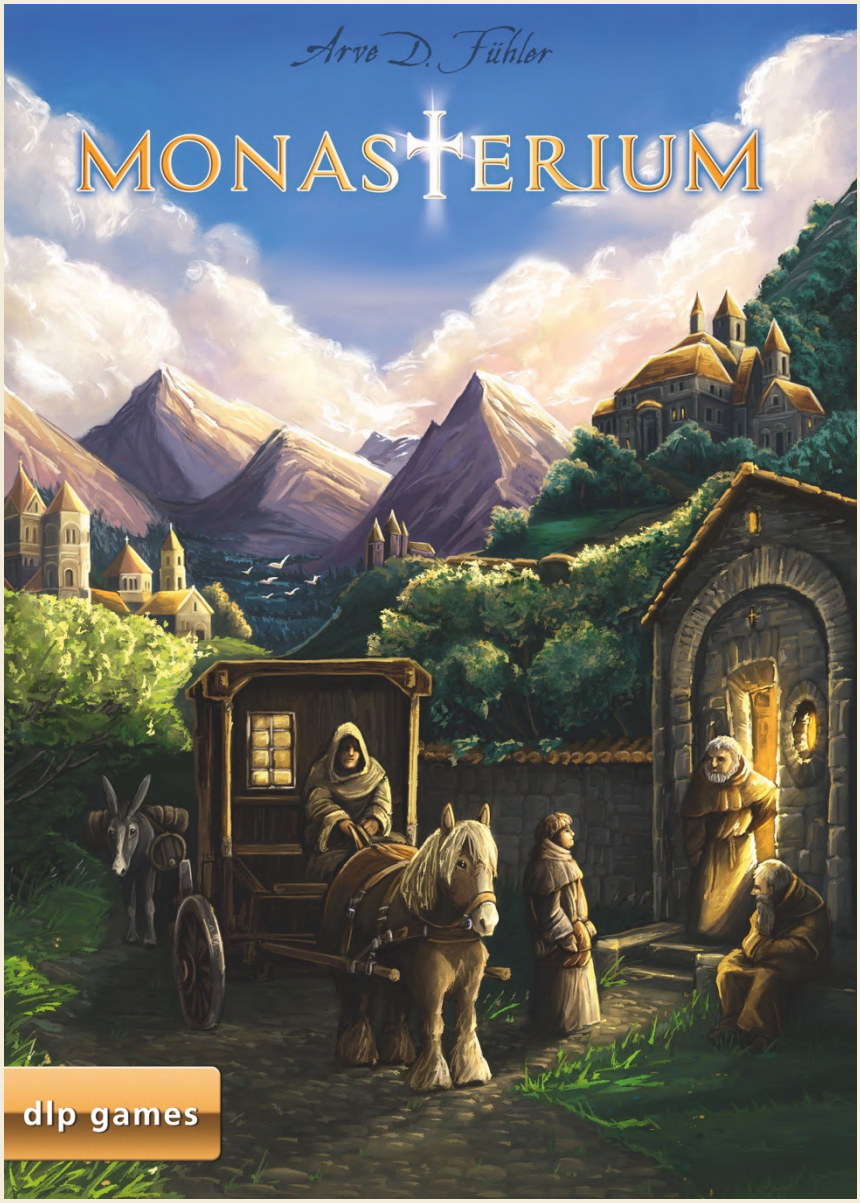


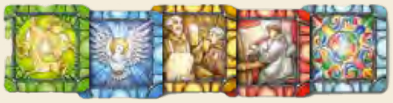
Nell'Alto Medioevo, quando il potere ecclesiastico era all'apice, in una magnifica valle vennero costruiti ben cinque monasteri per diffondere ovunque la parola di Dio. In qualità di decani di una scuola cattedrale, i giocatori cercano di trovare posto ai novizi che gli sono stati affidati presso i monasteri; ciò darà grande lustro alla reputazione della scuola.
In base ai propri talenti, i novizi vengono inviati presso gli edifici, i chiostri o le cappelle dei monasteri e, affinché vengano accettati, il sostegno di personalità influenti e di altri monaci è un elemento da non sottovalutare. Inoltre, completando le missioni di ogni monastero e costruendo la vetrata della cattedrale, sarà possibile aumentare ulteriormente il proprio prestigio.
Dopo tre anni di noviziato, si scoprirà chi sarà riuscito a ottenere maggior prestigio durante il proprio apprendistato.

1 tabellone stampato sui due lati

Segnalino Clessidra

10 dadi neutrali

1 Segnalino Calice



40 tessere Vetrata (8 per ogni monastero)

Tessere Influenza *

12 tessere libro *

20 tessere strumento *

30 tessere rosario *

36 tessere zuppa*

15 carte missione

4 carte Panoramica del gioco

1 plancia costituita da 2 parti (costituita da Area azioni e area Vetrata della cattedrale + 5 tessere Azione e 1 tessera Rilancia i dadi)

1 tessera “100 PV”

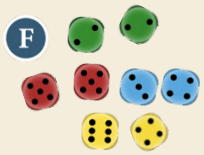
3 dadi personali

7 dischetti

24 novizi

1 messaggero

5
3x
3x


F

E
1
2
D
3

4

B
A
6
E
C
F
H
G

1) Posizionare il **tabellone** al centro del tavolo scegliendo il lato in base al numero di giocatori (2 giocatori o 3-4 giocatori).
Nelle partite con **3 giocatori** si devono coprire alcune aree nei monasteri. Per farlo, prendere novizi del colore non utilizzato dai giocatori e posizionarli su tutti gli spazi contrassegnati con il numero “4”. Tali spazi risultano bloccati e non possono essere utilizzati dai novizi dei giocatori.

2) Dividere le **tessere Vetrata** per colore e posizionare 2 tessere per giocatore (ovvero 4, 6 o 8 tessere per 2, 3 o 4 giocatori) sugli appositi spazi nelle cappelle dei monasteri. Le tessere rimanenti vengono rimosse dal gioco.

3) Posizionare il **segnalino Clessidra** sul primo spazio per il primo anno di noviziato.

4) Posizionare le **tessere Libro, Strumento, Zuppa, Rosario** e **Influenza** in pile separate per formare la riserva generale sotto gli spazi Dadi del tabellone di gioco (ogni pila sotto lo spazio con il simbolo corrispondente).

5) Dividere le **carte Missione** in base al retro (A, B e C) e mescolare separatamente ognuno dei tre mazzetti. Poi pescare due carte da ogni mazzetto e posizionarle a faccia in su al di sopra del tabellone di gioco. Le carte Missione rimanenti vengono rimosse al gioco.

6) **Ogni giocatore prende i materiali di gioco del colore scelto**. Sistemare una di fianco all’altra le due parti della **plancia del giocatore** *(con l’area Azioni a sinistra e l’aera Vetrata della cattedrale a destra)*.

- **A** Poi posizionare la **tessera Rilancia i dadi** – con il lato attivo che mostra il dado – nella parte superiore dell’area Vetrata della cattedrale.
- **B** Posizionare le **tessere Azione** (⚀ – ⚅) – con il lato standard (sfondo bianco) a faccia in su – negli appositi spazi delle colonne (A-E) da sinistra a destra in ordine crescente: la tessera Azione ⚀ sulla colonna più a sinistra *(colonna A),* la tessera Azione ⚁ alla sua destra *(Colonna B)* e così via fino alla colonna e su cui verrà posizionata la tessera Azione ⚅.
- **C** Posizionare **20 Novizi** sugli spazi azione appositamente contrassegnati dell’area Azioni e altri 4 sugli spazi a destra delle righe.
- **D** Posizionare il proprio **Messaggero** sul primo spazio della strada.
- **E** Posizionare uno dei propri **dischetti** sullo spazio “0” del tracciato del Prestigio; tenere a portata di mano gli altri sei.
- **F** Prendere 1 **dado personale** *(del proprio colore)* da tenere a portata di mano *(sarà disponibile a partire dal primo turno)*. Posizionare gli altri due dadi vicino al tabellone. *(Sarà possibile ottenere questi dadi aggiuntivi nel corso del gioco, ogni volta che il proprio Messaggero raggiunge l’ultimo spazio della strada)*.
- **G** Distribuire i **dadi neutrali** ai partecipanti in base al numero di giocatori in modo che tutti abbiano lo stesso numero di dadi (5 dadi a testa in partite con 2 giocatori, 3 in partite con 3 giocatori, 2 in partite con 4 giocatori). Tenere questi dadi insieme al proprio dado personale. Gli eventuali dadi neutrali rimanenti vengono rimossi dal gioco.

- **H** Ogni giocatore prende **2 tessere Influenza**, **2 tessere Zuppa** e **1 tessera Rosario** dalla riserva generale e le posiziona accanto alla propria plancia.

7) Il giocatore che più recentemente ha visitato un monastero è il primo giocatore e ottiene il **segnalino Calice**, ovvero il segnalino del primo giocatore. In alternativa, il segnalino viene dato al giocatore più giovane.

Una partita a Monasterium è costituita da **tre anni di noviziato**, ognuno dei quali è costituito da un numero di round pari al numero di giocatori. Un anno di noviziato termina quando ogni giocatore è stato primo giocatore una volta. Pertanto, un anno di noviziato è composto da 2 round in una partita a 2 giocatori, 3 round in una partita a 3 e 4 round in una partita a 4.

Ogni round è costituito da tre fasi:

1. Fase di piazzamento dei dadi **--->** 2. Fase delle azioni **--->** 3. Fine del round

I turni di gioco si susseguono uno alla volta in senso orario.

1. Fase di piazzamento dei dadi

Durante questa fase i giocatori piazzano i dadi negli spazi Dadi del tabellone di gioco. **Inizia il primo giocatore**, poi si prosegue in ordine di turno.

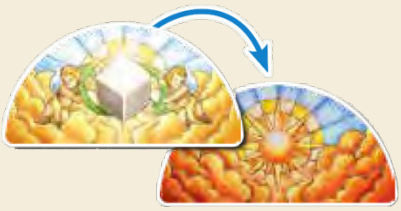
Nel proprio turno il giocatore tira una sola volta tutti i **dadi personali e neutrali** a propria disposizione, poi sceglie un numero e posiziona tutti i dadi che mostrano tale numero nello spazio Dadi corrispondente. A questo punto si procede con il giocatore successivo. Nel turno successivo il giocatore tira tutti i dadi che gli sono rimasti e deve piazzarne almeno uno *(non è consentito passare)*, anche se tutti gli altri dovessero aver già finito. Si prosegue in questo modo finché tutti i giocatori hanno piazzato tutti i dadi a loro disposizione.

Quando tutti i giocatori hanno piazzato tutti i dadi, si prosegue con la Fase delle azioni.

Esempio: Barbara ottiene 1 e 2 con i dadi neutrali e 2 con il proprio dado personale. Posiziona i due dadi con cui ha ottenuto 2 sullo spazio Dadi n.2. Il fatto che in uno spazio siano già presenti dei dadi è irrilevante: i dadi che mostrano il numero scelto vengono semplicemente aggiunti a quelli già presenti.

Utilizzare la tessera Rilancia i dadi

Se il giocatore non è soddisfatto dei risultati ottenuti, può utilizzare la propria tessera Rilancia i dadi. Per farlo, la gira e rilancia tutti i dadi che vuole fra quelli appena tirati.



La tessera può essere usata solo una volta per round!

2. Fase delle azioni

Anche in questa fase inizia il primo giocatore, poi si procede in senso orario. Nel proprio turno il giocatore attivo sceglie **uno spazio Dadi** contenente almeno un dado personale o neutrale, prende dei dadi da tale spazio e li piazza sopra alla **tessera Azione** della propria area Azioni, poi li utilizza per svolgere azioni, uno dopo l'altro, ricordandosi di mettere da parte un dado per ogni azione svolta, per indicare che tale dado è stato usato e non è più disponibile per il round in corso. Una volta usati tutti i dadi presi da un determinato spazio, il turno passa al giocatore successivo. **Si continua in questo modo finché tutti i dadi presenti in tutti gli spazi Dadi sono stati presi e utilizzati.**

Si applicano le seguenti regole:

- Non si può **mai** prendere il dado personale di un altro giocatore.
- Quando un giocatore sceglie uno spazio contenente almeno uno dei propri dadi personali e un dado neutrale, **deve prendere prima tutti i propri dadi personali** presenti in quello spazio.
- In ogni turno si possono prendere **al massimo 3 dadi** da uno degli spazi Dadi da ⚀ a ⚄. È possibile prendere meno di tre dadi anche quando si potrebbe prenderne tre.
- Si può prendere **un solo dado per turno** dallo spazio Dadi ⚅ (jolly).
- Nel corso di un round è possibile prendere dadi dallo stesso spazio Dadi **più volte**, a patto che in un turno successivo sia presente ancora almeno un proprio dado personale o neutrale su tale spazio.

Per ogni dado preso si può svolgere **esattamente un'azione**. Per farlo è sempre possibile utilizzare l'azione standard della colonna Azione corrispondente. Le **azioni standard** sono illustrare sulle tessere Azione e sugli spazi Dadi del tabellone. È possibile attivare altre azioni inviando i propri novizi. Non appena un giocatore attiva azioni aggiuntive in una colonna Azione, tali azioni diventano immediatamente disponibili.

Nota: se non è possibile svolgere nessuna azione con uno o più dei dadi presi, l'azione è persa. Il dado viene messo da parte come se fosse stato usato. **Non è consentito rinunciare volontariamente a un'azione se si ha la possibilità di svolgerla**.

Esempio: lo spazio Dadi n.5 contiene un totale di 5 dadi: 3 dadi neutrali, un dado personale blu e uno rosso. Il giocatore rosso è il primo a scegliere questo spazio azione e può prendere fino a 3 dadi. Poiché i giocatori devo prendere sempre prima i propri dadi personali, il giocatore rosso prende il dado rosso e due dadi neutrali bianchi e li posiziona sulla tessera Azione nella colonna E della propria area Azioni. Poi utilizza i tre dadi appena presi per svolgere tre azioni. In seguito, il giocatore verde sceglie lo spazio Dadi 5: poiché sono rimasti solo un dado personale blu e un dado neutrale, può prendere solo quell'unico dado neutrale. Il dado blu potrà essere preso solo dal giocatore blu nel corso di un'azione successiva.

È sempre possibile svolgere le seguenti azioni standard:

Per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione, il giocatore può **inviare un novizio a un monastero**. Per farlo si devono seguire le regole per inviare un novizio *(cfr. "Inviare un novizio")*.

Prendere una tessera Zuppa per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione.

Prendere una tessera Influenza per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione.

Prendere una tessera Rosario per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione.

Per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione, il giocatore può **far avanzare il Messaggero di uno spazio lungo la strada** *(cfr. "Muovere il Messaggero")*.

Posizionare il dado da 6 **su una tessera Azione a scelta della propria area Azioni**. Il dado da 6 non corrisponde a un'azione specifica e può essere utilizzato per svolgere qualsiasi azione fra quelle disponibili.

Muovere il Messaggero

È possibile far avanzare il proprio Messaggero lungo la strada. Il Messaggero si muove sempre nella stessa direzione: a partire dalla prima casella, si muove da sinistra a destra fino a raggiungere l'ultima casella. Se una volta arrivato sull'ultima casella continua a muoversi, viene posizionato nuovamente sulla prima casella della strada e riparte da lì.

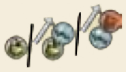
Il Messaggero fornisce dei benefici: innanzitutto, c'è bisogno di lui per presentarsi ai monasteri in modo da potervi inviare i propri novizi. In secondo luogo, ogni volta che il Messaggero raggiunge o supera una casella Bouns il giocatore ottiene immediatamente tale bonus.

Presentarsi a un monastero: per poter inviare novizi a un monastero, il Messaggero deve prima presentarvisi. Ciò significa che il Messaggero deve trovarsi su una casella Strada collegata al monastero desiderato.

Nota: quando un novizio viene inviato nella cappella di un monastero, assume il ruolo di messaggero. Ciò significa che il giocatore potrà inviare novizi a quel monastero in qualsiasi momento, a prescindere dalla posizione attuale del Messaggero.
Non appena il Messaggero si ferma o supera una casella Bonus, il giocatore ottiene immediatamente i seguenti benefici:

Effettuare immediatamente **una qualsiasi delle azioni disponibili** *(azione standard o azione attivata)*.

Prendere immediatamente una **tessera Influenza o una tessera Rosario** dalla riserva.

 **Prendere una tessera Zuppa** o **scambiare** una tessera Zuppa con una **tessera Strumento** o scambiare una tessera Strumento con una **tessera Libro**.

Prendere immediatamente **una tessera Vetrata da qualsiasi monastero**. Non è necessario che sia presente uno dei propri novizi nel monastero da cui si prende la tessera.

Prendere immediatamente **un dado personale aggiuntivo** (un dado del proprio colore) da utilizzare già nel round in corso. Tirare **immediatamente** tale dado e posizionarlo nello spazio Dadi corrispondente del tabellone. Il giocatore può anche utilizzare la tessera Rilancia i dadi per tirare nuovamente questo dado se non l'ha ancora utilizzata durante questo round.

Se il giocatore non può o non vuole prendere un dado personale aggiuntivo, avanza di 5 spazi sul tracciato Prestigio.

Inviare un novizio

Utilizzando l'azione "Inviare un novizio" è possibile inviare i propri novizi dall'area Azioni della plancia del giocatore a uno dei monasteri sul tabellone e piazzarli in diverse aree.

In generale è possibile inviare un qualsiasi novizio presente su uno dei propri spazi Azione. Ogni riga corrisponde a una specifica area dei monasteri ed è soggetta a condizioni specifiche.

È possibile inviare novizi a un monastero solo se una delle seguenti condizioni viene soddisfatta:

- **Il Messaggero si presenta al monastero**: ciò significa che, ogni volta che si deve inviare un novizio, il Messaggero deve trovarsi su una casella Strada collegata al monastero in cui si desidera inviare il novizio.
- **Il giocatore ha già piazzato uno dei propri novizi nella cappella del monastero**: in questo caso è possibile inviare novizi al monastero a prescindere da dove si trova il Messaggero.

I novizi delle prime due righe (I e II) possono essere inviati esclusivamente sugli **edifici**. I novizi della riga III vengono inviati nella **cappella**, mente quelli della riga IV vengono posizionati nel **chiostro**.

***Esempio**: Dennis sceglie il novizio nella riga I della colonna E. Può posizionarlo nel monastero C o nel monastero E poiché il suo messaggero si trova su una casella Strada collegata a entrambi. Poiché ha già piazzato un novizio nella cappella del monastero A, può inviare novizi anche a quest'ultimo. Sceglie il monastero A. Poiché il novizio è stato preso dalla riga I, Dennis può posizionarlo solo su un edificio.*

Inviare un novizio in un edificio (riga I e II)

Gli edifici sono di tre tipi:

Edifici laici (zuppa) Botteghe (strumento) Sale comuni (libro)

Se un giocatore invia un novizio a un **edificio laico**, deve avere un sostenitore ed effettuare una donazione scartando 1 **tessera Influenza** e un certo numero di **tessere Zuppa**: 2 (per un novizio della riga I) o 3 (per un novizio della riga II).

Per posizionare un novizio in una **bottega** il giocatore deve scartare 1 **tessera Influenza** e 2 o 3 **tessere Strumento** (I o II riga da cui viene preso il novizio).

Per posizionare un novizio in una **sala comune** il giocatore deve scartare 1 **tessera Influenza** e 2 o 3 **tessere Libro** (I o II riga da cui viene preso il novizio).

Il giocatore ripone le tessere scartate nella riserva, poi posiziona il novizio su uno spazio Edificio libero del tipo corretto nel monastero prescelto. **Ogni edificio può contenere al massimo un novizio**! Se non ci sono più edifici liberi del tipo desiderato, l'azione non può essere svolta.

Inviare un novizio in un edificio consente di ottenere un bonus immediato:

Un novizio in un edificio laico permette di ottenere immediatamente **1 punto e una tessera Strumento**.

Un novizio in una bottega permette di ottenere immediatamente **2 punti e una tessera Libro**.

Un novizio in una sala comune permette di ottenere immediatamente **3 punti e una tessera Vetrata** da prendere dal monastero in cui il novizio è stato posizionato. *(Se non sono rimaste tessere Vetrata nel monastero prescelto o se la tessera non può essere costruita immediatamente, il bonus viene perso)*.

La carta Panoramica del gioco elenca tutti i bonus.

Inviare un novizio in una cappella (riga III)

Per inviare un novizio in una cappella, è necessario prelevarne uno dalla riga III. Quando si invia un novizio in una cappella per la prima volta, è necessario un solo sostenitore, pertanto il giocatore deve scartare **1 tessera Influenza** dalla propria riserva personale. Per il secondo novizio inviato in una cappella sarà necessario scartare **2 tessere Influenza**, per il terzo **3 tessere Influenza**.

Ogni cappella può ospitare più novizi appartenenti sia allo stesso giocatore che a giocatori diversi. Il numero massimo dipende dal numero di giocatori: in una partita a 2 giocatori una cappella può ospitare al massimo 4 novizi, in una partita a 3 giocatori 6, in una partita a 4 giocatori 8.

Attivazione delle azioni (riga I, II e III)

Non appena un novizio posizionato sulle righe I, II e III viene inviato a un monastero, l'azione corrispondente allo spazio liberato diventa attiva. Ciò significa che, da questo momento in poi, le azioni degli spazi privi di novizi possono essere scelte come alternativa all'azione standard della colonna. **Pertanto, il giocatore può sempre scegliere se utilizzare i dadi per effettuare l'azione standard o una delle azioni aggiuntive attive della colonna Azione corrispondente al dado.**

Se un giocatore ha più dadi a disposizione, può distribuirli a piacimento fra le azioni disponibili (azione standard e azioni aggiuntive attivate) della colonna corrispondente al dado. Tuttavia, ciascuna delle azioni aggiuntive della seconda e della terza riga si possono utilizzare solo una volta per turno.

Al contrario, le azioni standard e le azioni aggiuntive della prima riga si possono utilizzare quante volte si vuole.

Azioni alternative della riga I

Far avanzare il proprio messaggero di 1 casella Strada per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione.

Prendere 1 tessera Rosario per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione.

Prendere 1 tessera Zuppa per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione.

Prendere 1 tessera Influenza per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione.

Per ogni dado utilizzato per svolgere questa azione è possibile scambiare 1 tessera: una Zuppa in cambio di uno Strumento o uno Strumento in cambio di un Libro.

Azioni alternative della riga II

(Le azioni di questa riga si possono effettuare solo una volta per turno.)

Prendere una tessera Strumento.

Inviare un novizio scartando una tessera Influenza in meno rispetto al normale requisito (il numero di tessere Influenza da scartare può arrivare a 0).

Prendere 2 tessere Zuppa o 2 tessere Influenza o 2 tessere Rosario.

Far avanzare il proprio Messaggero di 2 caselle Strada.

Ottenere immediatamente 3 punti e segnarli sul tracciato Prestigio.

Azioni alternative della riga III

(Le azioni di questa riga si possono effettuare solo una volta per turno.)

L'azione alternativa di questa riga è la stessa per tutti i dadi: **prendere 1 tessera Vetrata** da una cappella in cui il giocatore ha piazzato uno o più novizi. Se il giocatore ha piazzato novizi in più cappelle, può scegliere da quale di essere prendere la tessera Vetrata. È sempre obbligatorio costruire **immediatamente** la tessera Vetrata nell'area Vetrata della cattedrale della propria plancia *(cfr. "Costruire una vetrata")*.

Nota: le azioni alternative attive delle righe II e III possono essere svolte **più volte** nel corso di un round, **ma solo una volta per turno**. Ad esempio, se un giocatore ha preso 3 dadi di valore 5, può svolgere l'azione "Ottenere 3 punti" solo una volta. Se nel corso di un altro turno dello stesso round sceglie nuovamente questa colonna Azione (con un altro dado da 5 o con un dado da 6), può svolgere nuovamente l'azione "Ottenere 3 punti".
Inviare un novizio in un chiostro (riga IV)

Inviare un novizio in un chiostro (riga IV)

I novizi che vengono piazzati in un chiostro sono particolarmente devoti, pertanto non necessitano di sostegno sotto forma di tessere Influenza. Invece, necessitano di un **sostenitore presso il monastero**. Un giocatore può posizionare un novizio sullo spazio libero di un chiostro solo se è già presente un altro dei suoi novizi in un **edificio adiacente**.

In questo caso, oltre alla presenza del Messaggero su una casella Strada collegata o di un proprio novizio nella cappella del monastero, il giocatore deve accertarsi di avere già un novizio in uno degli edifici del monastero e che uno dei due spazi adiacenti al chiostro sia ancora libero.

Per inviare un novizio in un chiostro, è necessario prenderne uno dalla riga più in basso e scartare tessere Rosario. Il primo novizio inviato in un chiostro costa **1 tessera Rosario**, il secondo **2 tessere Rosario**, mentre a partire dal terzo novizio della riga IV in poi bisogna spendere **3 tessere Rosario**. Poi posizionare il novizio prescelto su uno spazio disponibile del chiostro.

Dopo aver inviato un novizio in uno chiostro, il giocatore **gira la tessera Azione della colonna corrispondente** in modo che il lato con lo sfondo giallo diventi visibile.

Gli spazi della riga IV non sono azioni alternative, pertanto quando si invia un novizio da tale riga non si attiva un'azione alternativa aggiuntiva. Al suo posto si attiva un effetto permanente.

Effetti della riga IV

Da ora in poi il giocatore ottiene 1 punto per ogni dado che verrà utilizzato in quella specifica colonna. Ciò è indicato sul lato giallo della tessera Azione. Se, quando la tessera Azione viene girata, vi sono rimasti ancora uno o più dadi sopra, si ottiene immediatamente 1 punto per ciascuno di essi.

Costruire una vetrata

Ogni monastero realizza tessere Vetrata raffiguranti l'immagine caratteristica del monastero. Uno degli incarichi della scuola cattedrale è costruire la vetrata della propria cattedrale nell'area Vetrata della cattedrale della plancia del giocatore.

È possibile ottenere tessere Vetrata in tre modi:

Fermandosi o superando l'apposita casella Strada. In questo caso il giocatore può prendere una tessera qualsiasi, a prescindere dal fatto di avere o meno un proprio novizio presso il monastero.

Inviando un novizio in una sala comune. In questo caso il giocatore può prendere la tessera dal monastero in cui è stato inviato il novizio.

Tramite l'azione alternativa della riga III. In questo caso il giocatore può prendere la tessera da una cappella in cui sono presenti uno o più dei suoi novizi. Se ha novizi in più cappelle, può scegliere quella che preferisce.

Per costruire una tessera Vetrata nell'area vetrata della cattedrale bisogna attenersi alle seguenti regole:

- La tessera vetrata deve sempre essere costruita **immediatamente** nell'area Vetrata della cattedrale.
- Il giocatore può scegliere in quale riga vuole costruire la tessera *(prima, seconda o terza riga)*. La tessera va sempre posizionata nello spazio libero più a sinistra della riga prescelta. Ciò significa che si inizia sempre **dalla prima colonna**.
- Pu esserci **una sola tessera Vetrata in ogni casella** dell'area Vetrata della cattedrale. Non è consentito costruire sopra tessere già presenti.
- Una volta costruite, le tessere restano nella casella **fino al termine del gioco**.
- Ogni riga e colonna può contenere **solo tessere diverse fra loro**. Ciò significa che ogni riga e colonna può contenere una sola tessera di ogni monastero.
- Se **non è possibile prendere nessuna tessera** (ad esempio perché non vi sono tessere rimaste) o costruire la tessera scelta *(ad esempio perché è già presente una tessera dello stesso monastero nella riga o colonna)*, l'azione (o la parte dell'azione) è persa.
- Quando un giocatore posiziona una tessera Vetrata nell'area Vetrata della cattedrale, ottiene un **bonus immediato**. I bonus sono indicati a sinistra della riga e sopra la colonna in cui è stata piazzata la tessera. Il giocatore può scegliere uno di tali bonus *(quello della riga o quello della colonna)*.

I bonus immediati sono:

- Ⓐ **Riga in alto**: prendere immediatamente 1 tessera Influenza.
- Ⓑ **Riga intermedia**: prendere immediatamente 1 tessera Rosario.
- Ⓒ **Riga in basso**: far avanzare immediatamente il messaggero di 2 caselle.
- ① **Colonna 1**: prendere immediatamente 1 tessera Zuppa.
- ② **Colonna 2**: prendere immediatamente 1 tessera Strumento.
- ③ **Colonna 3**: prendere immediatamente 1 tessera Libro.

Quando un giocatore completa una riga o una colonna nell'area Vetrata della cattedrale, **oltre al bonus scelto**, ottiene i punti indicati a destra della riga Ⓓ o sotto la colonna ④.

Nota: se un giocatore riesce a coprire tutte e nove le caselle dell'area Vetrata della cattedrale con tessere Vetrata, ottiene 3 benefici per il posizionamento della nona tessera: il bonus immediato, 4 punti per il completamento della colonna e 5 punti per il completamento della riga (per un totale di 9 punti).

Novizi aggiuntivi

Nel corso della preparazione del gioco ogni giocatore ha piazzato un novizio aggiuntivi a destra di ogni riga (I-IV) dell'area Azioni. Se nel corso del gioco un giocatore riesce ad **attivare una riga completa** *(ovvero inviare ai monasteri tutti e cinque i novizi di tale riga)* può, **come azione aggiuntiva**, inviare immediatamente il novizio posizionato a destra della riga. Il giocatore può **scegliere senza restrizioni** se inviarlo in un edificio, una cappella o un chiostro, senza spendere alcuna tessera. Tuttavia, è necessario rispettare le altre regole per l'invio di un novizio.

Completare una missione

Se nel corso della partita un giocatore riesce a completare una delle sei missioni disponibili, può posizionare immediatamente uno dei propri dischetti sulla carta Missione corrispondente e ottenere punti. Per le missioni delle **categorie A e B,** prima si completa la missione, più punti si ottengono. Se un giocatore completa una missione durante il primo anno di noviziato, posiziona uno dei propri dischetti sullo spazio a sinistra contrassegnato da una clessidra e ottiene immediatamente i punti indicati. Durante il secondo anno di noviziato il dischetto viene posizionato sullo spazio Clessidra centrale, mentre durante il terzo anno si utilizza lo spazio più a destra; in tutti i casi si ottengono i punti indicati.

Per quanto riguarda le missioni di **categoria C**, è possibile completarle in qualsiasi momento prima del termine della partita per ottenere i relativi punti. Quando un giocatore completa una missione di categoria C, posiziona il proprio dischetto sulla parte superiore della carta.

Ogni giocatore può completare ogni missione una sola volta. Ogni spazio può contenere i dischetti di più giocatori.

Le missioni vengono illustrate al termine di questo regolamento.

FINE DEL ROUND

3. Fine del round
Quando non rimane più nessun dado negli spazi Dadi del tabellone e tutte le azioni possibili sono state svolte, il round termina. Se non si tratta del round finale del terzo anno di noviziato, si prepara il round successivo in questo modo:

- Girare le **tessere Rilancia i dadi** utilizzate sul lato che mostra il dado.
- Come durante la preparazione iniziale, **distribuire i dadi neutrali** in base al numero di giocatori in modo che tutti ne ricevano lo stesso numero.
- Prendere tutti i **dadi personali** a disposizione *(minimo uno, più i dadi aggiuntivi attivati ove applicabile)*.
- Il primo giocatore passa il **segnalino Calice** al giocatore alla sua sinistra.

Fine di un anno di noviziato

Un anno di noviziato termina quando tutti i giocatori sono stati primo giocatore nel corso di un round. In questo caso, oltre alla consueta preparazione per il round successivo, il **segnalino Clessidra** viene spostato in avanti sullo spazio corrispondente all'anno di noviziato successivo. Alla fine del terzo anno di noviziato non ci si prepara per un nuovo round. Il gioco termina e si effettua il calcolo finale dei punti.

CALCOLO FINALE DEI PUNTI

Dopo il terzo anno di noviziato, il gioco termina. Si effettua un calcolo finale dei punti in cui i giocatori conteggiano i punti in questo ordine:

1) Punti per i monasteri

Determinare per ogni monastero, uno dopo l'altro, chi vi ha inviato **il maggior numero di novizi**. Sono inclusi tutti i novizi negli edifici, nel chiostro e nella cappella. Il giocatore con più novizi ottiene 5 punti. In caso di pareggio, tutti i giocatori con la maggioranza di novizi ottengono **5 punti**.

2) Punti per le cappelle

Ogni giocatore conta il numero di monasteri in cui ha almeno un novizio nella cappella. **In base al numero di monasteri diversi**, ciascun giocatore ottiene: 1 punto per 1 monastero, 3 punti per 2 monasteri, 6 punti per 3 monasteri, 10 punti per 4 monasteri, 15 punti per 5 monasteri.

3) Punti per i chiostri

I punti attribuiti per i chiostri vengono determinati per ogni monastero.
Ogni giocatore calcola il proprio punteggio in questo modo: somma il numero dei propri novizi nel chiostro e lo **moltiplica** per il numero dei propri novizi nella cappella. Tale risultato viene **raddoppiato**.

***Esempio**: nel monastero A, Robert ha 3 novizi nella cappella e 3 nel chiostro. Ottiene 18 punti (3 novizi nella cappella x 3 novizi nel chiostro = 9 e 9 x 2= 18).*

4) Punti per le risorse

Infine, si ottengono punti per le risorse inutilizzate:

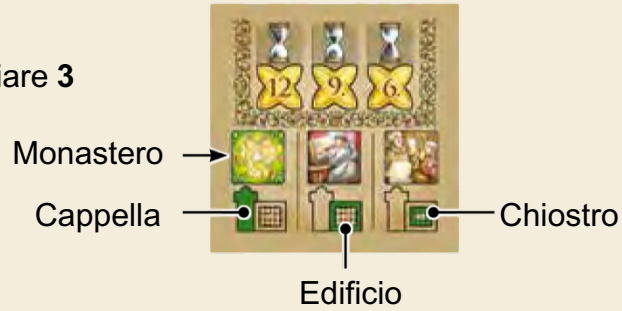
- 1 punto per ogni tessera Strumento;
- 2 punti per ogni tessera Libro;
- si somma il numero di tessere Influenza, Zuppa e Rosario rimanenti e lo si divide per 2. Il risultato (arrotondato per difetto) indica i punti ottenuti per tali tessere.

Il giocatore con il punteggio più elevato viene acclamato vincitore per la scuola cattedrale più prestigiosa. In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

APPENDICE

Missioni di categorie A e B

Per ogni missione di categoria A e B è necessario inviare **3 novizi in aree specifiche**.
La carta indica quali aree (cappella, edificio, monastero) di uno specifico monastero (immagine) devono essere occupate.



Missioni di categoria C

Inviare almeno 12 novizi (inclusi i novizi aggiuntivi)

Inviare almeno 3 novizi nelle sale comuni

Inviare almeno 6 novizi negli spazi dei chiostri

Usare tessere Vetrata della cattedrale provenienti da tutti e 5 i monasteri per costruire la vetrata della propria cattedrale

Riuscire a ottenere 3 dadi personali

Autore: Arve D. Fühler
Illustrazioni: Dennis Lohausen

Traduttori: Alessandro Seren Rosso e Barbara Parutto

Ogni citazione e riproduzione di contenuti grafici e testuali nel presente regolamento non ufficiale è stata consentita dalla casa editrice che ne detiene i diritti d'autore.