

Arve D. Fühler

MONASTERIUM

Au Moyen-Âge, l'Église dispose d'un pouvoir incommensurable. Partout, chapelles, monastères et abbayes sortent de terre pour propager la parole divine. Vous êtes le doyen d'une cathédrale, et accueillez nombre de novices pour les placer dans les monastères de la région, afin qu'ils s'y accomplissent et partagent leur savoir et leurs talents. Saurez-vous rassembler suffisamment d'influence pour placer vos novices dans les bibliothèques, chapelles et autres cloîtres de ces monastères ?

Dans le même temps, parviendrez-vous à remplir les missions spéciales que ceux-ci ne manqueront pas de vous confier ?

Il faudra aussi vous consacrer à la conception d'un magnifique vitrail, qui saura illuminer votre cathédrale de la lumière divine...

Ce n'est qu'au terme des trois années du noviciat que le plus habile d'entre vous pourra démontrer l'excellence de son enseignement, et asseoir durablement sa réputation.



MATÉRIEL



1 plateau de jeu recto-verso



1 marqueur Sablier



1 marqueur Calice



40 tuiles Vitrail (8 par monastère)



10 dés neutres



12 jetons Livre *



20 jetons Outil *



30 jetons Soupe *



30 jetons Rosaire *



36 jetons Influence *



15 cartes Mission



4 aides de jeu

Pour chaque joueur (4 couleurs différentes)



1 plateau Cathédrale en deux parties (une zone Action, une zone Vitrail, plus 5 tuiles Action et 1 tuile Relance)



1 messager



24 novices



1 tuile "100 PV" (Points de Victoire)



3 dés personnels



7 disques

*Ces jetons sont illimités. Utilisez des équivalents si vous tombez à court de jetons.

① Placez le **plateau** au centre de la table. Utilisez le côté approprié (2 joueurs ou 3-4 joueurs).

Dans une **partie à trois joueurs**, vous devez recouvrir quelques emplacements dans les monastères disponibles. Prenez des novices de la couleur qui n'est pas en jeu et placez-en un par emplacement marqué d'un 4. Ces emplacements sont à présent bloqués et ne peuvent pas être utilisés.



5



4



MISE EN PLACE

- ② Triez les **tuiles Vitrail** par couleur (8 de chaque). Chaque chapelle, dans chaque monastère, accueille une pile d'une couleur donnée. À 3 joueurs, retirez 2 tuiles de chaque pile. À 2 joueurs, retirez 4 tuiles de chaque pile.



- ③ Placez le **marqueur Sablier** sur la première case de la piste temporelle (*première année*).

- ④ Formez des piles séparées avec les jetons **Livre, Outil, Soupe, Rosaire** et **Influence** et placez-les sous les emplacements de dés correspondants sur le plateau.

- ⑤ Triez les **cartes Mission** selon leur dos (A, B et C) et mélangez les trois pioches séparément. Puis piochez 2 cartes de chaque pioche et placez-les face visible à proximité du plateau. Retirez les autres cartes du jeu.

- ⑥ **Chaque joueur reçoit les éléments de jeu à sa couleur.** Assemblez les deux parties de votre **plateau Cathédrale** (zone Action à gauche et zone Vitrail à droite).

- A Placez la **tuile Relance** (côté actif visible, avec le dé) au-dessus de la zone Vitrail.

- B Placez les **tuiles Action** dans l'ordre croissant (• – ∴), côté blanc visible, sur les emplacements A à E, de gauche à droite. La tuile • doit être placée tout à gauche (colonne A), la tuile ∴ à sa droite (colonne B) et ainsi de suite jusqu'à la colonne E qui accueille la tuile ∴.

- C Placez **20 novices** sur les cases Action correspondantes de la zone Action. Placez les 4 derniers novices à droite de ces cases.

- D Placez votre **messager** sur la première case de la route.

- E Placez l'un de vos **disques** sur la case 0 de la piste de score. Au fil du jeu, lorsque vous marquerez des Points de Victoire (PV), vous devrez avancer votre disque en conséquence. Conservez les 6 autres disques devant vous.

- F Conservez **1 dé personnel** (à votre couleur) devant vous (il sera à votre disposition à partir de la première manche). Placez les deux autres dés personnels à proximité du plateau (vous pourrez les obtenir plus tard, à chaque fois que votre messager atteindra la dernière case de la route).

- G Distribuez les **dés neutres** de manière à ce que chaque joueur en reçoive le même nombre (5 à 2 joueurs, 3 à 3 joueurs, 2 à 4 joueurs). Rangez ces dés avec votre dé personnel. Tout dé excédentaire est retiré du jeu.

- H Chaque joueur reçoit **2 jetons Influence, 2 jetons Soupe** et **1 jeton Rosaire** de la réserve, et les conserve à proximité de son plateau Cathédrale.

- ⑦ Le dernier joueur à avoir visité un monastère, ou le plus jeune joueur, commence. Il reçoit le **marqueur Calice**, qui représente le premier joueur.



Monasterium se joue en trois années, chacune d'entre elles étant divisée en autant de **manches** qu'il y a de joueurs. Une année se termine lorsque chaque joueur a été premier joueur une fois. À 2 joueurs, une année dure donc 2 manches (3 à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs).

Chaque manche se divise en trois phases

1. Placement des dés → 2. Phase d'actions → 3. Fin de la manche

Les joueurs jouent chaque phase l'un après l'autre dans le sens horaire.

1. Placement des dés

Lors de cette phase, chaque joueur place ses dés sur le plateau commun, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire.

À votre tour, lancez une seule fois tous les **dés neutres et personnels** à votre disposition. Ensuite, choisissez un résultat et placez tous les dés affichant ce résultat sur l'emplacement de dé correspondant du plateau.

Le joueur suivant lance alors ses dés. À chaque fois que votre tour revient, vous devez relancer vos dés restants et en placer au moins un (*vous n'avez pas le droit de sauter votre tour*), même si tous les autres joueurs ont déjà placé leurs dés. Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs dés sur le plateau.

Passez alors à la phase d'actions.

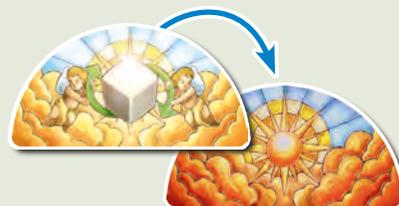
Exemple : Barbara a obtenu 1 et 2 sur ses dés neutres, et 2 sur son dé personnel. Elle choisit les 2 et les place sur l'emplacement 2 du plateau. Le fait qu'il y ait déjà des dés à cet endroit n'a pas d'importance.



La tuile Relance

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de vos dés, vous pouvez utiliser la tuile Relance. Retournez-la alors face cachée et relancez autant de dés que vous le désirez.

La tuile Relance ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche !



2. Phase d'actions

À votre tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, choisissez **un emplacement de dés** qui comporte au moins un de vos dés personnels, ou un dé neutre. Prenez jusqu'à trois dés de cet emplacement et placez-les sur une des **tuiles Action** de votre zone Action, puis utilisez-les un par un pour effectuer vos actions. Chaque dé utilisé doit être mis de côté pour indiquer que vous avez effectué une action avec lors de cette manche. Lorsque vous avez utilisé tous les dés que vous avez récupérés, vous passez la main au joueur suivant. Répétez la manœuvre jusqu'à ce que **tous les dés de tous les emplacements de dés du plateau aient été récupérés et utilisés.**

Appliquez les règles suivantes :

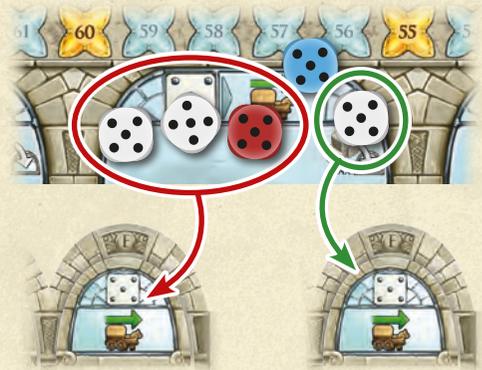
- Vous ne pouvez **jamais** récupérer le dé personnel d'un autre joueur.
- Si vous choisissez un emplacement qui contient au moins un de vos dés personnels, vous devez récupérer **tous vos dés personnels** avant de pouvoir récupérer un dé neutre.

- Vous pouvez récupérer un **maximum de 3 dés** par tour depuis un emplacement (●) à (●●●). Vous pouvez tout à fait récupérer moins de dés si vous le désirez.
- Vous pouvez récupérer **un seul dé par tour** depuis l'emplacement (●●) (*joker*).
- Vous pouvez revenir chercher des dés **plusieurs fois** sur le même emplacement lors de la même manche, tant qu'un de vos dés personnels ou un dé neutre s'y trouve.

Pour chaque dé récupéré, vous pouvez faire **exactement une action**. Vous pouvez toujours utiliser l'action standard de la colonne où vous avez placé le dé. Les **actions standard** sont décrites sur les tuiles Action et les emplacements de dés du plateau. Il existe d'autres types d'actions, que vous pouvez déverrouiller en envoyant vos novices dans les monastères, libérant la case action que le novice occupait jusque là. Toute action déverrouillée devient immédiatement disponible.

Note : si vous ne pouvez pas effectuer une action avec l'un des dés que vous avez récupérés, l'action est perdue. Vous devez mettre le dé de côté comme si vous l'aviez utilisé.
Vous n'avez pas le droit de renoncer à une action que vous pourriez accomplir.

Exemple : l'emplacement de dés 5 contient 5 dés : 3 neutres, un dé personnel **bleu**, et un dé personnel **rouge**. Rouge choisit justement cet emplacement. Il peut récupérer jusqu'à trois dés, en commençant par les siens, et récupère donc son dé personnel et 2 dés neutres, qu'il place dans la colonne E de sa zone Action. Ensuite, il effectue 3 actions, une pour chaque dé. C'est ensuite au tour de Vert, qui choisit également l'emplacement 5. Il n'y reste qu'un dé **bleu** et un dé neutre ; Vert récupère donc le dé neutre. Seul Bleu pourra récupérer le dé **bleu** restant lors d'un tour ultérieur.



Les actions standard ci-dessous sont toujours disponibles :



Pour chaque dé utilisé pour cette action, vous pouvez **envoyer un novice dans un monastère**, en veillant à respecter les règles associées (*voir Envoyer des novices*).



Prenez un **jeton Soupe** pour chaque dé utilisé pour cette action.



Prenez un **jeton Influence** pour chaque dé utilisé pour cette action.



Prenez un **jeton Rosaire** pour chaque dé utilisé pour cette action.



Pour chaque dé utilisé pour cette action, vous pouvez faire **avancer votre messenger d'une case sur la route** (*voir Déplacer votre messenger*).



Placez le dé "6" **sur n'importe quelle tuile Action de votre zone Action**. Le "6" n'est assigné à aucune action spécifique, mais vous pouvez l'utiliser pour effectuer n'importe quelle action disponible.

Déplacer votre messenger



Vous pouvez déplacer votre messenger sur la route. Le messenger se déplace toujours **dans une seule direction** : il part de la première case puis se déplace de gauche à droite, jusqu'à atteindre la dernière case. Si le messenger se déplace depuis la dernière case, il reprend sa route sur la première case, et ainsi de suite.

Le messenger vous offre des avantages : d'abord, vous devez faire en sorte qu'il soit devant un monastère pour pouvoir y envoyer des novices. Ensuite, à chaque fois qu'il atteint ou franchit une case bonus, vous recevez ce bonus.

Atteindre un monastère : pour être autorisé à envoyer des novices dans un monastère, votre messenger doit d'abord s'y présenter ; en d'autres termes, il doit se trouver sur une case de route adjacente au monastère en question.

Note : une fois que vous avez envoyé un novice à la chapelle d'un monastère, ce novice prend le relais. Vous pouvez envoyer de nouveaux novices dans ce monastère à n'importe quel moment, où que soit votre messenger.

Dès que votre messenger atteint ou franchit une case bonus, vous recevez ce bonus :



Vous pouvez immédiatement faire *n'importe quelle action disponible (standard ou alternative)*.



Vous pouvez immédiatement prendre **un jeton Influence** ou **un jeton Rosaire** de la réserve.



Vous pouvez prendre **un jeton Soupe** ou **échanger** un jeton Soupe avec **un jeton Outil**, ou encore **échanger** un jeton Outil avec **un jeton Livre**.



Vous pouvez immédiatement **prendre une tuile Vitrail de n'importe quel monastère**, même si aucun de vos novices ne s'y trouve.



Vous pouvez immédiatement **prendre un dé personnel supplémentaire** (à votre couleur) et l'utiliser lors de cette manche. Lancez **immédiatement** ce dé et placez-le sur l'emplacement de dé correspondant du plateau. Si vous n'avez pas encore utilisé votre tuile Relance, vous pouvez l'utiliser pour relancer ce dé.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas prendre un dé personnel supplémentaire, vous pouvez marquer **5 PV à la place** (avancez de 5 cases sur la piste de score).

Envoyer des novices

Cette action vous permet d'envoyer des novices depuis la zone Action de votre plateau Cathédrale vers les monastères du plateau de jeu, où ils pourront occuper divers emplacements.

Vous pouvez envoyer n'importe quel novice de votre plateau Cathédrale. Chaque rangée correspond à une zone du monastère, dont l'accès dépend de certaines conditions.

Vous pouvez envoyer des novices au monastère si vous remplissez l'une des conditions suivantes :

- **Votre messenger se présente au monastère :** en d'autres termes, il doit être sur une case de route adjacente au monastère visé au moment où vous envoyez le novice.
- **L'un de vos novices se trouve déjà dans la chapelle du monastère visé :** dans ce cas, vous pouvez toujours y envoyer un novice, et ce, où que soit votre messenger.

Les novices des deux premières rangées (I et II) peuvent uniquement être envoyés dans des **bâtiments**. Ceux de la troisième rangée (III) doivent être envoyés à la **chapelle**, et ceux de la quatrième (IV) au **cloître**.

Exemple : Denis choisit un novice de sa rangée I, colonne D. Il peut l'envoyer au monastère C ou D puisque son messenger se trouve sur une case de route adjacente à ces deux monastères. Il peut également l'envoyer en A car un de ses novices se trouve déjà dans la chapelle de ce monastère. C'est finalement là-bas qu'il décide de l'envoyer.

Puisque son novice vient de la rangée I, Denis peut uniquement l'envoyer vers un bâtiment.



Envoyer des novices vers un bâtiment (rangées I et II)

Il existe trois types de bâtiment :

Réfectoires



(soupe)

Ateliers



(outil)

Bibliothèques



(livre)



Lorsque vous envoyez un novice vers un **réfectoire**, vous devez payer une faveur de **1 jeton Influence + 2 ou 3 jetons Soupe** (selon qu'il vienne de la rangée I ou II).

Lorsque vous envoyez un novice vers un **atelier**, vous devez payer une faveur de **1 jeton Influence + 2 ou 3 jetons Outil** (selon qu'il vienne de la rangée I ou II).

Lorsque vous envoyez un novice vers une **bibliothèque**, vous devez payer une faveur de **1 jeton Influence + 2 ou 3 jetons Livre** (selon qu'il vienne de la rangée I ou II).

Placez les jetons dépensés à la réserve, puis placez le novice sur un bâtiment libre du type correspondant dans le monastère visé. **Chaque bâtiment ne peut accueillir qu'un seul novice**. Si aucun bâtiment n'est disponible, vous ne pouvez pas faire cette action.

Envoyer un novice vers un bâtiment vous offre immédiatement le bonus ci-dessous :



Un novice dans un réfectoire vous rapporte immédiatement **1 PV et 1 jeton Outil**.



Un novice dans un atelier vous rapporte immédiatement **2 PV et 1 jeton Livre**.



Un novice dans une bibliothèque vous rapporte immédiatement **3 PV et 1 tuile Vitrail** du monastère où il a été placé (s'il n'y a plus de tuiles Vitrail à disposition, ou si vous ne pouvez pas la placer, cette partie du bonus est perdue).

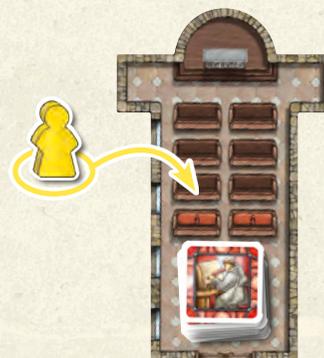
L'aide de jeu vous donne un résumé de ces bonus.

Envoyer des novices vers la chapelle (rangée III)



Pour envoyer un novice vers la **chapelle**, il doit partir de votre rangée III. Le premier novice que vous envoyez dans une chapelle vous coûte **1 jeton Influence**. Le deuxième vous coûte **2 jetons Influence**. Les suivants vous coûtent chacun **3 jetons Influence**.

Une chapelle peut accueillir plusieurs novices (les vôtres et ceux des autres) sans toutefois excéder le double du nombre de joueurs (4 novices à 2 joueurs, 6 à 3 joueurs, 8 à 4 joueurs).



Actions alternatives (rangées I, II et III)

Dès qu'un novice de la rangée I, II ou III quitte sa case pour aller dans un monastère, il déverrouille l'action de sa case. À compter de cet instant, l'action de la case peut être choisie à la place de l'action standard de la colonne.

Tout dé correspondant à cette colonne peut donc être utilisé pour faire l'action standard, ou une action alternative, au choix.

Si vous avez plusieurs dés à disposition, vous pouvez les répartir entre les actions de la même colonne (action standard et actions alternatives). Attention cependant : toute action alternative des rangées II et III ne peut être effectuée **qu'une seule fois par tour**.

En revanche, vous pouvez utiliser les actions standard et les actions alternatives de la rangée I autant de fois que vous le désirez.

Actions alternatives – rangée I

	Avancez votre messenger d'une case sur la route pour chaque dé utilisé pour cette action.
	Prenez 1 jeton Rosaire pour chaque dé utilisé pour cette action.
	Prenez 1 jeton Soupe pour chaque dé utilisé pour cette action.
	Prenez 1 jeton Influence pour chaque dé utilisé pour cette action.
	Pour chaque dé utilisé pour cette action, vous pouvez échanger 1 jeton Soupe contre 1 jeton Outil, ou 1 jeton Outil contre 1 jeton Livre.

Actions alternatives – rangée II

Ces actions ne peuvent être effectuées qu'une fois par tour.

	1x Prenez 1 jeton Outil.
	1x Envoyez 1 novice en payant 1 jeton Influence de moins que nécessaire (<i>minimum 0</i>).
	1x Prenez 2 jetons Soupe ou 2 jetons Influence ou 2 jetons Rosaire.
	1x Avancez votre messenger de deux cases sur la route.
	1x Recevez immédiatement 3 PV (<i>avancez votre marqueur sur la piste de score</i>).

Actions alternatives – rangée III

Ces actions ne peuvent être effectuées qu'une fois par tour.

	L'action alternative de cette rangée est la même pour tous les dés : prenez 1 tuile Vitrail depuis une chapelle occupée par au moins un de vos novices. Si vous avez des novices dans plusieurs chapelles, choisissez la chapelle d'où vous prenez la tuile Vitrail parmi celles-ci. Vous devez immédiatement placer la tuile Vitrail dans la zone Vitrail de votre plateau Cathédrale (<i>voir Poser un vitrail</i>).
1x	

Note : les actions alternatives des rangées II et III peuvent être effectuées **plusieurs fois** pendant la même manche, mais **une seule fois par tour**. Si par exemple vous avez choisi 3 dés "5", vous pouvez effectuer l'action "Recevez 3 PV", mais une seule fois. Si, lors de la même manche, vous choisissez de nouveau la colonne des 5 (*avec un autre dé "5" ou avec un dé "6" utilisé comme un 5*), alors vous pouvez de nouveau effectuer cette action.

Envoyer des novices vers le cloître (rangée IV)

	Les novices envoyés au cloître sont particulièrement pieux. Ils n'ont pas besoin de jetons Influence, mais doivent être recommandés par un novice qui se trouve déjà au monastère . Vous pouvez placer un novice dans une case vide du cloître uniquement si cette case est adjacente à un bâtiment occupé par un de vos novices .
---	--

Pour envoyer un novice au **cloître**, vous devez vous assurer qu'il y a bien une case de cloître libre adjacente à un bâtiment occupé par un de vos novices ; mais n'oubliez pas non plus que votre messenger doit se trouver sur une case de route adjacente au monastère, ou qu'un de vos novices doit occuper la chapelle de ce monastère (*voir Envoyer des novices*).

Le novice doit partir de votre rangée IV. Le premier novice que vous envoyez dans un cloître vous coûte **1 jeton Rosaire**. Le deuxième vous coûte **2 jetons Rosaire**. Les suivants vous coûtent chacun **3 jetons Rosaire**. Placez ensuite le novice sur la case appropriée.



Après avoir envoyé un novice au cloître, **retournez la tuile Action de la colonne correspondante**, côté jaune visible.

Les cases de la rangée IV ne sont pas des actions alternatives. Lorsque vous envoyez un novice depuis cette rangée, vous ne gagnez pas de nouveau type d'action ; en revanche vous déclenchez un effet permanent.



Effets de la rangée IV



À compter de cet instant, **pour chaque dé que vous utilisez dans la colonne correspondante** (y compris un 6), **vous marquez immédiatement 1 PV**. S'il reste des dés sur la tuile Action lorsque vous la retournez, ces dés vous rapporteront chacun 1 PV.

Poser un vitrail

Chaque monastère dispose de son propre modèle de vitrail, représentatif de son style. Les plus grands maîtres verriers rivalisent d'ingéniosité et d'audace pour concevoir et poser les plus beaux vitraux. À vous de faire en sorte que votre cathédrale resplendisse de lumière !

Il existe trois manières d'obtenir des tuiles Vitrail :



En atteignant ou en franchissant une case Vitrail de la route.

Dans ce cas, vous pouvez prendre une tuile Vitrail de n'importe quel monastère, même si aucun de vos novices ne s'y trouve.



En envoyant un novice dans une bibliothèque.

Dans ce cas, vous pouvez uniquement prendre la tuile dans le monastère où vous avez envoyé ce novice.



En effectuant l'action alternative de la rangée III.

Dans ce cas, vous pouvez prendre une tuile Vitrail depuis une chapelle où vous avez au moins un novice. Si vos novices occupent plusieurs chapelles, vous pouvez choisir une tuile Vitrail parmi celles-ci.

Pour poser une tuile Vitrail dans votre zone Vitrail, vous devez respecter les règles suivantes :

- Dès que vous récupérez une tuile Vitrail, vous devez la poser **immédiatement**.
- Vous pouvez poser la tuile sur la première, deuxième ou troisième rangée, mais devez toujours remplir l'espace qui se trouve le plus à gauche (vous devez donc toujours commencer par la colonne de gauche).
- Chaque espace ne peut accueillir **qu'une seule tuile** : vous ne pouvez pas les empiler.
- Une fois posée, une tuile **ne peut plus être déplacée**.
- Chaque ligne ou colonne ne peut pas accueillir deux fois la même tuile. Il n'est donc pas possible de mettre des tuiles d'un même monastère dans la même ligne ou colonne.
- Si vous **ne pouvez pas** prendre une tuile (parce qu'il n'y en a plus) ou que vous ne pouvez pas la poser (parce qu'il y a déjà une tuile de la même couleur dans la même ligne ou colonne), alors cet effet est perdu.
- Lorsque vous placez une tuile Vitrail dans votre zone Vitrail, vous touchez un **bonus immédiat** parmi les deux qui vous sont proposés : l'un à gauche de la ligne, l'autre au-dessus de la colonne. À vous de choisir !



Bonus disponibles :

- A Ligne supérieure :** prenez immédiatement 1 jeton Influence.
- B Ligne médiane :** prenez immédiatement 1 jeton Rosaire.
- C Ligne inférieure :** avancez votre messager de deux cases.
- 1 Colonne de gauche :** prenez immédiatement 1 jeton Soupe.
- 2 Colonne centrale :** prenez immédiatement 1 jeton Outil.
- 3 Colonne de droite :** prenez immédiatement 1 jeton Livre.

Lorsque vous complétez une ligne ou une colonne de la zone Vitrail, vous marquez immédiatement les PV indiqués à droite (D) ou en dessous (4), **en plus du bonus.**



Note : si vous réussissez à recouvrir **tous** les espaces de votre zone Vitrail, vous gagnez 3 avantages : le bonus immédiat, les 4 PV de la dernière colonne, et les 5 PV de la dernière ligne (donc 9 PV + le bonus en tout).

Novices supplémentaires

Au début de la partie, vous avez placé un novice à droite de chacune des rangées (I à IV) de votre plateau Cathédrale. Si en cours de jeu, vous parvenez à déverrouiller **toutes** les actions d'une même rangée (en envoyant les 5 novices dans des monastères), vous pouvez immédiatement envoyer le dernier novice de la rangée, tout à droite. Ce novice peut être envoyé gratuitement **où vous voulez**, vers un bâtiment, une chapelle ou un cloître (en respectant les conditions classiques - voir Envoyer des novices). Vous n'avez rien à payer à cette occasion.



Accomplir une mission

Si en cours de jeu, vous parvenez à remplir l'une des six missions proposées face visible, vous pouvez immédiatement y placer un disque à votre couleur pour marquer les PV correspondants. Les missions de **catégorie A ou B** vous permettent de marquer plus de PV si vous les accomplissez rapidement. Si vous accomplissez la mission lors de la première année, placez votre marqueur sur le premier emplacement. Si vous accomplissez la mission pendant la deuxième année, placez votre marqueur sur l'emplacement central. Enfin, si vous accomplissez la mission pendant la troisième année, utilisez l'emplacement de droite. Dans tous les cas, marquez immédiatement les PV indiqués.



Les missions de **catégorie C** accordent des PV tant que vous réussissez à les terminer avant la fin de la partie. Lorsque vous accomplissez une mission de catégorie C, placez simplement votre disque sur la partie supérieure de la carte.

Il n'est pas possible d'accomplir deux fois la même mission, mais plusieurs joueurs peuvent accomplir la même (il peut donc y avoir plusieurs disques sur la même mission).

Vous trouverez la liste des missions à la fin de ces règles.

3. Fin de la manche

Une manche se termine lorsqu'il ne reste aucun dé sur les emplacements de dés du plateau et que toutes les actions possibles ont été exécutées. S'il ne s'agissait pas de la dernière manche de la troisième année, préparez la manche suivante comme suit :

- Si vous avez utilisé votre **tuile Relance**, remettez-la du côté actif.
- Comme lors de la mise en place, **distribuez les dés neutres** en fonction du nombre de joueurs, de manière à ce que chacun en reçoive un nombre égal.
- Prenez tous les **dés personnels** à votre disposition (*au moins un dé, plus les dés supplémentaires que vous avez récupérés, le cas échéant*).
- Le premier joueur passe le **marqueur Calice** à son voisin de gauche.



Fin de l'année

L'année se termine lorsque chacun a été premier joueur. Préparez la manche suivante puis déplacez le **marqueur Sablier** d'un cran pour indiquer que vous passez à l'année suivante.

À la fin de la troisième année, la partie se termine. Passez au décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

La partie s'arrête à la fin de la **troisième année**. Les joueurs déterminent alors leur score final comme suit :

1. Monastères

Pour chaque monastère, déterminez quel joueur a une **majorité de novices**. Tous les novices (bâtiments, chapelle et cloître) comptent. Le joueur qui a la majorité marque 5 PV. En cas d'égalité, **tous** les joueurs à égalité pour la majorité marquent 5 points. Procédez ainsi pour chaque monastère.



2. Chapelles

Chaque joueur compte le nombre total de chapelles (il y en a une par monastère) où il a au moins 1 novice, puis marque les points correspondants :
 1 chapelle = 1 PV, 2 chapelles = 3 PV, 3 chapelles = 6 PV, 4 chapelles = 10 PV, 5 chapelles = 15 PV.



3. Cloîtres

Pour chaque monastère, faites la somme des novices de votre couleur dans le cloître, **multipliez** cette somme par le nombre de novices de votre couleur à la chapelle, puis **doublez** le résultat. Procédez ainsi pour chaque monastère.



Exemple : dans le premier monastère, Robert dispose de 3 novices au cloître et de 3 à la chapelle. Il marque donc $(3 \times 3) \times 2 = 18$ PV.

4. Ressources

Toute ressource **inutilisée** encore en votre possession rapporte des points .

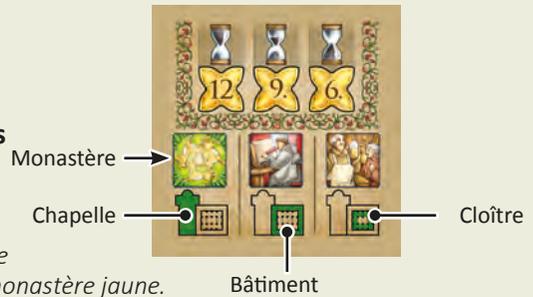
- chaque jeton Livre rapporte 2 PV ;
- chaque jeton Outil rapporte 1 PV ;
- chaque jeton Soupe, Influence et Rosaire rapporte 0,5 PV (*arrondissez le total à l'inférieur*).



Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la victoire. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité partagent la victoire.

Missions de catégorie A ou B

Ces missions indiquent trois lieux précis, chacun étant identifié par sa couleur (dans quel monastère il se trouve) et son type (chapelle, bâtiment ou cloître). Vous devez envoyer **1 novice dans chacun des lieux décrits** (donc 3 en tout) pour réussir la mission.



Ci-contre : vous devez envoyer 1 novice dans la chapelle du monastère vert, 1 dans un bâtiment du monastère rouge et 1 dans le cloître du monastère jaune.

Missions de catégorie C



Envoyez au moins 12 novices (tout compris)



Envoyez au moins 3 novices dans des bibliothèques



Envoyez au moins 6 novices dans des cases de cloître



Utilisez les 5 types de vitraux dans votre zone Vitrail



Récupérez vos 3 dés personnels

Auteur : Arve D. Fühler
 Illustration : Dennis Lohausen
 Conception graphique et maquette : atelier198
 Édition originale : dlp games
 Traduction française : Antoine Prono (Transludis)



© 2020 dlp games Verlag GmbH Eurode-Park 86
 D-52134 Herzogenrath, Germany
 Tel.: +49-(0)2406-8097200
 Email: info@dlp-games.de

Distribution exclusive de la version française par les Éditions Matagot
 48 rue de la Bienfaisance - 75008 Paris