

# MONASTERY

## Aide de jeu

### MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et se place dans l'ordre rouge-bleu-vert-jaune.
- Chaque joueur reçoit sa tuile Passage secret, place un moine sur chaque croix de la grille de lettres, et le cinquième sur l'abbaye.
- Les lettres des phrases des joueurs présents sont posées sur la grille, face grande lettre visible (pourtour jaune)

La partie dure au maximum 2 tours de cadrans, qui consiste en une succession de phases. Placer au départ le curseur sur les mâtines (**Matins**).

### PHASE D'OFFICE

- Tous les moines priant se déplacent à l'abbaye et on élit le père supérieur (premier joueur): celui qui a le plus de moines à l'abbaye l'est (en cas d'égalité, le père supérieur actuel choisit, mais ça ne peut pas être lui). [Exception : pour les premières mâtines, c'est le joueur dont la phrase est le plus en haut de la grille qui est père supérieur]
- Puis chaque joueur pioche autant de tuiles du sac qu'indiqué sur la case (3 tuiles lors des mâtines, 2 à sexte, 1 aux vêpres).

### PHASE DE NUIT

- Tous les moines présents sur le plateau sont replacés à l'abbaye.

### PHASE DE LABEUR

### OU D'ETUDE

Ces phases, identiques dans le déroulement, et constitué de 3 parties, jouées l'une après l'autre dans l'ordre du tour.

#### 1. Placement de tuile et de déplacement des moines

##### a. Placement de tuile (avant, pendant ou après le déplacement des moines)

Le joueur choisit une de ses tuiles derrière son paravent et la pose, face « Construction en cours » (côté beige), à côté d'une autre tuile en sachant que :

- Elle doit être adjacente à une tuile construite (côté vert) ou en phase d'achèvement (côté beige avec tous les emplacements occupés par des moines)
- On ne pas créer d'impasse, sauf pour les jardins et champs
- Il ne peut pas y avoir une tuile Etude (valeur sur fond gris) adjacente à une tuile Labeur (valeur sur fond marron)
- Il ne peut pas y avoir plus de 2 jardins adjacents, 4 champs adjacents, ni 4 chemins adjacents (pour ces derniers, les sentiers doivent être connectés)

Au lieu de placer une tuile, le joueur peut en piocher une dans le sac et remettre une tuile dans le sac (située derrière son paravent, ou la tuile piochée).

##### b. Déplacement des moines

Le nombre de déplacements autorisés est égal au double de moines debout, et seuls ceux-ci peuvent se déplacer. 1 point de déplacement consiste à déplacer un moine sur une tuile adjacente.

- Un moine ne peut terminer son déplacement sur une tuile complète (autant de moines que la valeur de la tuile), ni ne peut quitter une tuile en construction complète.
- S'il arrête son déplacement sur une tuile en construction non complète, il se place sur un chiffre libre (généralement le plus élevé)
- S'il arrête son déplacement sur une tuile construite incomplète, il n'y a rien de spécial à faire.

A la fin de cette phase Le joueur peut placer des bénédictions sur des emplacements de tuiles en construction ; ces bénédictions seront récupérées par le premier joueur à s'arrêter dessus.

# MONASTERY

## Aide de jeu

### 2. Gains

Chaque moine du joueur gagne des points : en construisant, en priant ou en travaillant.

#### a. Construction

Si la tuile en construction sur laquelle se trouve le moine est complète, le joueur marque les points des **cases occupées** par ses moines. Quand tous les joueurs présents sur la tuile ont marqué leurs points, la tuile est mise côte vert, en replaçant les moines dessus.

**NB :** Pour les champs, jardins et sentiers, le joueur marque autant de points que **la valeur de la tuile multipliée par le nombre de tuiles du même type construites connectées à la tuile nouvellement construite**.

#### b. Prière (1 seule fois par phase)

Si le moine est seul sur une tuile construite, il est penché et le joueur marque autant de points que la **valeur** de la tuile. Avant cela, et si c'est possible, le joueur peut appliquer l'icône de la tuile. Ce moine en prière ne peut pas se déplacer, ne marquera plus de points, ni ne pourra appliquer l'icône de la tuile.

#### c. Travail

Pour chaque tuile sur laquelle il n'y a pas de moine en prière, et où le joueur a au moins un moine, le joueur marque **1 point** si la couleur de la tuile correspond à la phase en cours (marron en phase de Labeur, gris en phase d'Etude). Si un moine travaille, il peut appliquer l'icône de la tuile.

### 3. Utilisation des gains

- Les points ainsi collectés sont dépensés pour récupérer des lettres et des moines sur la grille, selon le coût indiqué en haut de la grille.
- Tout moine recruté (à soi ou à un adversaire) est placée à l'abbaye.
- La lettre peut être prise sur n'importe laquelle, puis peut être placée sur sa phrase (côté grande lettre) ou sur une phrase adverse (côté petite lettre à pourtour noir) ; dans ce dernier cas, le joueur posant la lettre reçoit 1 bénédiction. Quand un joueur a fini sa phrase, il considère immédiatement les coûts d'achat en bas de la grille.
- Une fois ses achats faits, le joueur reçoit des bénédictions en fonction du nombre de points non dépensés :

1-4 points	1 bénédiction
5-9 points	2 bénédictions
10-14 points	3 bénédictions
Au moins 15 points	4 bénédictions

- Chaque bénédiction vaut 1 point, utilisable lors des prochaines « Utilisation des gains »

### FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la phase où :

- La dernière lettre de la grille a été achetée et placée
- On ne peut plus mettre de tuile
- La nuit est tombée pour la deuxième fois

Les joueurs marquent alors :

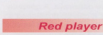


- **3 points par grande lettre (pourtout jaune) sur leur phrase**
- **0 point par petite lettre (pourtour noir) sur leur phrase**
- **1 point par bénédiction restante**
- **-1 point par tuile non placée**

Le joueur ayant le plus de points et le gagnant (le joueur ayant la partie de phrase la plus basse sur la grille l'emporte en cas d'égalité).




# MONASTERY

## Tuiles




### Tuiles Passage secret

 Red player	 Blue player	
<p>Le joueur peut déplacer un moine de n'importe quel endroit sur son passage secret pour 1 pt de déplacement. Ceci n'est pas valable si un moine prie sur la tuile.</p>		


### Tuiles Paysage

			<p><b>Ruche, Etang aux carpes, Pigeonnier :</b> Posées face verte, elle rapporte <b>1 bénédiction</b> par tuile adjacente.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Tuiles à double effet

			<p><b>Vestiaires, Infirmerie, Réfectoire :</b> Bicolores, elles n'ont plus la contrainte de contiguïté des tuiles Labeur et Etude, et un moine travaillant sur ces tuiles gagne 1 point à chaque phase Labeur et Etude</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Tuile Prison

	<p>Lors de chaque phase Office, le nouveau père supérieur peut envoyer un moine de l'abbaye dans la prison, placé en prière. Ce moine reviendra à l'abbaye lors de la prochaine phase office. Il peut y avoir 2 moines emprisonnés.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Tuiles avec icône

	<p><b>Chapelle :</b> 3 moines peuvent prier sur cette tuile (de 3 joueurs différents), chacun rapportant 6 points lorsqu'ils se mettent à prier.</p>
	<p><b>Aumônerie :</b> +1 bénédiction</p>
	<p><b>Ferme :</b> +2 pts si au moins un moine travaille sur la tuile en phase Labeur</p>
	<p><b>Scriptorium :</b> +1 pt si au moins un moine travaille sur la tuile en phase Etude</p>
	<p><b>Bibliothèque :</b> Inversion de 2 lettres sur la grille, en le mettant côté petite lettre. Ces lettres ne peuvent plus être déplacées sur la grille. Les règles de pose sur les phrases des joueurs après achat ne changent pas (grande lettre pour sa propre phrase, petite lettre pour une phrase adverse)</p>
	<p><b>Atelier :</b> Pioche d'une tuile dans le sac et remise d'une tuile dans le sac (qui peut être la tuile piochée)</p>
	<p><b>Etables :</b> Le joueur place 2 tuiles au lieu d'une à son tour de jeu</p>
	<p><b>Maison du père supérieur :</b> Election possible d'un nouveau père supérieur, en comptant les moines à l'abbaye et les moines sur cette maison</p>
	<p><b>Brasserie :</b> Le joueur a deux possibilités : - lors d'une phase Office, au lieu de renvoyer tous ses moines en prière à l'abbaye, il peut en laisser un sur la tuile où il se trouvait - lors de la phase Nuit, il peut laisser des moines sur les tuiles au lieu de les renvoyer à l'abbaye</p>