletzt Betteln (falls du die gewählte Karte nicht bezahlen kannst).

Wenn du am Zug bist, führst du je nach gewählter Aktionskarte die Aktion a, b, c oder d aus und danach immer die Aktion e.



Die Aufgabenkarten

Für Karten mit **rotem Hintergrund** musst du die rote Plakette „Arbeit“  abgeben: Wie in Level I 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.



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 Klostersgemeinschaft stärken (siehe Seite 11).



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*).



a) Buch fertigen (wenn du eine grüne Karte nutzt)

Bezahle eine grüne Plakette und lege das Buch in deine Bibliothek (grünes Feld auf deinem Planungstableau).

Dann darfst du dir für das gerade gefertigte Buch die links oben abgebildete **Plakette aus dem Vorrat** nehmen. Sind oben auf der Karte 2 Plaketten abgebildet, so darfst du eine davon wählen.

Zusätzlich darfst du dir jeweils eine Plakette für bis zu 2 andere Bücher in deiner Bibliothek nehmen. Dein Lohn wächst also mit deiner Bibliothek auf bis zu 3 Plaketten an.

Bei Spielende zählen die meisten Bücher einen halben Punkt, einige Bücher bringen keine Punkte, der Klosterplan zählt dafür einen ganzen Punkt.



b) Bauteil legen (wenn du eine blaue, rote oder lila Karte nutzt)

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



Plaketten erhalten

In Level II setzt ihr keine Baumeister mehr auf die Gebäude, sondern könnt stattdessen neue Plaketten in der Farbe des Bauteils erhalten.

- Für **jedes überdeckte** Symbol in der Farbe des Bauteils darfst du dir eine Plakette dieser Farbe nehmen. Die Anzahl und Position der Symbole auf dem Bauteil spielt dabei keine Rolle.
- Falls du mit dem Bauteil **kein Wiesenfeld** überdeckst, darfst du dir eine weitere Plakette in der Farbe des Bauteils nehmen. (Dies gilt auch, wenn du kein passendes Symbol überdeckst.)
- Falls du **ein weißes Bauteil** legst, darfst du dir für **jedes überdeckte** Symbol eine Plakette in der jeweiligen Farbe nehmen. Du bekommst jedoch keine **zusätzliche** Plakette, wenn du nicht auf die Wiese baust.



Du platzierst das blaue L wie abgebildet. Du überdeckst 2 blaue Symbole. Dafür nimmst du dir 2 blaue Plaketten. Du überdeckst kein Wiesenfeld und nimmst dir 1 weitere Plakette. Du bekommst also insgesamt 3 blaue Plaketten.

Fauler Mönch?

Wenn du einen kleinen Teil eines Holzgebäudes abtrennst, musst du auch hier einen faulen Mönch legen.

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 13).



c) Gast ins Kloster holen (wenn du eine gelbe Karte nutzt)

Bezahle eine gelbe Plakette und lege die Person auf den Speisesaal (gelbes Feld auf deinem Planungstableau).

Dann darfst du dir für die Person die links oben abgebildete **Plakette aus dem Vorrat** nehmen. Sind oben auf der Karte 2 Plaketten abgebildet, so darfst du eine davon wählen. Zusätzlich darfst du dir eine weitere Plakette für eine **andere** Personen in deinem Speisesaal nehmen. Du kannst also bis zu 2 Plaketten bekommen.

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.



Sonderfall: Bei der Bettlerin darfst du ein beliebiges Gebäude wählen.

d) Betteln (wenn du die gewählte Karte nicht bezahlen kannst)

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.

e) Aufgabe erfüllen

Wie in Level I überprüft ihr nun, ob ihr mit der Aktion offen liegende Aufgaben erfüllt habt. In Level II kommen einige neue Aufgaben hinzu.

Neue Aufgabenkarten in Level II



Lange Stundengebete: Hast du am Ende einer Aktion 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 einer Aktion nur noch zwei Plaketten oder weniger, darfst du dir zwei beliebige Plaketten nehmen und bekommst zusätzlich diese Karte.



Vollenden: Hast du mit einer Aktion ein Klostergebäude vollendet, bekommst du diese Karte.



Neues Buch: Hast du mit einer Aktion 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 mit einer einzigen Aktion 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.

3. SONDERAKTIONEN

Nachdem ihr eure regulären Aktionen ausgeführt habt, dürft ihr zusätzlich noch Sonderaktionen durchführen. Ihr kommt in der gleichen, durch die Zahlen eurer Aktionskarte bestimmten Reihenfolge, nochmals an den Zug. Immer wenn du so erneut zum Zug kommst, darfst du eine Sonderaktion ausführen oder passen und aus dieser Runde aussteigen. Dies geht so lange reihum, bis alle Personen gepasst haben.

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**



Baumeister

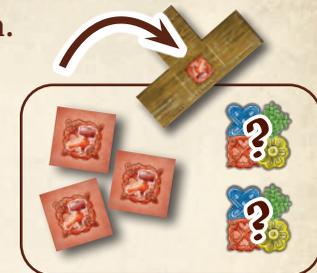


Um ein Klostergebäude ins Spiel zu bringen und **von der Pergament- auf die Baustellenseite zu drehen, musst du 3 Plaketten abgeben**. Welche Plaketten du dafür benötigst, ist auf der Pergamentseite angegeben.

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.

- **Ein Bauteil von der Bauhütte legen oder aus dem Beutel ziehen**
Du darfst als Sonderaktion ein weiteres Bauteil auf den Plan legen. Jedes Bauteil kostet **5 Plaketten**.

Nimmst du dabei ein Bauteil **aus der Bauhütte**, so musst du **3 Plaketten in der Farbe des Bauteils und 2 beliebige Plaketten** bezahlen.



Ziehst du ein Bauteil aus dem **Beutel** musst du **1 Plakette jeder Farbe und 1 beliebige Plakette** bezahlen.



Du legst das Bauteil nach den üblichen Bauregeln, aber **du erhältst für die Sonderaktion keine Plaketten**.

Durch Sonderaktionen kannst du jedoch Aufgaben erfüllen, die noch auf der Aufgabentafel liegen



4. AUFRÄUMEN UND SPIELENDE

Falls noch nicht geschehen, legt ihr die aktuelle Aktionskarte auf das farblich passende Feld eures Planungstableaus. Dann legt ihr eventuell noch verdeckt liegende (braune) Aufgabenkarten zurück in die Schachtel.

Wie in Level I spielt ihr über 2 Jahre, also bis der Aktionskartenstapel zum zweiten Mal leer ist.

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

Wertung

Zählt alle eure Punkte zusammen:

- Die gesammelten Karten auf deinem Tableau, zählen so viele Punkte, wie auf der Karte angegeben. Ist kein Siegel abgebildet, bringt die Karte keine Punkte. Ist ein halbes Siegel abgebildet, bringt die Karte einen halben Punkt. Jedes volle Siegel bringt 1 Punkt.
- Jeder eigene Baumeister auf dem Spielplan zählt 1 Punkt
- Jeder eigene faule Mönch zählt 1 Minuspunkt.
- Für je 3 gleichfarbige Plaketten bekommt ihr 1 Punkt.
- Für ein Set von 4 verschiedenfarbigen Plaketten bekommt ihr ebenfalls einen Punkt. Legt die Plaketten in beiden Fällen zurück in den Vorrat.

Wer die meisten Punkte erreicht hat, hat die Partie gewonnen und wird neuer Abt bzw. Äbtissin.

Kooperatives Spiel

Das kooperative Spiel läuft nach den selben Regeln wie in Level I. Beachtet auch hier wieder die Schweigephase bei der Kartenauswahl. Erst wenn ihr alle eure Karten aufgedeckt habt, dürft – und solltet – ihr euch wieder absprechen.

Zur Erinnerung: Lücken, die so groß sind, dass kein fauler Mönch hineingelegt wurde, zählen bei Spielende 3 Minuspunkte. Klostergebäude, die noch die Pergamentseite zeigen, 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	Mennige	
44-45	Azurit	
46-47	Purpur	für Level III qualifiziert
48-49	Gold	
50 und mehr	Lapislazuli	



Level III: Eventus et Periculi (Ereignisse & Gefahren)

Aufbau und Spielmaterialien wie in Level II, mit folgenden Änderungen:

2 Klostergebäude

Bei Spielbeginn liegt nur die Kirche **A** mit der Baustellenseite aus.

Alle übrigen Klostergebäude (**B** - **K**) zeigen Pergamentseite.



8 18 Aktionskarten Level III:

Zusätzlich zu den bisherigen Aktionskarten verwendet ihr nun auch noch die Aktionskarten von Level **III**.

Hier müsst ihr etwas aufpassen. Diese Aktionskarten haben einen grauen Hintergrund, wie die Aufgabenkarten. Die neuen Aktionskarten sind aber alle identisch.

Mischt die Aktionskarten aller 3 Level wieder getrennt voneinander. Teilt dann an alle teilnehmenden Personen die in der Tabelle angegebenen Karten aus:

1 Person:	1 Engel, 31 Aktionskarten Level I , 22 Aktionskarten Level II und 13 Aktionskarten Level III (insgesamt 67 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)

5 48 Aufgabenkarten Level III

Sucht aus den Aufgabenkarten von Level **III** zuerst die 16 Karten „Gute Zusammenarbeit“ und legt diese als getrennten Stapel offen bereit. Mischt dann alle übrigen Aufgabenkarten (Level **I** - **III**) zusammen und legt sie als verdeckten Stapel neben der Aufgabenleiste bereit.



Mischt euren gesamten Aktionskartensatz (Level **I**, **II**, **III**) zusammen und legt ihn verdeckt auf das Feld „dieses Jahr“ auf eurem Planungstableau.

Tafel „unerledigte Aufgaben“

In Level **III** legt ihr die übrigen Aktionskarten von Level **I** und **II** nicht zurück in die Schachtel. Legt das Tableau „Aufgaben aus dem letzten Jahr“ bereit. Sortiert dann die nicht verteilten Karten stattdessen nach ihrer Farbe (Grün, Blau, Rot, Gelb) und legt sie als verdeckte Stapel auf das farblich passende Feld des Tableaus. (Zweifarbige Karten ordnet ihr dem blauen oder dem roten Stapel zu, so dass beide möglichst gleich hoch sind.) Deckt dann jeweils die oberste Karte aller 4 Stapel auf.



10 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 AUFFÜLLEN

Füllt zu Beginn jeder Runde die Aufgabentafel auf:

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

Es gelten die selben Regeln wie zu vor.

Zur Erinnerung: Liegt keines der Gebäude für eine Aufgabe auf der Baustellenseite, so dreht ihr das mit dem niedrigsten Buchstaben um. Könnt ihr eine Aufgabe nicht mehr erfüllen, legt ihr sie ab und zieht eine neue Karte. Braune Aufgaben werden sofort abgehandelt und bleiben dann bis zum Ende der Runde verdeckt liegen.

In diesem Level kommen braune Aufgabenkarten hinzu, bei denen du würfeln musst. Würfelst du weiß, wird dafür keine Plakette benötigt. Beim schwarzen Würfelergebnis darfst du eine beliebige Plakette dafür abgeben.



Neue Aufgabenkarten in Level III (braun)



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. **Jede Person, die mindestens einen Gast oder Baumeister in dem betroffenen**

Bereich hat, 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, keinen faulen Mönch!) 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 Figuren im betroffenen Klosterteil, kommt die Karte ohne Auswirkung auf den Ablagestapel und wird sofort durch die nächste Aufgabenkarte ersetzt.



Einsturzgefahr

Zuerst müsst ihr bestimmen, welches Bauteil gefährdet ist. Geht dazu die linke Spalte von oben nach unten durch bis ihr eine Form findet, von der (mindestens) ein Bauteil auf dem Spielplan liegt. Sind bereits mehrere Bauteile in dieser Form auf dem Plan, so entscheidet die Farbreihenfolge in der rechten Spalte, welches Bauteil einsturzgefährdet ist. 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 abgeben müsst, um die Einsturzgefahr abzuwenden. Spielt ihr kompetitiv, versucht jede Person für sich diese Gefahr gegen Abgabe der entsprechenden Plaketten abzuwenden. Jede Person die, die Gefahr erfolgreich abwendet, bekommt 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.

2. AKTIONSKARTE WÄHLEN UND AUSFÜHREN

Die Aktionsphase wird wie in Level II gespielt: Ihr zieht 3 Karten wählt eine davon und führt dann in in der Reihenfolge eurer gewählten Karten eure Aktionen aus.

In diesem Level kommt eine neue Aufgabenkarte hinzu:

Neue Aufgabenkarten in Level III (grau)



Unerledigte Aufgabe aus dem letzten Jahr:

Wenn du diese Karte auswählst, hast du Zugriff auf das Tableau „Unerledigte Aufgaben aus dem letzten Jahr“.

Bezahle eine beliebige Plakette und wähle eine der offen liegenden Karten vom Tableau.

Führe die Aktion der gewählten Karte aus ohne darauf abgebildeten Plaketten zu bezahlen. (Du bezahlst also nur deine „Unerledigte Aufgaben...“-Karte) Lege dann beide Karten auf das farblich passende Feld auf deinem Planungstableau.

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



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.



3. SONDERAKTIONEN

Die Phase der Sonderaktionen wird wie in Level II gespielt. Als Sonderaktion könnt ihr wie in Level II gegen die Abgabe der entsprechenden Plaketten besondere Aufgaben erfüllen.

Besondere Aufgaben



Kirchenschatz: Um die Aufgabe zu erfüllen, musst du vier Plaketten abgeben. Es müssen je zwei Plaketten gleicher Farbe sein (auch vier Plaketten in einer Farbe sind möglich).



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.

Denkt auch weiterhin daran, dass ihr als Sonderaktionen das Kloster erweitern und zusätzliche Bausteine legen könnt.

Baustopps aufheben

Ist eine neue Sonderaktion in diesem Level.

Gib die unten auf der Karte angegebenen Plaketten ab.

Nimm das Absperrband vom Spielplan und lege die brauen Aufgabenkarte auf dein Spielertableau.

4. 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

Zählt alle eure Punkte zusammen:

- Die gesammelten Karten auf deinem Tableau, zählen so viele Punkte, wie auf der Karte angegeben. Ist kein Siegel abgebildet, bringt die Karte keine Punkte. Ist ein halbes Siegel abgebildet bringt die Karte einen halben Punkt. Jedes volle Siegel bringt 1 Punkt.
- Jeder eigene Baumeister auf dem Spielplan zählt 1 Punkt
- Jeder eigene faule Mönch zählt 1 Minuspunkt.
- Für je 3 gleichfarbige Plaketten bekommt ihr 1 Punkt.
- Für ein Set von 4 verschiedenfarbigen Plaketten bekommt ihr ebenfalls einen Punkt. Legt die Plaketten in beiden Fällen zurück in den Vorrat.

Wer die meisten Punkte erreicht hat, hat die Partie gewonnen und wird neuer Abt bzw. Äbtissin.

Kooperatives Spiel

Das kooperative Spiel läuft nach den selben Regeln wie in Level I. Beachtet auch hier wieder die Schweigephase bei der Kartenauswahl. Erst wenn ihr alle eure Karten aufgedeckt habt, dürft – und solltet – ihr euch wieder absprechen.

Zur Erinnerung: Lücken, die so groß sind, dass kein fauler Mönch hineingelegt wurde, zählen bei Spielende 3 Minuspunkte. Klostergebäude, die noch die Pergamentseite zeigen, zählen 6 Minuspunkte.

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

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

unter 70	Eisengallus	nochmal versuchen
70-71	Ocker	geschafft
72, 73, 74	Mennige	
75, 76, 77	Azurit	
78, 79, 80	Purpur	für die Annalen!
81, 82, 83	Gold	
84 und mehr	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, Valentin, Isabell, Christopher, Christina, Marius, Uta, Beate, Patrick und Béla) und natürlich Walahfrid, Reginbert, Stefan, Harald, Schorsch 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