

Arve D. Fühler

# MONASTERIUM

В средние века, во времена расцвета духовной власти, в одной прекрасной долине построили пять монастырей, чьё предназначение было — распространять слово Божье. В роли декана кафедральной школы вы пристраиваете в монастыри преданных вам послушников, зарабатывая себе тем самым репутацию. Послушники отправляются в монастырские пристройки, часовни или дворы — сообразно своим способностям. Но при этом нельзя сбрасывать со счетов роль влиятельных персон и других монахов. А для ещё большего прославления вашей кафедральной школы можно выполнять в монастырях особые миссии и создавать витраж.

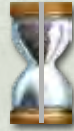
После трёхлетнего периода послушничества будет определён тот, кто смог снискать больше всех славы и почёта с помощью своих учеников.



# КОМПОНЕНТЫ



Двухстороннее игровое поле



Жетон песочных часов



Жетон потира



40 жетонов витража (по 8 для каждого монастыря)



10 нейтральных кубиков



12 жетонов книг\*



20 жетонов инструментов\*



30 жетонов похлёбки\*



30 жетонов чёток\*



36 жетонов влияния\*



15 карт миссий



4 памятки

## Компоненты игроков (4 цветов)



Составной планшет игрока (состоящий из области действий, области витража, а также 5 жетонов действий и жетона переброса)



1 посланник



24 послушника



1 жетон «100 очков»



3 личных кубика



7 дисков

Число жетонов, отмеченных звёздочкой (\*), не ограничено. Если они закончились, замените их чем-нибудь подручным.

1 Положите **игровое поле** в центре стола вверх стороной, рассчитанной на нужное число игроков (2 или 3–4).

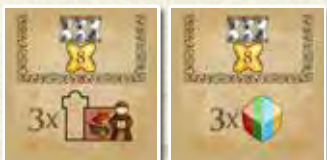
При **игре втроём** закройте некоторые области в монастырях послушниками неиспользуемого цвета. Поставьте их во все ячейки, отмеченные цифрой «4». Эти ячейки считаются заблокированными. Участники не могут занимать их в течение игры своими послушниками.





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 2 Разложите **жетоны витража** по цветам и положите их в соответствующие ячейки в монастырских часовнях — по 2 на игрока (*т. е. 4, 6 или 8 жетонов при игре с 2, 3 или 4 участниками соответственно*). Оставшиеся жетоны уберите из игры.



- 3 Поставьте **жетон песочных часов** на клетку первого года.
- 4 Сложите жетоны **влияния, чётков, похлёбки, инструментов** и **книг** отдельными стопками в общий запас под ячейками для кубиков на игровом поле (*в соответствии с символами в ячейках*).
- 5 Разложите **карты миссий** на 3 стопки по буквам на рубашках (*A, B и C*) и перемешайте каждую стопку по отдельности. Откройте 2 карты из каждой стопки и положите их в открытую над игровым полем. Оставшиеся карты миссий уберите из игры.
- 6 **Каждый игрок получает компоненты выбранного цвета**. Соедините вместе обе части своего планшета (*слева должна быть область действий, а справа — область витража*).

- A Положите **жетон переброса** вверх активной стороной с изображением кубика над областью витража.
- B Разложите **жетоны действий** (□—□) обычной стороной (*с белым фоном*) вверх в выемки над столбцами действий (*с 1-го по 5-й*), слева направо в порядке возрастания. Крайним слева должен быть жетон действия □ (1-й столбец), справа от него — жетон действия □ (2-й столбец), и так далее до 5-го столбца, в котором должен лежать жетон действия □.
- B Расставьте **20 послушников** в обозначенные ячейки в области действий, а ещё 4 послушников расставьте в ячейки справа от рядов.
- Г Поставьте **посланника** на первую клетку дороги.
- Д Положите **1 диск** на клетку «0» на шкале престижа, а оставшиеся 6 дисков сложите рядом с вашим планшетом.
- Е Возьмите **1 личный кубик** (*вашего цвета*) и положите его рядом с планшетом (*он будет доступен вам с первого же раунда*). Положите 2 других кубика вашего цвета рядом с игровым полем. (*Их можно будет получить в ходе игры — каждый раз, когда ваш посланник будет достигать последней клетки дороги.*)
- Ж Распределите **нейтральные кубики** между игроками в соответствии с числом участников. Все игроки должны получить одинаковое число кубиков (*5 при игре вдвоём, 3 при игре втроём, 2 при игре вчетвером*). Положите эти кубики рядом с вашим личным кубиком. Все оставшиеся нейтральные кубики уберите из игры.

- 3 Каждый игрок получает из общего запаса **2 жетона влияния, 2 жетона похлёбки** и **1 жетон чётков** и кладёт их рядом со своим планшетом действий.
- 7 Тот, кто последним посещал монастырь, становится первым игроком и получает **жетон потира**. Если никто не бывал в монастыре или не может вспомнить, когда это было, первым игроком становится самый молодой участник.





Партия в «Монастырь» состоит из **трёх монастырских лет**. Каждый монастырский год состоит из столько же **раундов**, сколько игроков участвует в партии. Год заканчивается после того, как все участники по одному разу побывают первым игроком. Соответственно, год состоит из 2 раундов при игре вдвоём, 3 раундов при игре втроём или 4 раундов при игре вчетвером.

**Раунд состоит из трёх фаз:**

**1. Фаза размещения кубиков → 2. Фаза действий → 3. Конец раунда.**

Ходы игроков выполняются поочерёдно по часовой стрелке.

### 1. Фаза размещения кубиков

В этой фазе кубики размещаются в ячейках для кубиков на игровом поле. Ход **начинает первый игрок**, затем ходы продолжаются по часовой стрелке.

В свой ход вы ровно 1 раз бросаете все имеющиеся у вас **нейтральные и личные кубики**. После этого вы выбираете одно значение и размещаете все кубики, на верхних гранях которых выпало это значение, в соответствующей ячейке для кубиков на игровом поле.

После этого ход делает следующий игрок. Каждый раз, когда наступает ваш ход, вы перебрасываете все оставшиеся у вас кубики и размещаете в ячейке хотя бы один из них, даже если все игроки уже разместили свои кубики (*пропускать ход нельзя*). Так продолжается, пока все игроки не разместят все имеющиеся у них кубики.

**После того как все кубики всех игроков были размещены, наступает фаза действий.**

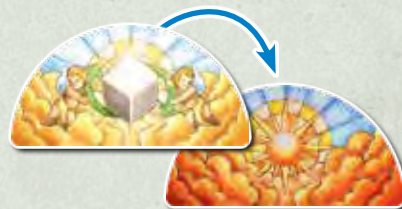
*Пример.* Барбара выбросила на нейтральных кубиках значения «1» и «2», а на личном — «2». Она размещает два кубика со значением «2» в ячейке для кубиков «2». Не важно, что там уже есть кубик, — новые кубики просто добавляются к нему.



### Жетон переброса

Если вы не удовлетворены результатом броска, вы можете воспользоваться жетоном переброса. Для этого переверните жетон и перебросьте сколько угодно кубиков из числа только что брошенных.

**Жетоном переброса можно пользоваться только 1 раз в раунд!**



### 2. Фаза действий

Эта фаза также отыгрывается начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы выбираете **1 ячейку для кубика**, в которой есть хотя бы 1 ваш личный кубик или нейтральный кубик(и). Вы забираете оттуда кубики, переносите их на соответствующий **жетон действия** в вашей области действий, а затем выполняете ими действия одно за другим. При этом за каждое выполненное действие вы откладываете в сторону 1 кубик, обозначая тем самым, что в этом раунде он был задействован. Задействовав все взятые кубики, вы передаёте ход следующему игроку. Так продолжается до тех пор, **пока из ячеек для кубиков на игровом поле не будут взяты и задействованы все кубики.**

**В этой фазе действуют следующие правила:**

- **Нельзя** брать личные кубики других игроков.
- Всякий раз, когда вы выбираете ячейку для кубиков, в которой есть хотя бы 1 ваш личный кубик, а также нейтральный кубик(и), вы должны **сначала забрать оттуда все свои личные кубики.**



- В свой ход вы можете забрать **не более 3 кубиков** из одной ячейки для кубиков от до . Вам разрешается забрать менее 3 кубиков, даже если вы могли бы взять 3.
- За ход** вы можете забрать только **1 кубик** из ячейки для кубиков (*джокер*).
- В течение раунда вы можете забирать кубики из одной и той же ячейки для кубиков **несколько раз** при условии, что в ваши следующие ходы там по-прежнему будет находиться хотя бы 1 ваш личный кубик или нейтральный кубик.

За каждый взятый кубик вы можете выполнить **ровно 1 действие**. Таким действием всегда может быть обычное действие соответствующего столбца на вашем планшете. **Обычные действия** изображены на жетонах действий и в ячейках для кубиков на игровом поле. Отправляя послушников, вы можете активировать для себя другие действия. Активировав дополнительное действие в столбце действий, вы можете сразу же им пользоваться.

**Примечание.** Если вы не можете выполнить действие взятым кубиком, оно сгорает. Отложите такой кубик в сторону как задействованный, не выполняя действие.

**Добровольно отказываться от доступного действия нельзя!**

**Вам всегда доступны следующие обычные действия:**



За каждый кубик, которым вы выполняете это действие, вы можете **отправить послушника в монастырь**. Для этого вы должны соблюдать правила отправки послушников (см. «Отправка послушников» на с. 6).



Возьмите **1 жетон похлёбки** за каждый кубик, которым вы выполняете это действие.



Возьмите **1 жетон влияния** за каждый кубик, которым вы выполняете это действие.



Возьмите **1 жетон чётков** за каждый кубик, которым вы выполняете это действие.



За каждый кубик, которым вы выполняете это действие, вы можете **продвинуть своего посланника по дороге на 1 клетку** (см. «Движение посланника»).



Положите кубик со значением «6» **на любой жетон действия в вашей области действий**. Кубик со значением «6» не соответствует никакому конкретному действию. С его помощью вы можете выполнить любое доступное действие.

**Пример.** В ячейке для кубиков «5» находится всего 5 кубиков: 3 нейтральных, 1 личный кубик **Синего игрока** и 1 личный кубик **Красного игрока**. Сперва эту ячейку для кубиков выбирает **Красный игрок**. Он может взять до 3 кубиков. Поскольку сначала игрок обязан забирать свой личный кубик, **Красный игрок** забирает красный кубик и 2 нейтральных белых кубика и кладёт их на жетон действия в 5-м столбце в области действий на своём планшете. Затем **Красный игрок** выполняет этими 3 кубиками 3 действия. После этого **Зелёный игрок** также выбирает ячейку для кубиков «5». Поскольку в ней остались всего 1 синий и 1 нейтральный кубик, он может забрать только нейтральный. Синий кубик сможет забрать потом только **Синий игрок**.



## Движение посланника



Вы можете продвинуть своего посланника по дороге. Посланник всегда двигается **в одном направлении**: начиная с первой клетки, он передвигается слева направо до тех пор, пока не придёт на последнюю клетку. Если посланник должен передвинуться, находясь на последней клетке, он передвигается на первую (как обычно, за 1 продвижение) и продолжает движение оттуда.



**Посланник приносит бонусы.** Во-первых, он устанавливает связи с монастырями, после чего вы сможете отправлять в них своих послушников. Во-вторых, каждый раз, когда посланник оказывается на клетке с бонусом или проходит её, вы немедленно получаете этот бонус.

**Установление связи с монастырём.** Для того чтобы вам разрешалось отправлять в монастырь послушников, сперва с монастырём должен установить связь посланник. Установление связи с монастырём означает, что посланник должен стоять на клетке дороги, соединённой с этим монастырём.

**Примечание.** Послушник, отправленный в монастырскую часовню, становится посланником. Это означает, что в любой момент вы можете отправлять послушников в этот монастырь, независимо от текущего положения посланника.

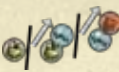
**Как только ваш посланник оказывается на клетке с бонусом или проходит её, вы немедленно получаете указанный бонус:**



Вы можете немедленно выполнить **любое доступное действие** (обычное или активированное).



Вы можете немедленно **взять** из общего запаса **жетон влияния** или **жетон чёток**.



Вы можете **взять жетон похлёбки**, или **обменять** жетон похлёбки на **жетон инструментов**, или **обменять** жетон инструментов на **жетон книг**.



Вы можете немедленно **взять жетон витража из любого монастыря**. Для этого вам не нужен послушник в том монастыре, из которого вы решили взять жетон.



Вы можете немедленно **взять дополнительный личный кубик (вашего цвета)** и использовать его в текущем раунде. **Немедленно** бросьте этот кубик и положите его в ячейку для кубика на игровом поле в соответствии с выпавшим значением. Если вы ещё не пользовались жетоном переброса в этом раунде, вы можете воспользоваться им прямо сейчас, чтобы перебросить этот кубик.

Если вы не можете или не хотите взять личный кубик, вместо этого вы можете продвинуться **на 5 клеток по шкале престижа**.

## Отправка послушников

Действием отправки послушников вы отправляете послушников из области действий на вашем планшете и размещаете их в различных областях монастырей на игровом поле.

Вы можете отправить любого послушника из одной вашей ячейки действия. Каждый ряд соответствует определённой области монастыря и имеет свои условия.

**Отправлять послушников в монастырь можно только при выполнении одного из следующих условий:**

- **Ваш посланник установил связь с монастырём.** Это означает, что в момент отправки послушника в монастырь посланник стоит на клетке дороги, соединённой с тем монастырём, в котором вы хотите разместить послушника.
- **Вы уже разместили одного из ваших послушников в монастырской часовне.** Независимо от положения посланника вы можете отправить послушника в такой монастырь.

Послушников из двух верхних рядов (1-го и 2-го) можно отправлять только в **пристройку**, послушников из 3-го ряда — в **часовню**, а послушников из 4-го ряда — во **дворы**.

**Пример.** Денис берёт послушника из 1-го ряда и 5-го столбца. Он может разместить его в монастыре В или монастыре Д, так как посланник стоит на клетке дороги, соединённой с обоими этими монастырями. Но поскольку ранее Денис уже разместил послушника в часовне монастыря А, он может отправить этого нового послушника и в монастырь А, и Денис выбирает именно его.

Так как Денис взял послушника из 1-го ряда, он может разместить его только в пристройке.





## Отправка послушников в пристройки (1-й и 2-й ряды)

В монастырях есть 3 вида пристроек:

**Корпуса** (  похлёбка)

**Мастерские** (  инструменты)

**Молельни** (  книги)



Для отправки послушника в **корпус** вы должны внести пожертвование в виде **1 жетона влияния** и **2 (для 1-го ряда) или 3 (для 2-го ряда) жетонов похлёбки**.

В **мастерской** вы должны пожертвовать **1 жетон влияния**, а также **2 или 3 жетона инструментов** в зависимости от ряда.

Чтобы отправить послушника в **молельню**, вы должны пожертвовать **1 жетон влияния** и **2 или 3 жетона книг** в зависимости от ряда.

Вы отдаёте требуемые жетоны в общий запас и размещаете послушника в выбранном монастыре — в соответствующей незанятой ячейке пристройки. **В каждой пристройке может находиться только 1 послушник**. Если на игровом поле нет подходящей пристройки, вы не можете выполнить это действие.

### За отправку послушников в пристройки вы получаете мгновенный бонус:



Послушник в корпусе приносит вам **1 очко** и **1 жетон инструментов**.

Послушник в мастерской приносит вам **2 очка** и **1 жетон книг**.

Послушник в молельне приносит вам **3 очка** и **1 жетон витража** из того монастыря, в котором он был размещён. *(Если в этом монастыре не осталось жетонов витража или если вы не можете немедленно создать витраж, бонус сгорает.)*

Все возможные бонусы представлены в памятке.

## Отправка послушников в часовни (3-й ряд)



Для отправки послушника в **часовню** возьмите его из 3-го ряда на вашем планшете. Впервые отправляя послушника в часовню, вы должны внести скромное пожертвование — всего-навсего **1 жетон влияния** из вашего запаса. За второго вашего послушника, отправляемого в часовню, вы должны пожертвовать **2 жетона влияния**, а за третьего и каждого последующего — **3 жетона влияния**.

В каждой часовне могут находиться несколько послушников (как ваших, так и других игроков). Однако существует предел в зависимости от числа игроков: при игре вдвоём в часовне может находиться не более 4 послушников, при игре втроём — не более 6, при игре вчетвером — не более 8.



## Активация действий (1, 2 и 3-й ряды)






После отправки послушников из 1, 2 или 3-го рядов для вас открываются действия соответствующих ячеек. Это означает, что отныне вместо обычного действия столбца вы можете выполнять действие ячейки без послушника. **Вы всегда вольны выбирать, какое действие выполнить по кубику: обычное действие или активированное альтернативное действие из числа открытых в соответствующем столбце.**

Если в вашем распоряжении есть несколько кубиков, вы можете распределить их любым образом между различными (обычными и активированными) действиями в соответствующем столбце. Но учтите, что каждое из активированных действий 2-го и 3-го ряда вы можете выполнить только 1 раз в ход.

Обычные действия и активированные действия 1-го ряда можно выполнять сколько угодно раз.








## Альтернативные действия 1-го ряда

	Продвиньте своего посланника на 1 клетку по дороге за каждый кубик, которым вы выполняете это действие.
	Возьмите 1 жетон чётков за каждый кубик, которым вы выполняете это действие.
	Возьмите 1 жетон похлёбки за каждый кубик, которым вы выполняете это действие.
	Возьмите 1 жетон влияния за каждый кубик, которым вы выполняете это действие.
	За каждый кубик, которым вы выполняете это действие, вы можете обменять 1 жетон (жетон похлёбки на жетон инструментов или жетон инструментов на жетон книг).


## Альтернативные действия 2-го ряда

Действия в этом ряду можно выполнять только раз в ход.

	Возьмите 1 жетон инструментов.
	Отправьте послушника в монастырь. Для этого пожертвуйте на 1 жетон влияния меньше, чем требуется (число жетонов влияния, которые нужно пожертвовать, не может стать меньше 0).
	Возьмите 2 жетона похлёбки, или 2 жетона влияния, или 2 жетона чётков.
	Продвиньте своего посланника на 2 клетки по дороге.
	Немедленно продвиньтесь на 3 клетки по шкале престижа.


## Альтернативные действия 3-го ряда

Действия в этом ряду можно выполнять только раз в ход.

	Альтернативное действие в этом ряду одинаково для кубиков со всеми значениями: <b>возьмите 1 жетон витража</b> из той часовни, в которой у вас уже есть один или несколько послушников. Если вы разместили послушников сразу в нескольких часовнях, выберите из них любую. Вы обязаны <b>немедленно</b> создать витраж, положив его жетон в область витража на вашем планшете (см. «Создание витража» на с. 9).
---	---

**Примечание.** Активированные действия 2-го и 3-го ряда можно выполнять **несколько раз** в раунд, но только **1 раз за ход**. К примеру, взяв 3 кубика со значением «5», вы можете выполнить действие «Получить 3 очка» только однажды. В другой свой ход в этом же раунде, снова выбрав это действие (другим кубиком со значением «5» или при помощи размещённого здесь кубика со значением «6»), вы можете ещё раз выполнить действие «Получить 3 очка».

## Отправка послушников во дворы (4-й ряд)

	Послушники, отправляемые во двор, — самые набожные. За них не нужно вносить пожертвование в виде жетонов влияния, но им нужна <b>поддержка в самом монастыре</b> . Вы можете разместить послушника в незанятой ячейке двора, только если другой ваш послушник уже занимает <b>соседнюю пристройку</b> .
---	---

В данном случае в дополнение к тем условиям, что для отправки послушника в монастырь требуется установить связь с монастырём при помощи посланника или что один из ваших послушников уже был размещён в часовне, добавляется ещё одно: один из ваших послушников уже должен находиться в монастырской пристройке, а 1 из 2 соседних с нею ячеек двора ещё не занята.

Для отправки послушника во двор возьмите его из нижнего ряда на вашем планшете и отдайте жетоны чётков: за первого послушника — **1 жетон чётков**, за второго — **2 жетона чётков**, за третьего и каждого последующего — **3 жетона чётков**. После этого вы размещаете выбранного послушника в доступной ячейке двора.





После отправки послушника во двор вы **переворачиваете жетон действия в соответствующем столбце** так, чтобы он лежал вверх стороной с жёлтым фоном.

Ячейки 4-го ряда не считаются альтернативными действиями. Соответственно, отправляя послушников из этого ряда, вы не активируете никаких дополнительных альтернативных действий. Вместо этого становится доступным постоянное свойство.



### Свойства ячеек 4-го ряда



Получите **1 очко** за каждый кубик, который вы отныне будете использовать в соответствующем столбце. Это обозначается перевёрнутым жетоном действия. Если при перевороте жетона действия на нём лежат кубики, вы немедленно получаете 1 очко за каждый из них.

## Создание витража

Жетоны витража есть во всех монастырях. Рисунок на жетоне витража соответствует обозначению монастыря, в котором он находится. Одним из заданий в кафедральной школе является создание витража для соборного собора. Это делается в области витража на вашем планшете.

### Вы получаете жетоны витража тремя различными способами:



Оказавшись на соответствующей клетке дороги или пройдя мимо неё.

В этом случае вы можете взять любой жетон витража, вне зависимости от того, есть ли ваш послушник в этом монастыре или нет.



Отправив послушника в молельню.

В этом случае вы можете взять жетон витража только из того монастыря, в который вы только что отправили послушника.



Выполнив альтернативное действие 3-го ряда.

В этом случае вы можете взять жетон витража из той часовни, в которой у вас есть послушник. Если ваши послушники есть в нескольких часовнях, выберите из них любую.

### При создании витража действуют следующие правила:

- Жетон витража должен быть **немедленно** выложен в области витража.
- Вы выбираете ряд (1, 2 или 3-й), в который хотите выложить жетон. Жетоны всегда следует выкладывать в крайнюю левую незанятую ячейку выбранного ряда. Это означает, что заполнение ряда всегда начинается **с первого столбца**.
- В каждой ячейке** в области витража может находиться только **1 жетон**. Класть жетоны друг на друга запрещено.
- Выложенный жетон остаётся на своём месте **до конца игры**.
- В каждом ряду и столбце должны находиться **разные жетоны**. Иными словами, в каждом ряду или столбце может быть только по 1 жетону из каждого монастыря.
- Если вы по какой-либо причине **не можете взять жетон витража** (например, из-за того, что они закончились) или выложить его (например, из-за того, что в ряду или столбце уже есть жетон из этого монастыря), данное действие (или его часть) сгорает.
- Выкладывая жетон в область витража, вы получаете **мгновенный бонус**, изображённый слева от того ряда или над тем столбцом, в которые был выложен жетон. **Вы можете выбрать** один из этих бонусов (ряда или столбца).





### Мгновенные бонусы:

- Ⓐ **Верхний ряд.** Немедленно получите 1 жетон влияния.
- Ⓑ **Средний ряд.** Немедленно получите 1 жетон чёток.
- Ⓒ **Нижний ряд.** Немедленно продвиньте своего посланника на 2 клетки по дороге.
- ① **Столбец 1.** Немедленно получите 1 жетон похлёбки.
- ② **Столбец 2.** Немедленно получите 1 жетон инструментов.
- ③ **Столбец 3.** Немедленно получите 1 жетон книг.

Завершив ряд или столбец в области витража, вы получаете в дополнение к выбранному бонусу очки, указанные справа от ряда Ⓓ или под столбцом ④.



**Примечание.** Закрыв все 9 ячеек в области витража жетонами, вы получаете 3 бонуса за размещение 9-го жетона, завершающего витраж: мгновенный бонус, 4 очка за завершение столбца и 5 очков за завершение ряда (т. е. всего 9 очков).

### Дополнительные послушники

При подготовке к игре вы поставили по 1 послушнику справа от каждого из 4 рядов в вашей области действий. Если в ходе игры вы **активируете весь ряд** (т. е. отправляете из него всех пятерых послушников), **дополнительно** вы можете немедленно взять послушника, стоящего справа от этого ряда, и **выбрать**, куда его отправить: в пристройку, часовню или во двор. Для этого не требуется жертвовать никакие жетоны, однако все остальные правила отправки послушников должны соблюдаться.



### Выполнение миссии

Если в ходе игры вы выполнили 1 из 6 миссий, вы можете немедленно положить ваш диск на карту этой миссии и получить очки. Для миссий из **категорий А и В** вы получаете тем больше очков, чем раньше её выполните. Выполнив миссию в первый монастырский год, положите ваш диск в левую ячейку с изображением песочных часов и немедленно получите указанное число очков. Выполнив миссию во второй монастырский год, положите ваш диск в среднюю ячейку с изображением песочных часов и немедленно получите указанное число очков. Выполнив миссию в третий монастырский год, положите ваш диск в правую ячейку с изображением песочных часов и немедленно получите указанное число очков.

Чтобы получить очки за миссии из **категории С**, требуется выполнить их условие в любой момент до конца игры. Выполнив миссию из категории С, положите ваш диск в верхнюю часть карты.

Игрок может выполнить каждую миссию только 1 раз. В одной ячейке на карте миссии могут находиться диски нескольких игроков.

*Подробное описание миссий приведено в приложении на с. 12.*





### 3. Конец раунда

Когда в ячейках для кубиков на игровом поле не осталось кубиков и все доступные действия были выполнены, раунд заканчивается. Если это был не последний раунд третьего монастырского года, проведите подготовку к следующему раунду:

- Если вы пользовались **жетоном переброса**, переверните его на активную сторону с изображением кубика.
- Как и при начальной подготовке к игре, **распределите нейтральные кубики** в соответствии с числом игроков так, чтобы у каждого было одинаковое их количество.
- Заберите себе все **личные кубики**, находящиеся в вашем распоряжении (как минимум 1 начальный кубик, а также дополнительные активированные кубики, если таковые имеются).
- Игрок, бывший первым, передаёт **жетон потира** своему соседу слева.



#### Конец года

Монастырский год заканчивается, когда каждый участник один раз побывает первым игроком. После этого в дополнение к подготовке к следующему раунду переставьте **жетон песочных часов** на клетку следующего года.

**В конце третьего монастырского года игроки не проводят подготовку к следующему раунду. Вместо этого игра заканчивается и производится финальный подсчёт очков.**

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После **третьего монастырского года** игра заканчивается. При финальном подсчёте игроки получают очки за следующие достижения в указанном порядке:

#### 1. Монастыри

Поочерёдно определите для каждого монастыря, кто отправил в него **наибольшее число послушников**. Учитываются все послушники в пристройках, часовне и дворе. Игрок, обеспечивший монастырю наибольшее число послушников, получает 5 очков. В случае ничьей все игроки с наибольшим числом послушников получают по 5 очков.



#### 2. Часовни

Каждый игрок определяет число монастырей, в часовнях которых есть хотя бы 1 его послушник. **В зависимости от числа таких монастырей** (1, 2, 3, 4 или 5) игрок получает 1, 3, 6, 10 или 15 очков соответственно.



#### 3. Дворы

Очки за дворы начисляются каждому игроку за каждый монастырь по отдельности. Для этого сложите число ваших послушников во дворе и **умножьте** его на число ваших послушников в часовне. Затем **удвойте** полученный результат.



**Пример.** В монастыре А у Роберта есть 3 послушника в часовне и 3 послушника во дворе. За это он получает 18 очков (3 послушника в часовне × 3 послушника во дворе × 2 = 18).

#### 4. Ресурсы

И наконец, игроки подсчитывают очки за **оставшиеся ресурсы**:

- Каждый жетон инструментов приносит 1 очко.
- Каждый жетон книг приносит 2 очка.
- Число жетонов похлёбки, влияния и чётков суммируется и делится на 2 (с округлением в меньшую сторону).



Игрок с **наибольшим общим счётом** может считать свою кафедральную школу **самой престижной**. В случае ничьей победа делится между всеми претендентами.

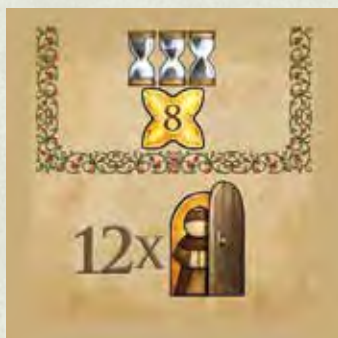


**Миссии из категорий А и В**

В миссиях из категорий А и В вы должны отправить **3 послушников в определённые области**. На карте миссии указано, в какие области (*часовня, пристройка, двор*) в каком монастыре (*обозначен рисунком*) нужно отправить послушников.



**Миссии из категории С**



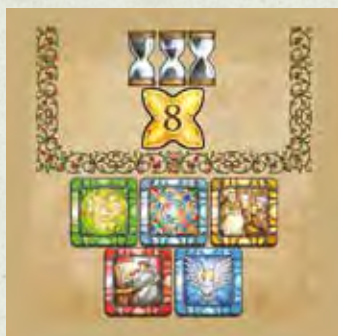
Отправьте в монастыри хотя бы 12 послушников (с учётом дополнительных)



Отправьте хотя бы 3 послушников в молельни



Отправьте хотя бы 6 послушников во дворы



Выложите в области витража на вашей планшете жетоны витража из всех 5 монастырей



Получите все 3 личных кубика