

# MONASTERY



Regolamento



Monastery è un gioco per due - quattro giocatori, nel quale ogni giocatore contribuisce alla costruzione di un monastero medievale.

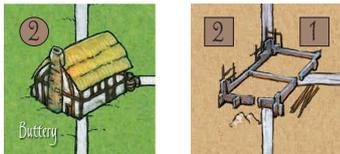
I giocatori piazzano tessere e muovono i monaci per costruire queste tessere e così guadagnare i punti. Ulteriori punti sono assegnati per le preghiere e per il lavoro nel monastero. I giocatori usano i loro punti per collezionare lettere, per poter completare una frase, una porzione del Pater Noster, come testimonianza del valore del loro lavoro.

## Componenti

### Le tessere

Il monastero è costruito usando un set di cinquantatré tessere.

Le tessere sono costruite o da costruire.



Inoltre, una tessera può essere *tutta occupata* oppure no.

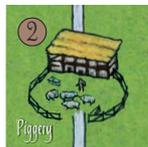
Una tessera costruita che è tutta occupata avrà un numero di monaci su di essa uguale al valore indicato nel tondino.

Una tessera da costruire sarà occupata interamente quando avrà un monaco in ogni riquadro numerato.

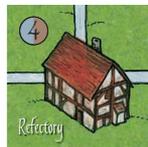
*Es: La cappella ha un valore nel tondino di 3, così sarà occupata interamente se ci saranno tre monaci presenti.*



Una tessera studio-grigio che vale 5 punti ed ha 4 sentieri



Una tessera marrone-duro lavoro che vale 2 punti ed ha 2 sentieri



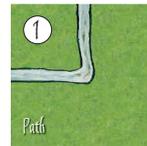
Una tessera ambivalente che vale 4 punti ed ha 3 sentieri



Una tessera studio-grigio che vale 2 punti ed ha 4 sentieri



Una tessera marrone-duro lavoro che vale 1 punto ed ha 4 sentieri



Una tessera sentiero che vale 1 punto ed ha 2 sentieri



Questa tessera è chiamata tessera Passaggio Segreto



Questa tessera è chiamata tessera Icona



Questa tessera è chiamata tessera caratteristica

### L'Abbazia

L'Abbazia è una grande tessera che funziona in più modi, come ogni altra tessera. Tre tessere possono essere piazzate lungo ognuno dei suoi bordi lunghi, e due tessere lungo ognuno dei suoi bordi corti.

### La griglia delle lettere

Questa griglia mostra le parole del Pater Noster. Le parole sono divise in quattro frasi codificate per colore:

LIBERA NOS  
 QUAESUMUS  
 AB OMNIBUS  
 MALIS AMEN

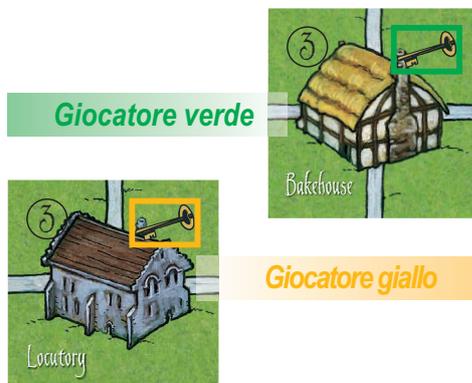
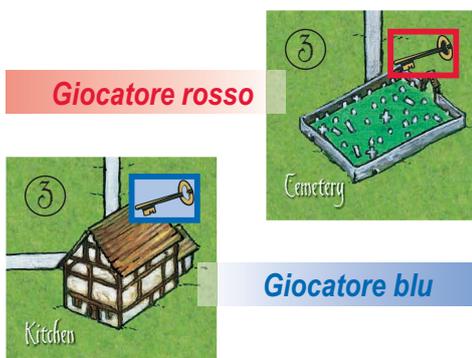
"Ma liberaci da tutti i mali. Amen."

Gli altri componenti sono:

- Quattro set di cinque monaci colorati
- Quattro schermi identificati per colore, ognuno incorpora una stringa di lettere che mostra la frase appropriata. Le lettere sono piazzate su queste stringhe durante il Conteggio.
- Il disco delle ore monastiche che è usato per registrare il tempo del giorno.
- Venti gettoni benedizione.
- Un sacchetto per contenere le tessere durante il gioco.

## Preparazione

1. Mettere l'Abbazia al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore pesca un monaco per determinare quale colore giocheranno, e poi sedersi nel seguente ordine: rosso - blu - verde - giallo.
3. Ogni giocatore:
  - Prende lo schermo del suo colore
  - Prende il proprio set di monaci
  - Mette un monaco nell'Abbazia
  - Mette un monaco su ognuno dei quattro simboli croce sulla griglia delle lettere
  - Prende la tessera Passaggio Segreto appropriata e la mette dietro il suo schermo



Quando si gioca con meno di quattro giocatori, riporre le tessere Passaggio Segreto superflue nella scatola.

4. Sistemare le lettere nei loro spazi sulla griglia delle lettere.

Tutte le lettere sono messe che in modo che mostrino la lettera col bordo nero.

Non mettere lettere su una frase che non è usata nel gioco.

*Es. Se il Blu ed il Verde sono i soli giocatori, nessuna lettera sarà piazzata sulle frasi rosse e gialle. Queste lettere sono lasciate fuori dal gioco.*

5. Nel primo round di gioco (Mattutino), il giocatore la cui frase è più vicina alla cima della griglia, è eletto Abate. Egli prende il Quadrante.



## Sequenza di gioco

Il Quadrante viene usato per indicare quale round è in corso. Viene tenuto davanti all'Abate che è responsabile del movimento dell'indicatore dell'ora di uno spazio in senso orario alla fine di ogni round.

L'Abate è il primo giocatore in ogni round, poi il gioco prosegue alla sua sinistra.

### Round di studio e duro lavoro



I round di Studio e Lavoro duro sono ognuno composti dal *Piazzamento e Movimento* e *Punteggio*.

#### *Piazzamento e Movimento*

Il primo giocatore può piazzare una nuova tessera (tra quelle dietro lo schermo) e muovere i suoi monaci. Nel turno, ogni altro giocatore fa lo stesso, finché tutti i giocatori non hanno finito il loro *Piazzamento e Movimento*.

#### *Punteggio*

Il primo giocatore usa i suoi monaci per conteggiare i punti, poi colleziona lettere e monaci e riceve benedizioni. Nel turno, ognuno degli altri giocatori fa lo stesso, finché tutti i giocatori non hanno finito il loro *Punteggio*.

- Durante il *Punteggio* un monaco può fare uso degli effetti delle icone sulle tessere.
- Durante il *Punteggio*, tutte le tessere da costruire che sono tutte occupate vengono girate dalla loro parte costruita.

### Round di Messa



Durante i round di Messa, i monaci in preghiera ritornano all'Abbazia e si alzano, il prossimo Abate viene eletto ed i giocatori pescano nuove tessere.

### Round notturno



Durante il round notturno, tutti i monaci ritornano all'Abbazia.

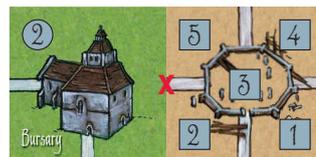
## Piazzamento tessere

Durante il *Piazzamento e Movimento*, un giocatore può mettere una nuova tessera. Prende la tessera da dietro il suo schermo e lo aggiunge al monastero. La nuova tessera può essere piazzata in qualsiasi momento del *Piazzamento e Movimento* del giocatore, ossia prima, durante o dopo il movimento. Può essere piazzata in qualsiasi direzione (in altre parole, i caratteri possono andare in qualsiasi direzione).

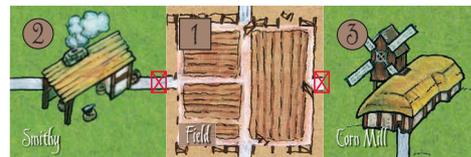
1. La nuova tessera deve essere piazzata dal lato da costruire (con i riquadri numerati visibili).
2. La nuova tessera deve essere piazzata in modo che almeno un bordo sia adiacente ad una tessera costruita, oppure ad una tessera da costruire tutta occupata.
  - Per "adiacente" s'intende che i bordi si *toccano per tutta la lunghezza del bordo*. Tessere che si toccano angolo con angolo (diagonalmente) non sono adiacenti.
3. La nuova tessera deve essere connessa almeno ad un'altra tramite un sentiero oppure un cancello.

### Restrizioni

1. Una tessera non può mai essere piazzata in modo da creare un "vicolo cieco" (dove un sentiero è collegato ad un lato "vuoto" di una tessera).



2. Tessere Campi e Giardini hanno dei cancelli. Un cancello è una sorta di sentiero "opzionale". Può essere posizionato in modo che conduca ad un sentiero oppure un cancello, oppure che conduca ad un alto "vuoto" di una tessera.



3. Una tessera studio grigio ed una tessera marrone lavoro duro (riconoscibili dal colore del riquadro numerato o del tondino) non possono mai essere piazzate adiacenti una con l'altra. Tali tessere possono essere piazzate angolo contro angolo.

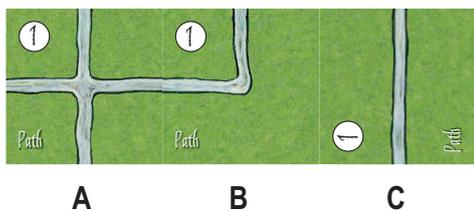
- L'Abbazia funziona come una tessera studio grigio. Nessuna tessera marrone lavoro duro può essere piazzata adiacente all'Abbazia.
- Tessere sentiero e tessere caratteristiche non sono né marroni né grigie, così possono essere messe adiacenti sia a tessere grigie che marroni. Al contrario, tessere grigie e marroni possono essere piazzate adiacenti a tessere sentiero e caratteristiche.

4. C'è un limite a quante tessere sentiero, campi e giardino possono essere piazzate in un gruppo.

Per le tessere Sentiero il limite è QUATTRO tessere.  
Per le tessere Campo il limite è QUATTRO tessere.  
Per le tessere Giardino il limite è DUE tessere.

- Questi limiti comprendono sia le tessere costruite che quelle da costruire.

Per essere considerato un gruppo, ogni tessera deve essere adiacente ad almeno un'altra tessera dello stesso tipo. Inoltre, le tessere sentiero devono essere collegate una con l'altra (in modo da far muovere un monaco da tessera a tessera). Al contrario, le tessere sentiero che sono adiacenti ma non sono collegate, non sono considerate facenti parte dello stesso gruppo.



La tessera C non è considerata facente parte del gruppo contenente le tessere A e B.

Tessere campi, sentieri e giardini che sono piazzate a formare parte di un gruppo, generano punti extra durante il Punteggio.

5. I giocatori non possono mai esaminare il lato coperto di una tessera messa nel monastero.

## Scambio

Invece di piazzare una tessera, un giocatore può *scambiare* una tessera. Per farlo, il giocatore pesca una tessera dal sacchetto e la scambia per una tessera che ha dietro lo schermo. In alternativa, può semplicemente rimettere nel sacchetto la tessera appena pescata.

Lo scambio avrà come effetto per un giocatore l'averne una tessera in più.

- C'è una penalità a fine gioco per ogni tessera non piazzata.

## Movimento dei monaci

In un dato momento un giocatore avrà un numero di monaci nel monastero. Ogni monaco può stare in piedi oppure pregare (inclinato in avanti).

Un giocatore dispone di una quantità di punti movimento pari al doppio del numero dei suoi monaci in piedi sulla tessera monastero. Ossia, se un giocatore ha quattro monaci in piedi, allora dispone di 8 punti movimento. Ossia, se un giocatore ha quattro monaci in piedi, allora dispone di una quantità di punti movimento di 8 punti movimento.

I monaci che stanno pregando non contano per calcolare il movimento a disposizione.

Ossia, se un giocatore ha tre monaci in piedi e due monaci in preghiera, il movimento totale a sua disposizione è di 6 punti movimento.

Un giocatore può dividere i suoi punti movimento tra i suoi monaci in piedi come meglio desidera.

Ossia, il giocatore rosso ha 8 punti movimento a disposizione. Egli può muovere uno dei suoi monaci di 5 punti movimento ed un altro di 3 punti movimento. Gli altri due monaci non sono in grado di muovere.

- I monaci in preghiera non possono mai essere mossi.

I monaci si spostano da tessera a tessera. Devono muoversi lungo un sentiero collegato oppure un cancello che conduce ad un sentiero oppure ad un cancello. Per muovere da una tessera ad un'altra il costo è di 1 punto movimento.

- L'Abbazia conta come una tessera ai fini del movimento.

## Occupazione tessere

Un monaco non può terminare il suo movimento su di una tessera che è già tutta occupata.

- L'Abbazia può ospitare un qualsiasi numero di monaci.

Durante il movimento un monaco può muovere sopra un tessera e procedere oltre solo se la tessera è:

- Una tessera costruita
- Una tessera da costruire che è tutta occupata.

Se un monaco attraversa una tessera da costruire che non è tutta occupata, allora quel monaco deve essere piazzato in uno dei riquadri numerati vuoto; il monaco non può più muoversi per quella fase di *Piazzamento e Movimento*.

Un monaco che inizia il *Piazzamento e Movimento* su di una tessera da costruire può soltanto lasciarla se tale tessera non è tutta occupata. Un monaco non può mai lasciare una tessera da costruire che è tutta occupata.

- Un monaco che inizia il *Piazzamento e Movimento* su una tessera da costruire, può muovere su un riquadro vuoto di tale tessera (al costo di 0 punti movimento).

## Incoraggiamento

Al termine del suo *Piazzamento e Movimento*, un giocatore può mettere un numero di benedizioni su una o più tessere da costruire. Il prossimo giocatore a muovere su una tale tessera riceve queste benedizioni.

## Punteggio

Durante il *Punteggio*, un giocatore prima segna i punti, poi li usa per collezionare lettere e monaci dalla griglia delle lettere.

Un giocatore usa i suoi monaci per segnare i punti in uno di tre modi: costruendo, pregando o lavorando. Ogni monaco può essere usato per segnare i punti in un modo solo per il *Punteggio*.

## Costruire

Se una tessera da costruire è tutta occupata, allora un giocatore segna tanti punti in maniera uguale alla somma dei numeri nei riquadri occupati da ognuno dei suoi monaci.

*Es.: la Cucina è tutta occupata. Il giocatore rosso ha i monaci nei riquadri 3 e 1, e segna 4 punti. Il riquadro da 2 è occupato da un monaco del giocatore verde, che segnerà 2 punti nella sua fase di Punteggio.*

Una tessera da costruire che è tutta occupata si capovolge col lato costruito (quello verde) in su durante il *Punteggio*. Comunque, la tessera viene girata solo quando ogni monaco su quella tessera ha conteggiato i punti.

*Es.: il giocatore rosso ha due monaci nell'Officina; quella tessera ora è tutta occupata. Il giocatore rosso segna un totale di 3 punti e gira la tessera.*

*Nell'esempio sopra della Cucina, il giocatore rosso dovrebbe conteggiare i punti per i suoi monaci durante il suo Punteggio; comunque, la tessera non dovrebbe essere girata finché il giocatore verde non ha conteggiato i punti per il suo monaco.*

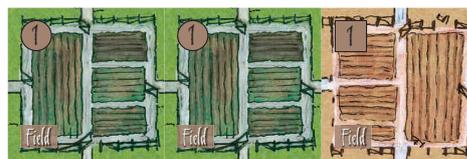
Quando si gira una tessera: rimuovere tutti i monaci, capovolgere la tessera (assicurarsi che il suo orientamento rimanga invariato) e riposizionare i monaci sul lato costruito della tessera.

- Un monaco che ha aiutato a costruire una tessera non può fare nient'altro durante quel *Punteggio*, sia che stia pregando, lavorando oppure usando l'effetto di una icona di una tessera.

## Campi, Sentieri e Giardini

Quando un monaco costruisce una tessera campo, sentiero o giardino, il giocatore segna un punto per una tessera campo o sentiero, e due punti per una tessera giardino.

Inoltre, se tale tessera è parte di un gruppo, allora i punti sono segnati per tutte le altre tessere nello stesso gruppo.



A

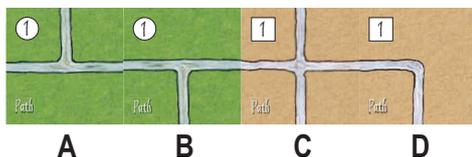
B

C

Un monaco costruisce il campo C, ed il giocatore segna 3 punti.

- Il massimo di punti che possono essere segnati in questo modo è quattro (usando quattro tessere campi, o quattro tessere sentieri, o due tessere giardini).

- Tessere da costruire non sono incluse quando si fa il punteggio.



I sentieri A e B sono stati costruiti, i sentieri C e D sono da costruire.

Un monaco costruisce il sentiero D; il giocatore segna solo 1 punto. Più tardi il sentiero C viene costruito e segna 4 punti per quel giocatore.

### Preghiera

Un giocatore può mettere un monaco in preghiera ad ogni *Punteggio*. Tale monaco deve essere il solo occupante di quella tessera, ed è immediatamente inclinato in avanti; il giocatore segna poi punti in maniera uguale al valore del tondino di quella tessera.

- Un monaco non può pregare su una tessera da costruire, né su una tessera che è stata appena costruita.
- Un monaco in preghiera non può essere rialzato fino al prossimo round di Messa. Fino ad allora, il monaco non può muovere, né segnare ulteriori punti per la preghiera o il lavoro, né usare gli effetti dell'icona della tessera.
- Un monaco può usare l'effetto dell'icona di una tessera prima di essere messo in preghiera.
- Altri monaci possono recarsi su una tessera dove c'è un monaco in preghiera, ma non possono lavorarci, né usare l'effetto dell'icona.

### Lavoro

Se non costruisce o prega, un monaco può valere 1 punto per il lavoro, semplicemente occupando una tessera appropriata.

Durante un round di studio, una tessera studio grigia costruita e occupata da un monaco in piedi segnerà 1 punto.

- L'occupazione dell'Abbazia vale 1 punto.

Durante un round di lavoro duro, una tessera lavoro duro marrone costruita e occupata da un monaco in piedi farà segnare 1 punto.

I punti lavoro sono segnati *per tessera*. Se un giocatore ha più di un monaco su una particolare tessera, quel giocatore ancora segnerà solamente 1 punto.

- Un monaco non può lavorare su una tessera dove c'è un monaco in preghiera.
- Un monaco può usare l'effetto di una icona di una tessera anche se ci lavora sopra.

## Collezionare lettere, monaci e ricevere benedizioni

Dopo aver totalizzato i suoi punti, un giocatore li usa per collezionare lettere e monaci e per ricevere benedizioni.

Il costo delle lettere e dei monaci è mostrato lungo il bordo in alto della griglia delle lettere. Un giocatore può utilizzare i suoi punti per collezionare qualsiasi combinazione di lettere e monaci.

*Es.: il giocatore rosso ha 7 punti da spendere. Sceglie un monaco da 3 punti e due lettere da 2 punti.*

Le lettere ed i monaci possono essere collezionate da qualsiasi parte sulla griglia, non solo dalla propria frase giocatore.

- Un giocatore può scegliere di collezionare un monaco di un altro giocatore e piazzarlo nell'Abbazia (una manovra tattica ed utile qualche volta). Il monaco appartiene ancora all'altro giocatore.

Se un giocatore ha dei punti non spesi, riceverà al loro posto un numero di benedizioni.

<b>Numero di punti non spesi</b>	<b>Numero di benedizioni ricevute</b>
da 1 a 4 punti	Una benedizione
da 5 a 9 punti	Due benedizioni
da 10 a 14 punti	Tre benedizioni
da 15 punti in su	Quattro benedizioni

Le benedizioni sono tenute dietro lo schermo. Valgono 1 punto ognuna e possono essere spese in una successiva fase di *Punteggio* quando si collezionano le lettere o i monaci dalla griglia.

Le benedizioni non spese sono usate per determinare il vincitore alla fine del gioco.

- Se un giocatore deve ricevere una benedizione e non sono rimaste abbastanza benedizioni, allora ogni giocatore restituisce immediatamente una benedizione alla riserva; poi il giocatore riceve la sua benedizione. Un giocatore che non possiede benedizioni è esentato dal restituire la benedizione.

### **Piazzare monaci e lettere**

I nuovi monaci reclutati da un giocatore sono immediatamente piazzati nell'Abbazia. Le nuove lettere collezionate da un giocatore sono piazzate in uno spazio vuoto su una qualsiasi striscia di lettere.

Se un giocatore piazza una lettera sulla sua striscia di lettere, la mette con la cornice oro in su.

Se piazza la lettera su di una striscia di un altro giocatore (per negargli i punti alla fine del gioco), la mette con la cornice nera in su.

Per ogni lettera che un giocatore piazza sulla striscia di un altro giocatore, egli riceve immediatamente una benedizione.

### **Completamento frase**

Quando la frase di un giocatore è completa (quando c'è una lettera che copre ogni spazio), i suoi costi per collezionare monaci e lettere sono ridotti; quel giocatore adesso usa i costi che si trovano lungo il bordo inferiore della griglia delle lettere.

- Questo ha effetto immediatamente, anche a metà del Punteggio.

## *Round di Messa*

Durante il round di Messa, vengono effettuate tre azioni:

1. Tutti i monaci che stanno pregando sono rimessi in piedi e restituiti all'Abbazia.

2. Viene eletto il prossimo Abate. Il giocatore che ha più monaci nell'Abbazia diviene il nuovo Abate.

Se più giocatori sono pari per la maggioranza di monaci nell'Abbazia, allora il vecchio Abate sceglie uno di questi giocatori per diventare nuovo Abate: egli non può mai scegliere se stesso come nuovo Abate.

3. Ogni giocatore pesca un numero di tessere dal sacchetto come indicato dal Quadrante (tre tessere al Mattutino, due tessere alla Sesta ora ed una tessera ai Vespri).

## *Round notturno*

Durante il round notturno, ogni monaco, non importa dove sono ubicati o cosa stiano facendo, devono ritornare all'Abbazia.

- Non succede nient'altro nel round notturno.

## *Determinare il vincitore*

La partita termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Quando si colleziona l'ultima lettera dalla griglia e si completa così la frase finale.
- E' impossibile piazzare ulteriori tessere.
- E' il round notturno del secondo giorno.

Il round in corso viene sempre completato da tutti i giocatori.

- Può anche accadere che nel round finale un giocatore non potrà collezionare una lettera.

I giocatori ora conteggiano i loro punti testamento:

Per ogni lettera bordata oro nella frase del giocatore:  
- Conteggiare 3 punti testamento.

Per ogni tessera inutilizzata dietro lo schermo del giocatore:  
- Sottrarre il valore del tondino di quella tessera.

Per ogni benedizione non spesa:  
- Conteggiare 1 punto testamento.

- Le tessere caratteristica non hanno valori nel tondino, e sono trattati come se avessero un valore di 0.

Il giocatore con più punti testamento vince la partita. Se due giocatori sono pari per la maggioranza di punti, allora il vincitore è il giocatore la cui frase è la più lontana dalla cima della griglia delle lettere.

## Tessere caratteristica



Ci sono tre tessere caratteristica: l'Alveare, lo Stagno e la Colombaia. Funzionano in maniera differente dalle altre tessere.

Le tessere caratteristica sono sempre piazzate con il lato costruito visibile.

Le tessere caratteristica non hanno sentieri così devono essere sempre messe adiacenti a bordi "vuoti" o cancelli. Un monaco non può mai muovere su di una tessera caratteristica.

Un giocatore non segna mai punti per una tessera caratteristica.

Invece, il giocatore riceve una benedizione per ogni tessera adiacente alla tessera caratteristica.

Queste benedizioni sono ricevute nel momento che viene piazzata la tessera (durante il *Piazzamento e Movimento*, piuttosto che durante il *Punteggio*).

*Es.: una tessera caratteristica viene piazzata in modo che sia adiacente a due altre tessere. Il giocatore riceve immediatamente due benedizioni.*

- Le tessere adiacenti possono essere costruite oppure no, e possono includere altre tessere caratteristica.

## Tessere ambivalenti



Ci sono tre tessere ambivalenti: il Guardaroba, l'Infermeria ed il Refettorio. Questi edifici funzionano sia come tessere studio grigio, che come tessere lavoro duro marroni.

Le tessere ambivalenti possono essere piazzate adiacenti sia alle tessere studio grigio, che alle tessere lavoro duro marroni. Similmente, tessere studio grigio e tessere lavoro duro marroni possono essere piazzate adiacenti ad una tessera ambivalente.

Un monaco segna 1 punto per il lavoro svolto su di una tessera ambivalente durante un round di lavoro, che sia un round di studio oppure un round di lavoro duro.

## Tessere Passaggio Segreto

I passaggi segreti consentono spostamenti veloci. Un giocatore può muovere un monaco da ovunque nel monastero alla sua propria tessera passaggio segreto al costo di 1 punto movimento. Un qualsiasi numero di monaci può essere spostato in questo modo durante il *Piazzamento e Movimento*.

- Un passaggio segreto non può essere usato se un monaco ci si trova sopra in preghiera.

## Tessera Prigione



Il nuovo Abate, immediatamente dopo essere stato eletto, può imprigionare un monaco nella Prigione. Lo sfortunato monaco può appartenere a qualsiasi giocatore e deve trovarsi attualmente nell'Abbazia.

Il monaco è immediatamente messo nella Prigione e posto in posizione in preghiera, senza ricevere punti.

Il monaco deve rimanere nella Prigione fino al prossimo round di servizio quando, come tutti gli altri monaci in preghiera, questo individuo penitente ritornerà all'Abbazia.

Se la Prigione è già tutta occupata, allora nessun monaco può essere imprigionato.

- La Prigione funziona come una tessera standard per tutti gli altri usi.

## Tessere Icona

Ogni tessera icona ha un effetto che può essere usato quando un monaco occupa quella tessera. Può essere usato un qualsiasi numero di tali icone effetti, ma ogni effetto può essere usato solo una volta per turno giocatore. Gli effetti delle tessere icona sono usati durante il *Punteggio*, l'unica eccezione è il Birrificio.

- Se più giocatori hanno un monaco su una tessera icona, tutti possono fare uso dell'effetto dell'icona.

I monaci possono usare l'effetto dell'icona e segnare punti per la preghiera o il lavoro su quella tessera. Un monaco non può usare l'effetto dell'icona su una tessera che è stata appena costruita durante questo turno né se già un monaco si trova in preghiera sulla tessera.



La Cappella – Se un giocatore sistema un monaco in preghiera su questa tessera, allora il giocatore segna il doppio dei punti (per un totale di 6 punti). Sulla tessera possono pregare fino a 3 monaci, sebbene nessun giocatore può avere più di uno dei suoi monaci in preghiera su questa tessera. La regola che un monaco può essere messo in preghiera se egli è il solo occupante di quella tessera qui non si applica.

- Un monaco non può lavorare nella Cappella se c'è sopra un monaco in preghiera.

- Ogni giocatore continua ad avere il limite di 1 singolo monaco da posizionare in preghiera durante il Punteggio.



L'Elemosineria – Il giocatore riceve una benedizione.



La Fattoria – Se uno dei suoi monaci lavora qui durante un round di lavoro duro, il giocatore segna 2 punti extra (per un totale di 3 punti).



Lo Scrittorio – Se uno dei suoi monaci lavora qui durante un round di studio, il giocatore segna 1 punto extra (per un totale di 2 punti).



La Biblioteca – Il giocatore può scambiare la posizione di due lettere sulla griglia delle lettere. Dopo essere state scambiate, le lettere sono poste con la cornice nera in su.

Una volta girata, una lettera non può essere scambiata di nuovo, né può essere girata di nuovo con la cornice oro in su mentre è sulla griglia. Comunque una tale lettera può ancora essere piazzata con la cornice oro in su quando un giocatore la mette sulla sua striscia delle lettere



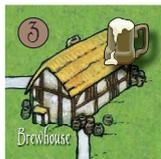
L'Officina – Il giocatore pesca una tessera dal sacchetto. Egli deve poi ritornare una tessera nel sacchetto (quella appena pescata oppure una da dietro lo schermo).



Le Stalle – Il giocatore può mettere una nuova tessera, proprio come se fosse durante il *Piazzamento e Movimento*.



La casa dell'Abate – Il giocatore può insistere affinché il nuovo Abate sia eletto in questo istante. Il nuovo Abate viene eletto nel modo usuale; comunque, tutti i monaci nella casa dell'Abate sono contattati, anche i monaci nell'Abbazia.



Il Birrificio non è usata durante il *Punteggio*; viene usata invece nel momento specificato sotto.

Durante un *round di Messa*, un giocatore può alzare un qualsiasi numero di monaci in preghiera nella loro attuale locazione, piuttosto che restituirli all'Abbazia.

Durante un *round notturno*, un giocatore può decidere di lasciare un qualsiasi numero di suoi monaci nella loro attuale locazione, piuttosto che restituirli all'Abbazia. Tutti i monaci in preghiera possono essere alzati indipendentemente dalla locazione.

## Varie

### Partita in 4 giocatori in coppie

Il gioco base è stato pensato per essere giocato tutti contro tutti. Comunque perché non provare una partita a coppie?

Ad eccezione di quello indicato di seguito, tutte le regole restano in vigore.

1. Il giocatore rosso e verde giocano in una squadra, il blu ed il giallo giocano nell'altra squadra.
2. Un giocatore può usare la tessera passaggio segreto del suo compagno come se fosse propria.
3. Se un giocatore mette una lettera nella striscia delle lettere del suo compagno, si piazza dal lato cornice oro. Il giocatore non riceve una benedizione in questo caso.
4. Al termine della partita, ogni giocatore conta i propri punti testamento (come nel gioco individuale), e poi somma quel totale al totale del compagno. La squadra che ha più punti testamento vince la partita.

### Gioco semplificato

Monastery non è un gioco complesso. Comunque, per i giocatori meno esperti, suggeriamo che nella prima partita non siano usati gli effetti delle icone.

### Voto del silenzio

Come scelta, i giocatori possono accordarsi in modo che si possa discutere le posizioni di gioco soltanto nel round di Messa. Non appena l'Abate muove il Quadrante al round seguente, tutte le comunicazioni devono cessare.

## Crediti

### **Design del gioco**

Autore Steve Kendall.  
Sviluppato da Phil Kendall e Gary Dicken.

### **Tester del gioco**

Roz, Derek, Jamie, Paul, Sarah, Rob, Paul, Liz,  
Janine, Jenny, Les, Malcolm, Alex, Tim, Justin, Ruth,  
Elen, Carol, Tamsin, Emily, Lisa, Jackie, Andrew,  
Tom, Paul, John, Sue, Pete, Daniel, Simon, Kevin,  
Pam e Mervyn.  
And the Ragnars; J, Steve Slade, Roger, Ian, Dave.

### **Art Work**

Illustrazioni di Colin Jones.  
Sculture dei monaci Geraldine O'Reilly.

### **Design grafico e Produzione**

Creative Design Partnership 07703 404886  
steve@thecreative.demon.co.uk

## Note di design

Note di Design per Monastery possono essere trovate  
sul sito dei Ragnar Brothers insieme con regole  
e chiarimenti che possono rendersi necessari.  
Per maggiori informazioni, visitare:

**[www.ragnarbrothers.co.uk](http://www.ragnarbrothers.co.uk)**

Monastery © Ragnar Brothers 2008

*Traduzione italiana: Alessandro "Morpheus" Benvenuti  
Revisione: Andrea "Sargon" Cupido  
Aiuto di gioco: Massimiliano "MadeR" della Rovere*

## Monastery - Aiuto per il giocatore

### Sequenza delle fasi

Fasi di studio e di lavoro:

- a turno potete piazzare una tessera e spostare i vostri monaci;
- a turno calcolate il vostro punteggio.

Fase della Messa:

- rialzate i monaci in preghiera e poneteli nell'Abbazia;
- eleggete il nuovo Abate;
- pescate le nuove tessere.

Fase della notte:

- spostate tutti i monaci nell'Abbazia.

### Posizionare una tessera

1. Nessun vicolo cieco;
2. Edifici da costruire a faccia in su;
3. Tessere grigie e marroni non possono essere adiacenti;
4. Massimo 2 tessere *giardino* (*giardino*) adiacenti;
5. Massimo 4 tessere *fiord* (*campo*) adiacenti;
6. Massimo 4 tessere *part* (*sentiero*) adiacenti.

### Punti movimento

Sono pari al doppio del numero dei monaci in piedi.

### Punteggio

Tipo e situazione della tessera	Punti
Ogni edificio in costruzione con la tessera totalmente occupata	Valore dei riquadri occupati dai tuoi monaci
Monaco in preghiera durante il calcolo del punteggio	Valore della tessera (il numero nel cerchio)
Per ogni edificio grigio occupato in una fase di studio	Un Punto
Per ogni edificio marrone occupato in una fase di studio	Un Punto

### Benedizioni

Punti avanzati	Benedizioni da prendere
1-4	1
5-9	2
10-14	3
15+	4

## Attivazione degli effetti delle tessere speciali

Azione del monaco	Attivazione consentita?
Costruire	<input checked="" type="checkbox"/> ☹
Lavorare	<input checked="" type="checkbox"/> ☺
Sta per pregare	<input checked="" type="checkbox"/> ☺
Pregare	<input checked="" type="checkbox"/> ☹

## Punti Vittoria

Ricevi:

- 3 punti per le lettere col bordo oro nella tua frase;
- 0 punti per le lettere col bordo nero nella tua frase;
- 1 punto per ciascuna benedizione che possiedi;
- sottrai il valore delle tessere che non hai piazzato.

## Tessere Speciali

Tessera con entrambe le facce uguali:

- appena la piazzai, guadagni 1 benedizione per ciascuna tessera adiacente.

Tessera *grigio/marrone*: puoi

- considerarla ogni volta come un edificio marrone o grigio.

*Secret Way* (*passaggio segreto*): costa

- 1 punto movimento uno spostamento da una tessera al tuo passaggio segreto.

*Stables* (*stalle*): piazza una tessera.

*Prison cell* (*prigione*): dopo l'elezione del nuovo Abate puoi imprigionarvi un monaco che si trovi nell'Abbazia e che si metterà in preghiera.

*Chapel* (*cappella*): un monaco in preghiera riceve il doppio dei punti; massimo 3 monaci, ma non più di 1 per giocatore. *Alms* (*elemosineria*): ricevi 1 benedizione.

*Farm* (*fattoria*): guadagni 3 punti quando vi lavori in una fase di lavoro.

*Scriptorium* (*scriptum*): guadagni 2

punti quando vi lavori in una fase di studio.

*Library* (*biblioteca*): scambia la

posizione di due lettere sulla plancia delle lettere.

*Workshop* (*officina*): pesca una

tessera e aggiungila alla tua, poi scartane una.

*Abbot's house* (*casa dell'Abate*): indici l'elezione dell'Abate e

conteggia i monaci sia

nell'Abbazia sia nella casa.

*Brewhouse* (*birrificio*): durante una

fase di Messa – per ogni tuo monaco in preghiera puoi decidere di lasciarlo lì dove si trova ma alzandolo in piedi;

durante una fase notte – per ogni tuo monaco puoi decidere se lasciarlo lì dove si trova.