

## Spielende und Gewinner

### Spielende

- Der letzte Buchstabe wurde von der Gebetstafel genommen
- Es ist unmöglich, weitere Plättchen zu legen
- Die Nacht des 2. Tages ist angebrochen
- Die aktuelle Runde wird für alle zuende gespielt

### Siegpunkte

- Pro **großem** Buchstaben in der eigenen Ablage: 3 Punkte
- Pro **nicht** genutztem Segen: 1 Punkt
- Pro **nicht** platziertem Plättchen: Wert im Kreis des Plättchens **subtrahieren**
- Gewinner: meisten Siegpunkte; bei Gleichstand gilt, wessen Phrase am weitesten unten in der Tafel steht

## Runden(ablauf)

### Studier- und Arbeitsrunden

1. Nacheinander (Abt beginnt): **A oder B**
  - A. **Plättchen platzieren** (vor, nach oder während der Bewegung)
    - unfertige Seite nach oben
    - rechteckig an ein vorhandenes Plättchen legen
    - an mindestens 1 Pfad oder Tor anschließen
    - keine Sackgassen (Pfad darf nicht als Sackgasse enden, Torweg darf)
    - graue Studier- und braune Arbeits-Plättchen dürfen sich lediglich an den Ecken berühren (Abtei ist grau)
    - Gruppen-Limits: max. 4 Feld- oder Pfad-Plättchen; max. 2 Garten-Plättchen in einer Gruppe
  - B. **Plättchen ziehen** und eines (auch das gerade gezogene) zurücklegen
2. **Aufrecht stehende Mönche bewegen**
  - 2 Bewegungspunkte pro **stehendem** Mönch, beliebig auf alle **stehenden** Mönche aufteilbar
  - Nach der Bewegung ggfs. beliebig viele Segnungen auf ein oder mehrere **unfertige** Plättchen legen. Der nächste Mönch, der das Plättchen betritt, erhält diese Segnungen
  - Jedes fertig gestellte Plättchen sowie jedes voll besetzte unfertige Plättchen darf betreten und verlassen werden
  - Sofern ein unfertiges Plättchen nicht voll besetzt ist, muss ein Mönch, der es betritt, in ein leeres (Ziffern-)Kästchen gestellt werden.
  - Bewegung darf nicht auf einem voll besetzten Plättchen **enden**
  - Falls eine Bewegung auf einem unfertigen Plättchen begonnen wird, darf er dieses nur verlassen, wenn es nicht voll besetzt ist. Die Bewegung auf ein leeres Kästchen auf diesem Plättchen kostet keinen Bewegungspunkt
3. Nacheinander (Abt beginnt): **Wertungen**
  - Icon-Effekte der Plättchen dürfen genutzt werden
  - Punkte für **Fertigstellung** von Plättchen
    - Falls voll besetzt, erhält jeder Punkte entsprechend der durch die eigenen Mönche besetzten Ziffern-Quadrate.
    - Nach Wertung für alle Beteiligten, wird das Plättchen umgedreht, die Mönche bleiben
    - Für ein Feld-oder Pfad-Plättchen erhält man 1 Punkt, für ein Garten-Plättchen 2 Punkte. Zusätzlich erhält man Punkte für alle anderen Plättchen, die Teil dieser Gruppe sind, wobei hier unfertige Plättchen als nicht benachbart gelten.
    - Ein Mönch, der beim Errichten geholfen hat, darf während dieser Wertung nichts anderes tun.
  - Punkte fürs **Beten**
    - Während der Wertung kann 1 Mönch beten, sofern er der einzige Mönch auf diesem Plättchen ist (Mönch wird hingekniet)
    - Punkte der Ziffer im Kreis des Plättchens entsprechend - aber nur **ein** Mal
    - Er darf nicht auf einem unfertigen oder gerade fertig gestellten Plättchen beten
    - Er darf erst zur nächsten Gebetsrunde wieder aufrecht gestellt werden
    - Er darf **vor** dem Beten das Bild-Symbol des Plättchens nutzen - **einmal**

- Andere Mönche dürfen dieses Plättchen betreten, aber dort nicht arbeiten oder das Bild-Symbol nutzen
- Punkte fürs **Arbeiten**
  - 1 Punkt für das Arbeiten
  - Während der Studier-Runde: graue fertig gestellte Studier-Plättchen (inkl. Abtei) sind 1 Punkt für einen stehenden Mönch wert
  - Während der Arbeits-Runde: braune fertig gestellte Arbeits-Plättchen sind 1 Punkt für einen stehenden Mönch wert
  - Mehrere eigene Mönche auf einem Plättchen bringen trotzdem nur 1 Punkt
  - Falls auf dem Plättchen ein Mönch betet, darf dort nicht gearbeitet werden
  - Vor dem Werten darf das Bild-Symbol des Plättchens genutzt werden

4. Nacheinander (Abt beginnt): Punkte zum **Erwerben** von Buchstaben, Mönchen und Segnungen nutzen

- **Buchstaben und Mönche**
  - „Bezahlt“ wird mit den gerade erworbenen Punkten sowie mit Segnungen (1 Segen = 1 Punkt)
  - Beliebigen Buchstaben von der Gebetstafel kaufen und bei sich (großer Buchstabe) oder einem Mitspieler (kleiner Buchstabe) ablegen. Im letzteren Fall erhält man eine Segnung
  - Eigenen oder fremden Mönch von der Gebetstafel kaufen und in die Abtei stellen
  - Kosten für Buchstaben und Mönche: solange die eigene Phrase noch nicht vollständig ist: obere Reihe der Gebetstafel, dann untere Reihe
- **Segnungen**
  - Für nicht ausgegebene Punkte erhält man Segnungen:
    - 1-4 Punkte:..... 1 Segen
    - 5-9 Punkte:..... 2 Segen
    - 10-14 Punkte:..... 3 Segen
    - 15+ Punkte:..... 4 Segen
  - Falls nicht mehr genügend Segnungen vorhanden sind, muss jeder Spieler 1 Segen in den Vorrat zurücklegen.

### Betunden

1. Betende Mönche werden (aufrecht) in die Abtei gestellt
2. Neuwahl eines Abtes: Wer die meisten Mönche in der Abtei hat, wird neuer Abt. Bei Gleichstand entscheidet der alte Abt zwischen den Beteiligten, sich selbst ausgenommen.
3. Neue Plättchen ziehen: Anzahl siehe Zeitscheibe

### Nachtrunden

- Alle Mönche werden (aufrecht) in die Abtei gestellt

## Plättchen

### Definitionen

- Plättchen können entweder fertig oder unfertig sein
- Plättchen können entweder voll besetzt sein oder nicht
- Ein **fertiges Plättchen ist voll besetzt**, wenn so viele Mönche wie im Kreis angegeben auf ihm stehen
- Ein **unfertiges Plättchen ist voll besetzt**, wenn in jedem Nummernkästchen ein Mönch steht
- **Gruppe**: rechteckig aneinandergrenzende Plättchen, die durch (Tor-)Wege miteinander verbunden sind

### Standardplättchen

#### Abtei

- graues Studierplättchen

#### Feld

- Torwege dürfen auch an eine „leere“ Seite eines Plättchens angelegt werden
- Maximal 4 benachbarte, durch Wege verbundene Feld-Plättchen

#### Garten

- Torwege dürfen auch an eine „leere“ Seite eines Plättchens angelegt werden
- Maximal 2 benachbarte, durch Wege verbundene Garten-Plättchen

#### Gebäude

- braune und graue Gebäude-Plättchen dürfen nicht aneinander grenzen

#### Geheimgang

- graues Studierplättchen bzw. braunes Arbeitsplättchen

- 1 Bewegungspunkt um von einem beliebigen Standort auf das eigene Geheimgang-Plättchen zu setzen
- Darf nicht benutzt werden, falls dort ein Mönch betet

### Pfad

- Maximal 4 benachbarte, durch Wege verbundene Pfad-Plättchen

### Kleintier-Plättchen

#### Bienenstock

#### Karpfenteich

#### Taubenschlag

- Stets auf die fertig gestellte Seite legen
- Mönche dürfen diese Plättchen nicht betreten
- Statt Punkte erhält der Spieler beim Platzieren je 1 Segnung für jedes angrenzende Plättchen

### Mehrzweck-Plättchen

#### Krankenhaus

#### Speisesaal

#### Zeughaus

- Sind sowohl graue Studier- als auch braune Arbeits-Plättchen und dürfen neben anderen grauen oder braunen Plättchen liegen
- Mönche erhalten 1 Punkt für das Arbeiten, egal ob in der Studier- oder Arbeits-Runde

### (Bild-)Symbol-Plättchen

- Der Effekt darf nicht genutzt werden, falls das Plättchen in diesem Zug errichtet wurde oder dort ein Mönch betet

#### Almosenausgabe

- Der Spieler erhält 1 Segnung

#### Bibliothek

- Der Spieler darf zwei Buchstaben auf der Gebetstafel vertauschen. Die Buchstaben werden auf die kleine Seite gelegt, um anzuzeigen, dass diese Buchstaben nicht noch einmal vertauscht werden dürfen. Auf dem eigenen Feld (nach dem Nehmen) dürfen die Buchstaben auf die große Seite gelegt werden.

#### Brauerei

- Nicht während einer Wertung nutzbar
- Während einer Bet-Runde darf der Spieler beliebig viele seiner betenden Mönche aufrecht stellen, statt sie in die Abtei zu setzen
- Während einer Nacht-Runde darf der Spieler beliebig viele seiner Mönche auf der augenblicklichen Position belassen, statt sie in die Abtei zu setzen. Alle betenden Mönche dürfen aufstehen.

#### Farm

- Falls dort ein Mönch während der Arbeits-Runde arbeitet, erhält der Spieler 2 Extra-Punkte, also 3 Punkte

#### Gefängnis

- Unmittelbar nach einer Abt-Wahl darf der neue Abt dort einen Mönch, der sich in der Abtei aufhält, inhaftieren. Der Mönch betet dort bis zur nächsten Bet-Runde, erhält aber keine Punkte fürs Beten. Allerdings muss die maximale Kapazität (2) beachtet werden.
- Ansonsten ist das Gefängnis ein normales Plättchen.

#### Haus des Abtes

- Der Spieler darf eine sofortige Abt-Neuwahl verlangen. Es zählen alle Mönche in der Abtei sowie im Haus des Abtes

#### Kapelle

- Ein betender Mönch bringt doppelte Punkte (insgesamt 6 Punkte)
- Maximal 3 Mönche dürfen hier beten, aber nur einer pro Spieler

#### Schreibstube

- Falls dort ein Mönch während der Studier-Runde arbeitet, erhält der Spieler 1 Extra-Punkt, also 2 Punkte

#### Ställe

- Der Spieler darf ein neues Plättchen legen, wie bei einer normalen Platzierung und Bewegung

#### Werkstatt

- 1 Plättchen ziehen und eines wieder zurücklegen (auch das gerade gezogene)