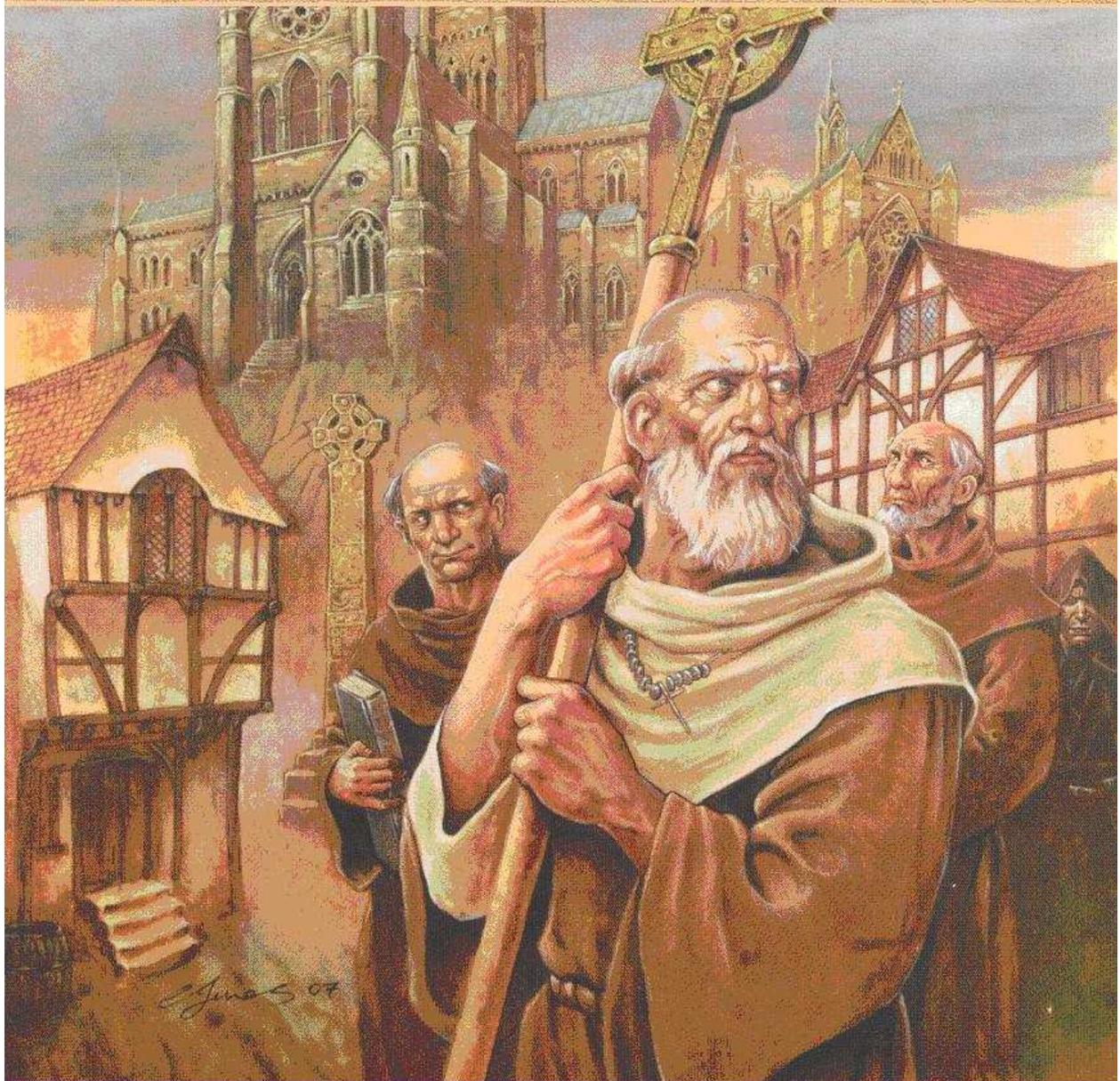


# MONASTERY



## *Les Règles du Jeu*



## Monastery (Le monastère) – Règles

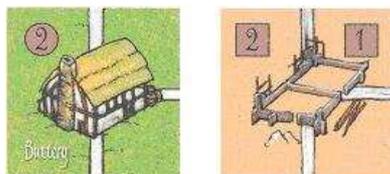
*Monastery est un jeu pour deux à quatre joueurs dans lequel chaque joueur participe à la construction d'un monastère médiéval. Les joueurs placent des tuiles et déplacent des moines pour construire ces tuiles, marquant de ce fait des points. D'autres points sont marqués en priant et en travaillant dans le monastère. Les joueurs utilisent leurs points pour collecter des lettres, achevant de ce fait une phrase - une partie de la prière du Seigneur - comme testament de la valeur de leur travail.*

### Composants

#### Les tuiles

Le monastère est construit en utilisant un ensemble de cinquante-trois tuiles.

Les tuiles sont soit construites soit non construites.

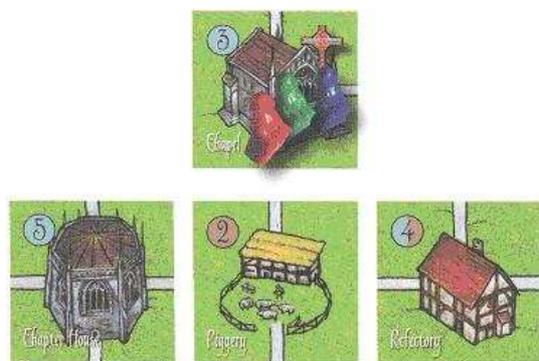


De plus, une tuile peut être *totalemment occupée* ou pas.

Une tuile construite *totalemment occupée* a un certain nombre de moines égal à la valeur dans le cercle.

Une tuile non construite *totalemment occupée* a un moine dans chaque carré numéroté.

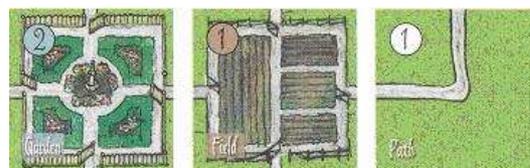
*Par exemple, la chapelle [Chapel] a une valeur de 3 dans le cercle, elle sera ainsi totalement occupée si trois moines sont présents.*



Une tuile d'étude grise de valeur 5 points avec 4 chemins.

Une tuile de labeur marron de valeur 2 points avec 2 chemins.

Une tuile double de valeur 4 points avec 3 chemins.



Une tuile d'étude grise de valeur 2 points avec 4 portes.

Une tuile de labeur marron de valeur 1 point avec 4 portes.

Une tuile de chemin de valeur 1 point avec 2 chemins.



Cette tuile est une tuile de passage secret.

Cette tuile est une tuile avec un icône.

Cette tuile est une tuile spéciale.

#### L'abbaye

L'abbaye est une grande tuile qui fonctionne généralement comme la plupart des autres tuiles. Trois tuiles peuvent être placées sur chaque longueur et deux tuiles sur chaque largeur.

#### La grille des lettres

Cette grille montre les mots de la prière du seigneur. Les mots sont divisés en quatre phrases de couleur :

LIBERA NOS  
QUAESUMUS  
AB OMNIBUS  
MALIS AMEN

*"Délivrez-nous, nous vous le demandons, de tout le mal, Amen."*

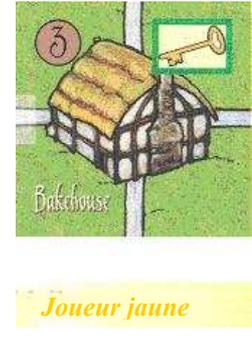
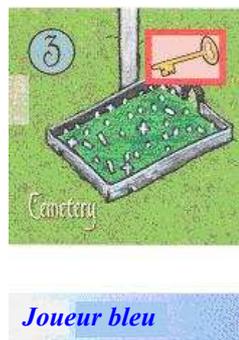
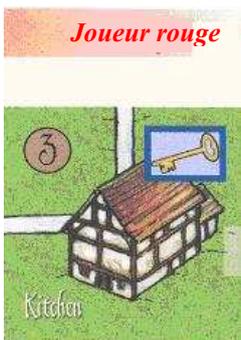
## Monastery (Le monastère) – Règles

Liste des autres composants :

- Quatre ensembles de cinq moines de couleur.
- Quatre écrans de couleur, chacun indiquant une bande de lettre montrant la phrase appropriée. Les lettres sont placées sur ces bandes pendant le décompte.
- Le cadran monastique d'heures qui est utilisé pour enregistrer l'heure du jour.
- Vingt marqueurs bénédiction.
- Un sac pour mettre les tuiles pendant la partie.

### Préparation de la partie

1. Placez l'abbaye au centre de la table.
2. Chaque joueur pioche un moine pour déterminer quelle couleur il jouera, puis les joueurs s'asseyent dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'ordre suivant : rouge, bleu, vert, jaune.
3. Chaque joueur :
  - prend l'écran de sa couleur.
  - prend son ensemble de moines.
  - place un moine dans l'abbaye.
  - place un moine sur chacun des quatre symboles de croix de la grille de lettres.
  - prend la tuile de passage secret appropriée et la place derrière son écran.



A moins de quatre joueurs, les tuiles de passage secret inutilisées sont retirées de la partie.

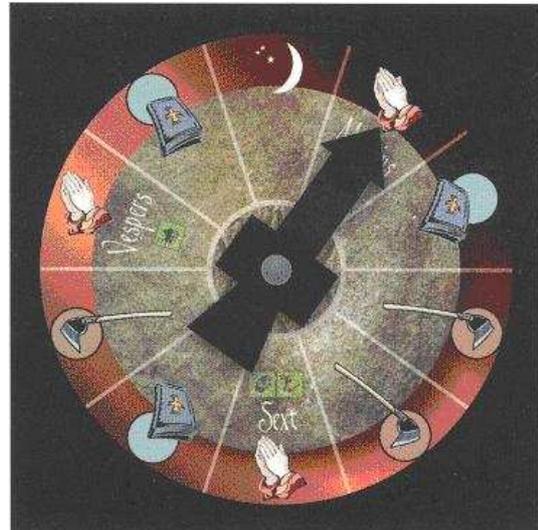
4. Placez les lettres sur leurs cases des grilles de lettres.

Chaque lettre est placée du côté grande taille.

Ne placez aucune lettre sur une phrase qui n'est pas utilisée dans la partie.

*Par exemple, si bleu et vert sont les seuls joueurs, aucune lettre n'est placée sur les phrases rouges et jaunes. Ces lettres sont laissées en dehors de la partie.*

5. Dans le premier tour de jeu (Matines [Matins]), le joueur dont la phrase est la plus proche du haut de la grille est élu abbé. Il prend le cadran.



# Monastery (Le monastère) – Règles

## Séquence de jeu

Le cadran est utilisé pour montrer quel tour est en cours. Il est conservé par l'abbé qui est responsable du déplacement de la flèche d'une d'heure dans le sens des aiguilles d'une montre à la fin de chacun tour. L'abbé est le premier joueur de chaque tour, le jeu se poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Tours d'étude et de labeur



Chacun de ces tours se compose du *placement de tuile* et du *déplacement des moines* ainsi que du *décompte*.

#### **Placement de tuile et déplacement des moines**

Le premier joueur peut placer une nouvelle tuile (parmi celles derrière son écran) et déplacer ses moines. Dans l'ordre du tour, chacun des autres joueurs fait de même jusqu'à ce que chaque joueur ait fini son *placement de tuile* et *déplacement des moines*.

#### **Décompte**

Le premier joueur utilise ses moines pour marquer des points, puis collecte des lettres et des moines et reçoit des bénédictions. Dans l'ordre du tour, chacun des autres joueurs fait de même jusqu'à ce que chaque joueur ait fini son *décompte*.

- Pendant le *décompte*, un moine peut utiliser les effets d'un icône.
- Pendant le *décompte*, chaque tuile non construite totalement occupée est retournée du côté construit.

### Tours de messe



Pendant chaque tour de messe, chaque moine en train de prier retourne à l'abbaye et se relève, le prochain abbé est élu et chaque joueur pioche de nouvelles tuiles.

### Tour de nuit



Pendant le tour de nuit, chaque moine retourne à l'abbaye.

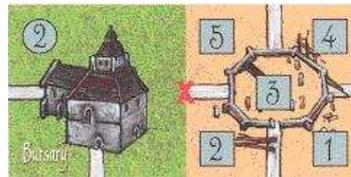
## Placement de tuile

Pendant le *placement de tuile* et *déplacement des moines*, chaque joueur peut placer une nouvelle tuile. Il prend la tuile derrière son écran et l'ajoute au monastère. La nouvelle tuile peut être placée n'importe quand pendant le *placement de tuile* et *déplacement des moines* du joueur, c'est-à-dire avant, pendant ou après le déplacement. Elle peut être placée dans n'importe quel sens (en d'autres termes, le texte peut être dans n'importe quelle direction).

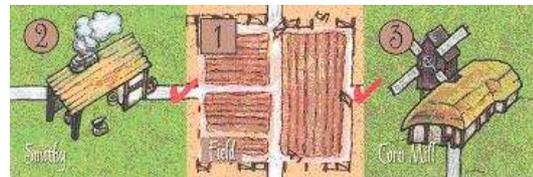
1. La nouvelle tuile doit être placée avec le côté non construit visible (celui montrant les carrés numérotés).
2. La nouvelle tuile doit être placée de telle manière qu'au moins un de ses côtés soit adjacent à une tuile construite ou à une tuile non construite totalement occupée.
  - Adjacent est défini comme *se touchant par un côté*. Les tuiles qui se touchent par un coin (diagonalement) ne sont donc pas adjacentes.
3. La nouvelle tuile doit être connectée à au moins une autre tuile par un chemin ou une porte.

### Restrictions

1. Une tuile ne peut être jamais placée si elle crée une impasse (où un chemin serait connecté à un côté 'vide' d'une tuile).



2. Les tuiles de champ [Field] et de jardin [Garden] ont des portes. Une porte est un type de chemin 'optionnel'. Elle peut être placée de sorte qu'elle se connecte à un chemin ou à une porte ou de sorte qu'elle se connecte à un côté 'vide' d'une tuile.



## Monastery (Le monastère) – Règles

3. Une tuile d'étude grise et une tuile de labour marron (la couleur est celle des carrés numérotés ou du cercle) ne peuvent jamais être placés l'une à côté de l'autre. De telles tuiles peuvent être placées coin à coin.

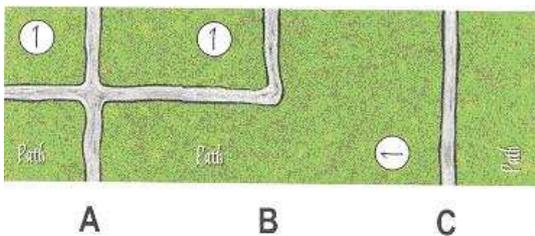
- L'abbaye fonctionne comme une tuile d'étude grise. Aucune tuile de labour marron ne peut être placée à côté de l'abbaye.
- Les tuiles de chemin et les tuiles spéciales ne sont ni marrons ni grises, elles peuvent ainsi être placées à côté des tuiles grises et marrons. Réciproquement, des tuiles grises et marron peuvent être placées à côté des tuiles de chemin et des tuiles spéciales.

4. Il y a une limite au nombre de tuiles de chemins, de champs [Field] et de jardins [Garden] qui peuvent être placées dans n'importe quel groupe.

Pour les tuiles de chemins, la limite est de QUATRE tuiles.  
Pour les tuiles de champs [Field], la limite est de QUATRE tuiles.  
Pour les tuiles de jardins [Garden], la limite est de DEUX tuiles.

- Ces limites incluent les tuiles construites et non construites.

Pour être considéré comme un groupe, chaque tuile doit être à côté d'au moins une autre tuile du même type. De plus, les tuiles de chemins doivent être connectées entre elles (de sorte qu'un moine puisse se déplacer de tuile en tuile). Réciproquement, des tuiles de chemin qui sont adjacentes mais non connectées ne sont pas considérées comme faisant partie du même groupe.



La tuile C n'est pas considérée comme faisant partie du groupe contenant les tuiles A et B

Les tuiles de champs [Field], de chemins et de jardins [Garden] qui font partie d'un groupe produisent des points supplémentaires pendant le *décompte*.

5. Aucun joueur ne peut jamais examiner le côté face cachée d'une tuile placée dans le monastère.

### Echange

Au lieu de placer une tuile, un joueur peut *échanger* une tuile. Pour ce faire, le joueur tire une tuile du sac et l'échange contre une tuile de derrière son écran. Il peut simplement remettre la tuile nouvellement piochée dans le sac.

L'échange a comme conséquence que le joueur aura une tuile supplémentaire.

- Il y a une pénalité pour chaque tuile non placée à la fin de la partie.

### Déplacement des moines

A tout moment un joueur a un certain nombre de moines dans le monastère. Chaque moine peut être debout ou en train de prier (incliné vers l'avant).

Chaque joueur possède une allocation de déplacement égale à deux fois le nombre de moines debout qui lui appartiennent dans le monastère.

*Par exemple si un joueur possède quatre moines debout, il a une allocation de 8 points de déplacement.*

Les moines en train de prier ne comptent pas dans cette allocation de déplacement.

*Par exemple un joueur a trois moines debout et deux moines en train de prier. Il a une allocation de 6 points de déplacement.*

Un joueur peut répartir son allocation de déplacement entre ses moines debout en fonction de ses besoins...

*Par exemple le joueur rouge a 8 points de déplacement disponibles. Il pourrait déplacer un de ses moines de 5 points de déplacement et un autre de 3 points de déplacement. Les deux autres moines ne pourront pas se déplacer.*

- Des moines en train de prier ne peuvent jamais être déplacés.

Un moine se déplace de tuile en tuile. Il doit se déplacer le long d'un chemin de connexion ou par une porte qui est connectée à un chemin ou à une porte. Se déplacer d'une tuile à une autre coûte 1 point de déplacement.

- L'abbaye compte comme une tuile pour le déplacement.

# Monastery (Le monastère) – Règles

## Occupation d'une tuile

Un moine ne peut pas finir son déplacement sur une tuile qui est déjà totalement occupée.

- L'abbaye peut contenir n'importe quel nombre de moines.

Pendant le déplacement un moine peut traverser :

- toute tuile construite.
- toute tuile non construite totalement occupée.

Si un moine traverse une tuile non construite qui n'est pas totalement occupée, il doit être placé dans un des carrés numérotés vides. Le moine ne peut pas continuer à se déplacer pendant cette *placement de tuile et déplacement des moines*.

Un moine qui commence sa phase de *placement de tuile et déplacement des moines* sur une tuile non construite peut seulement quitter cette tuile si elle n'est pas totalement occupée. Un moine ne peut jamais quitter une tuile non construite totalement occupée.

- Un moine qui commence sa phase *placement de tuile et déplacement des moines* sur une tuile non construite peut se déplacer dans un carré vide de cette tuile (cela coûte de 0 point de déplacement).

## Encouragement

A la fin de sa phase de *placement de tuile et déplacement des moines*, un joueur peut placer tout nombre de bénédictions sur une ou plusieurs tuiles non construites. Le prochain joueur à déplacer un moine sur une telle tuile reçoit ces bénédictions.

## Décompte

Pendant le *décompte*, chaque joueur marque des points puis les utilise pour collecter des lettres et des moines de la grille de lettres.

Un joueur utilise ses moines pour marquer des points d'une des trois manières suivantes : construction, prière ou travail. Chaque moine ne peut être utilisé pour marquer des points que d'une seule manière par *décompte*.

## Construction

Si une tuile non construite est totalement occupée, un joueur marque un nombre de points égal au total des numéros des carrés occupés par ses moines.

*Par exemple la cuisine [Kitchen] est totalement occupée. Le joueur rouge a un moine dans le carré 3 et un dans le carré 1 et marque 4 points. Le carré 2 est occupé par un moine appartenant au joueur vert qui marquera 2 points lors de son propre décompte.*

Une tuile non construite totalement occupée est retournée du côté construit pendant le décompte. Cependant, la tuile n'est retournée que quand chaque moine sur cette tuile a marqué des points.

*Par exemple le joueur rouge a deux moines sur l'atelier [Workshop] et cette tuile est totalement occupée. Le joueur rouge marque 3 points et retourne la tuile.*

*Dans l'exemple de la cuisine [Kitchen] ci-dessus, le joueur rouge marquerait des points pour ses moines pendant son décompte mais la tuile ne serait retournée que quand le joueur vert aura marqué des points pour son moine.*

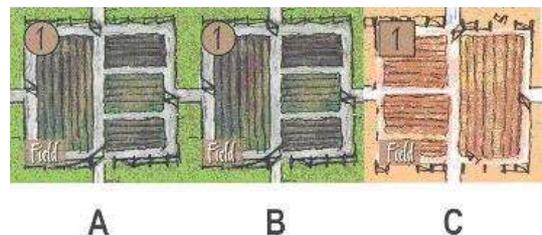
Pour retourner une tuile, enlevez tous les moines, retourner la tuile (vérifier que son orientation ne change pas) et replacer les moines du côté construit.

- Un moine qui a participé à la construction d'une tuile ne peut rien faire d'autre pendant ce *décompte*, soit en priant, soit en travaillant soit en utilisant les effets de l'icône d'une tuile.

## Champs [Field], chemins et jardins [Garden]

Quand un moine construit une tuile de champ [Field], de chemin ou de jardin [Garden], il marque un point pour une tuile de champ [Field] ou de chemin et deux points pour une tuile de jardin [Garden].

De plus, si une telle tuile fait partie d'un groupe, le joueur marque des points pour toutes les autres tuiles du même groupe.

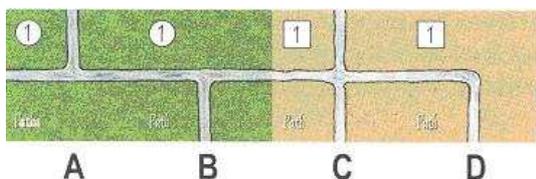


Un moine construit le champ C [Field] et le joueur marque 3 points.

- Le nombre maximum de points qui peuvent être marqués de cette façon est quatre (en utilisant quatre tuiles de champ [Field], quatre tuiles de chemin ou deux tuiles de jardin [Garden]).

## Monastery (Le monastère) – Règles

- Les tuiles non construites ne rapportent pas de points.



Les chemins A et B ont été construits, les chemins C et D ne l'ont pas été.

Un moine construit le chemin D. Le joueur marque 1 seul point. Plus tard, construire le chemin C permettra au joueur de marquer 4 points.

### Prière

Un joueur peut déclarer un moine en train de prier pendant chaque *décompte*. Un tel moine doit être le seul occupant de sa tuile et est immédiatement incliné vers l'avant. Le joueur marque alors un nombre de points égal à la valeur du cercle de cette tuile.

- Un moine ne peut pas prier sur une tuile non construite ni sur une tuile qui vient juste d'être construite.
- Un moine en train de prier ne peut pas se relever jusqu'au prochain tour de messe. Jusque-là, le moine ne peut ni se déplacer, ni marquer de nouveaux points grâce à la prière ni travailler ni utiliser les effets de l'icône de la tuile.
- Un moine peut utiliser les effets de l'icône d'une tuile avant de se mettre à prier.
- D'autres moines peuvent traverser une tuile où un moine prie, mais ils ne peuvent pas travailler là ni utiliser les effets de l'icône.

### Travail

S'il ne construit pas et n'est pas en train de prier, un moine peut marquer 1 point pour travailler, simplement en occupant une tuile appropriée.

Pendant un tour d'étude, n'importe quelle tuile d'étude grise construite occupée par un moine debout rapporte 1 point.

- Etre présent à l'abbaye rapporte 1 point.

Pendant un tour de labeur, n'importe quelle tuile de labeur marron construite occupée par un moine debout rapporte 1 point.

Les points de travail sont marqués par *tuile*. Si un joueur a plus d'un moine sur une tuile, ce joueur ne marquera qu'un 1 point.

- Un moine ne peut pas travailler sur une tuile où il y a un moine en train de prier.

- Un moine peut utiliser les effets de l'icône d'une tuile avant d'y travailler.

## Collecte des lettres et des moines et réception des bénédictions

Après totalisation de ses points, le joueur les utilise pour collecter des lettres et des moines et pour recevoir des bénédictions.

Le coût des lettres et des moines est indiqué en haut de la grille de lettres. Un joueur peut utiliser ses points pour collecter n'importe quelle combinaison de lettres et de moines.

*Par exemple le joueur rouge a 7 points à dépenser. Il choisit un moine à 3 points et deux lettres à 2 points. Les lettres et les moines peuvent être collectés n'importe où dans la grille, pas uniquement dans la propre phrase du joueur.*

- Un joueur peut choisir de collecter un moine appartenant à un autre joueur et de le placer dans l'abbaye (un stratagème tactique parfois utile). Le moine appartient toujours à l'autre joueur.

Si un joueur a des points non dépensés, il reçoit un certain nombre de bénédictions à la place.

Nombre de points non dépensés	Nombre de bénédictions reçues
1 à 4	Une bénédiction
5 à 9	Deux bénédictions
10 à 14	Trois bénédictions
15 et plus	Quatre bénédictions

## Monastery (Le monastère) – Règles

Les bénédictions sont conservées derrière l'écran. Elles valent 1 point chacune et peuvent être dépensées dans un *décompte* ultérieur pour collecter des lettres ou des moines de la grille.

Les bénédictions non dépensées sont utilisées pour déterminer le gagnant à la fin de la partie.

- Si un joueur doit recevoir une bénédiction et qu'il n'en reste aucune, chaque joueur rend immédiatement une bénédiction à la réserve et le joueur reçoit alors sa bénédiction. Un joueur ne rend pas de bénédiction s'il n'en a pas.

### Placement des moines et des lettres

Les nouveaux moines collectés par un joueur sont immédiatement placés dans l'abbaye.

Les nouvelles lettres collectées par un joueur sont placées dans une case vide sur n'importe quelle bande de lettres.

Si un joueur place une lettre sur sa propre bande de lettres, elle est placée du côté grande taille.

S'il place une lettre sur la bande de lettres d'un autre joueur (pour réduire ses points à la fin de la partie), elle est placée du côté petite taille.

Pour chaque lettre qu'un joueur place sur la bande de lettres d'un autre joueur, il reçoit immédiatement une bénédiction.

### Achèvement d'une phrase

Quand la propre phrase d'un joueur est achevée (quand il y a une lettre sur chaque case), ses coûts pour la collecte des lettres et des moines sont réduits ; ce joueur utilise maintenant les coûts en bas de la grille de lettres.

- Ceci entre en vigueur immédiatement même partiellement pendant le *décompte*.

### Les tours de messe

Pendant un tour de messe, trois actions sont effectuées :

1. Chaque moine en train de prier se relève et retourne à l'abbaye.

2. Le prochain abbé est élu. Le joueur ayant le plus de moines dans l'abbaye devient le prochain abbé.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus de moines dans l'abbaye, l'abbé précédent choisit un de ces joueurs pour être le prochain abbé, il ne peut pas se choisir.

3. Chaque joueur tire un certain nombre de tuiles du sac comme indiqué sur le cadran (trois tuiles pendant les matines, deux tuiles pendant la sexte et une tuile pendant les vêpres).

### Le tour de nuit

Pendant le tour de nuit, chaque moine, où qu'il soit et quoi qu'il fasse, doit retourner à l'abbaye.

- Rien d'autre ne se produit pendant le tour de nuit.

### Détermination du vainqueur

La partie se termine quand une des conditions suivantes se produit :

- la dernière lettre est collectée de la grille et la phrase finale est achevée.
- il est impossible de placer toute autre tuile.
- c'est le tour de nuit du deuxième jour.

Le tour en cours est toujours joué intégralement par tous les joueurs.

- Il peut arriver que dans le dernier tour un joueur ne puisse pas collecter de lettres.

Les joueurs comptent maintenant leurs points de testament :

Pour chaque lettre de grande taille dans la propre phrase d'un joueur

- comptez 3 points de testament.

Pour chaque tuile non placée derrière l'écran d'un joueur

- déduisez la valeur dans le cercle de la tuile.

Pour chaque bénédiction non dépensée

- comptez 1 point de testament.

## Monastery (Le monastère) – Règles

- Les tuiles spéciale n'ont aucune valeur dans un cercle et sont considérées comme ayant une valeur 0.

Le joueur avec le plus de points de testament gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo dont la phrase est la plus éloignée du haut de la grille de lettres est déclaré vainqueur.

### Les tuiles spéciales



Il y a trois tuiles spéciales : la ruche [Beehive], l'étang aux carpes [Carp Pond] et le pigeonnier [Dovecote]. Ils fonctionnent d'une manière différente des autres tuiles.

Une tuile spéciale est toujours placée coté construit visible.

Une tuile spéciale n'a aucun chemin, elle doit toujours être placée à coté d'un coté 'vide' d'une tuile ou d'une porte. Un moine ne peut jamais traverser une tuile spéciale.

Un joueur ne marque jamais de points pour une tuile spéciale. A la place, le joueur reçoit une bénédiction pour chaque tuile adjacente à la tuile spéciale.

Ces bénédictions sont reçues au moment où la tuile est placée (pendant la phase de *placement de tuile et déplacement des moines*, pas pendant le *décompte*). Par exemple une tuile spéciale est placée de sorte qu'elle soit adjacente à deux autres tuiles, le joueur reçoit immédiatement deux bénédictions.

- Les tuiles adjacentes peuvent être construites ou non construites et peuvent être d'autres tuiles spéciales.

### Les tuiles doubles



Il y a trois tuiles doubles : la garde-robres [Garderobes], l'infirmerie [Infirmary] et le réfectoire [Refectory]. Elles fonctionnent comme une tuile d'étude grise et une tuile de labeur marron.

Une tuile double peut être placée à côté d'une tuile d'étude grise et/ou une tuile de labeur marron. De même, une tuile d'étude grise ou une tuile de labeur marron peut être placée à côté de n'importe quelle tuile double.

Un moine qui travaille sur une tuile double marque 1 point pendant un tour d'étude ou un tour de labeur.

### Les tuiles passage secret

Les passages secrets permettent des déplacements plus rapides. Un joueur peut déplacer un moine de n'importe où dans le monastère vers sa propre tuile passage secret pour un coût de 1 point de déplacement. N'importe quel nombre de moines peut être déplacé de cette façon pendant la phase de *placement de tuile et déplacement des moines*.

- Un passage secret ne peut pas être utilisé si un moine est en train de prier sur la tuile.

### La tuile cellule de prison



Immédiatement après avoir été élu, le prochain abbé peut emprisonner un moine dans la cellule de prison. Le moine malheureux peut appartenir à n'importe quel joueur et doit être actuellement positionné dans l'abbaye. Le moine est immédiatement placé dans la cellule de prison et se met à prier (mais sans marquer de point).

## Monastery (Le monastère) – Règles

Le moine doit rester dans la cellule de prison jusqu'au prochain tour de messe où cet individu en pénitence retournera à l'abbaye comme tous les autres moines en train de prier. Si la cellule de prison est déjà totalement occupée, aucun moine ne peut y être emprisonné.

- La cellule de prison fonctionne comme une tuile standard le reste du temps.

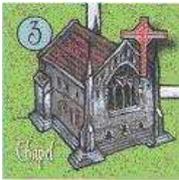
NdT : l'éditeur indique qu'il peut y avoir 2 moines en train de prier sur cette tuile, ce qui est une exception à la règle de base.

### Tuiles à icônes

Chaque tuile à icône a un effet qui peut être utilisé quand un moine occupe cette tuile. Un joueur peut utiliser autant d'icônes qu'il le souhaite, mais chaque effet ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant le tour du joueur. Les effets des tuiles à icône sont utilisés pendant le *décompte*, à l'exception de la brasserie [Brewhouse].

- Si plusieurs joueurs ont un moine sur une tuile à icône, ils peuvent tout se servir de l'effet de l'icône.

Chaque moine peut utiliser l'effet de l'icône et marquer des points en se mettant à prier ou en travaillant sur cette tuile. Un moine ne peut pas utiliser l'effet de l'icône sur une tuile qui a été construite pendant ce tour ni s'il y a déjà un moine en train de prier sur la tuile.



La chapelle [Chapel] - si un joueur place ici un moine en train de prier, il marque le double de points (pour un total de 6). Jusqu'à 3 moines peuvent prier ici, bien qu'aucun joueur ne puisse placer plus d'un de ses propres moines dans le but de prier sur cette tuile. La règle qu'un moine ne peut être placé en train de prier que s'il est le seul occupant de la tuile ne s'applique pas ici.

- Aucun moine ne peut travailler dans la chapelle [Chapel] s'il y a là un moine en train de prier.

- Chaque joueur ne peut placer qu'un moine dans le but de prier pendant le *décompte*.



L'aumônerie [Almonry] - le joueur reçoit une bénédiction.



La ferme [Farm] - si un de ses moines travaille ici pendant un tour de labour, le joueur marque 2 point supplémentaires (pour un total de 3 points).



L'atelier d'écriture [Scriptum] - si un de ses moines travaille ici pendant un tour d'étude, le joueur marque 1 point supplémentaire (pour un total de 2 points).



La bibliothèque [Library] - le joueur peut permuter les positions de deux lettres sur la grille de lettres. Après avoir été permutées, les lettres sont retournées du côté petite taille. Une fois qu'une lettre a été retournée, elle ne peut plus être ni permutée ni retournée du côté grande taille tant qu'elle est sur la grille. Cependant, une telle lettre peut toujours être placée du côté grande taille quand un joueur la placera sur sa bande de lettres.

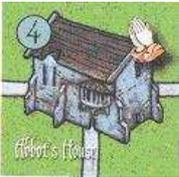
# Monastery (Le monastère) – Règles



L'atelier [Workshop] - le joueur pioche une tuile du sac. Il doit alors remettre une tuile dans le sac (celle qu'il vient de tirer ou une de derrière son écran).



Les écuries [Stables]- le joueur peut placer une nouvelle tuile comme il le ferait pendant la phase de *placement de tuile et déplacement des moines*.



La maison de l'abbé [Abbots House] - le joueur peut déclencher l'élection anticipée du prochain abbé. Le prochain abbé est élu comme d'habitude mais tous les moines dans la maison de l'abbé sont comptés en plus des moines dans l'abbaye.



La brasserie [Brewhouse] n'est pas utilisée pendant le *décompte*. Elle est utilisée à la place aux moments spécifiques indiqués ci-dessous.

Pendant un *tour de messe*, le joueur peut relever n'importe quel nombre de ses moines en train de prier plutôt que de les faire retourner à l'abbaye. Chacun de ces moines reste sur sa tuile.

Pendant un *tour de nuit*, un joueur peut décider de laisser n'importe quel nombre de ses moines à l'endroit où ils sont plutôt que de les faire retourner à l'abbaye. Chaque moine en train de prier peut se relever où qu'il soit.

## Divers

### Partie à quatre joueurs en équipes

Le jeu de base a été conçu pour que les joueurs jouent en individuel. Cependant, pourquoi ne pas essayer le jeu par équipes ?

A l'exception des règles mentionnées ci-dessous, toutes les règles restent actives.

1. Le joueur rouge et le joueur vert forment une équipe, le joueur bleu et le joueur jaune forment l'autre équipe.
2. Un joueur peut utiliser la tuile passage secret de son associé comme si c'était la sienne.
3. Si un joueur place une lettre sur la bande de lettres de son associé, elle est placée du côté grande taille. Le joueur **ne** reçoit pas de bénédiction dans ce cas.
4. A la fin de la partie, chaque joueur compte ses propres points de testament (comme dans une partie en individuel) puis ajoute ce total à celui de son associé. L'équipe ayant le plus de points de testament gagne la partie.

### Le jeu plus simple

Monastery n'est pas un jeu complexe. Cependant, pour les joueurs moins expérimentés, il est recommandé de ne pas utiliser les effets des tuiles à icône pendant leur première partie.

### Vœu de silence

Comme option, les joueurs peuvent convenir qu'ils ne discuteront de la partie que pendant les tours de messe. Dès que l'abbé déplacera le cadran au prochain tour, toute communication doit cesser.