

Domus Domini

Zu seinem Amtsantritt als Abt von Cluny im Jahre 1122 findet Petrus Venerabilis das Kloster in einem schlechten wirtschaftlichen Zustand vor. Um das Überleben der Klostersgemeinschaft zu sichern, ruft er die Cluny angeschlossenen Klöster zur Unterstützung auf. Die Klöster sollen Lebensmittel nach Cluny liefern. Als Gegenleistung dafür erhalten sie Ablassbriefe.

Jeder Spieler leitet als Abt ein solches Kloster.

Die Spieler erarbeiten in jedem Jahr (jeder Runde) Nahrungs-Einheiten, die sie dann bei ihrem Abt Petrus Venerabilis abliefern. Wer in einer Runde die meisten Nahrungs-Einheiten abliefert bekommt dafür auch die meisten Ablassbriefe (Siegpunkte). Allerdings bekommt er die wenigste Unterstützung (Taler) für weitere Investitionen.

Wer in einer Runde die wenigsten Nahrungs-Einheiten abliefert, bekommt die wenigsten Ablassbriefe aber dafür die meisten Taler für weitere Investitionen.

So müssen sich die Spieler in jeder Runde entscheiden, ob sie mehr Taler bekommen wollen, um in die Entwicklung ihres Klosters zu investieren oder mehr Ablassbriefe bekommen wollen, um am Ende der Gewinner zu sein.

Doch jeder Spieler verfolgt seine eigenen Pläne und so kommt es in jeder Runde zu einem Gerangel auf der Straße nach Cluny, das so manchem Spieler unliebsame Überraschungen bringt.

Domus Domini ist für 2-6 Spieler ab etwa 10 Jahren. Die Spieldauer hängt von der Anzahl der Spieler ab. Je Spieler sind etwa 25 Minuten zu rechnen.

Spielmaterial:	6 Klöster (Spieler-Tableaus)
	1 Spielplan Straße mit einer umlaufenden Ablassbriefe-Leiste (Siegpunktleiste)
	42 Laienbrüder-Spielchips
	36 Gemüse-Spielchips
	18 Klosterausbau-Anzeiger (je Spieler 3)
	6 Spielfiguren in 6 Farben (je Spieler 1)
	6 Anzeigesteine Ablassbriefe-Leiste in 6 Farben (je Spieler 1)
	6 Anzeigesteine Klosterbesitz in 6 Farben (je Spieler 1)
	6 Produktionssteigerungs-Spielkarten (2 x Bier, 2 x Käse, 2 x Kräuter)
	6 Spielkarten Kloster (1 - 6)
	18 Spielkarten Cellerar (Werte 1 – 18)
	24 Taler-Chips (Wert 1)
	36 Taler-Chips (Wert 3)
	1 Sonderkarte Viehhirte
	1 Sonderkarte Gemüsekarre
	1 Sonderkarte Trunkenbold
	24 Karten Kapellenausbau (je 6x Stufen 1-4)

	6 Spieler-Infoblätter
	12 Spielchips Wachhund
	18 Karten Hundehütte
	6 Ablagekarten Feldarbeit / Geldverleiher
	1 Startspielerfigur Säule

Spiel-Vorbereitungen

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler ein Kloster (Tableau) incl. 3 Klosterausbau-Anzeiger, die er auf die mit einem Pfeil gekennzeichneten Felder jedes Wirtschaftsbereichs (Garten, Käserei, Brauerei) seines Klosters setzt. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe und erhält die farblich passende Spielfigur und die Anzeigesteine dieser Farbe.

Ferner erhält jeder Spieler drei Laienbrüder-Spielchips und sechs Gemüse-Spielchips, die er auf die entsprechenden Felder des Speisesaals seines Klosters legt.

Abhängig von der Spielerzahl bekommt jeder Spieler Startkapital. Bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 8 Taler, bei 3 Spielern 9 Taler, bei 4 Spielern 10 Taler, bei 5 Spielern 11 Taler und bei 6 Spielern 12 Taler.

Seine Taler legt jeder Spieler für alle sichtbar neben sein Kloster.

Die nicht an die Spieler verteilten Laienbrüder-Chips, die Gemüse-Spielchips, die Hundehütten-Karten und Wachhund-Chips sowie die übrigen Taler-Chips (= Kasse) werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Außerdem erhält jeder Spieler ein Spieler-Infoblatt mit den einzelnen Phasen auf der Vorderseite und der Endabrechnung, sowie weiterer Infos auf der Rückseite. Jeder Spieler bekommt eine Ablagekarte Geldverleiher / Feldarbeit, die er neben sein Kloster legt.

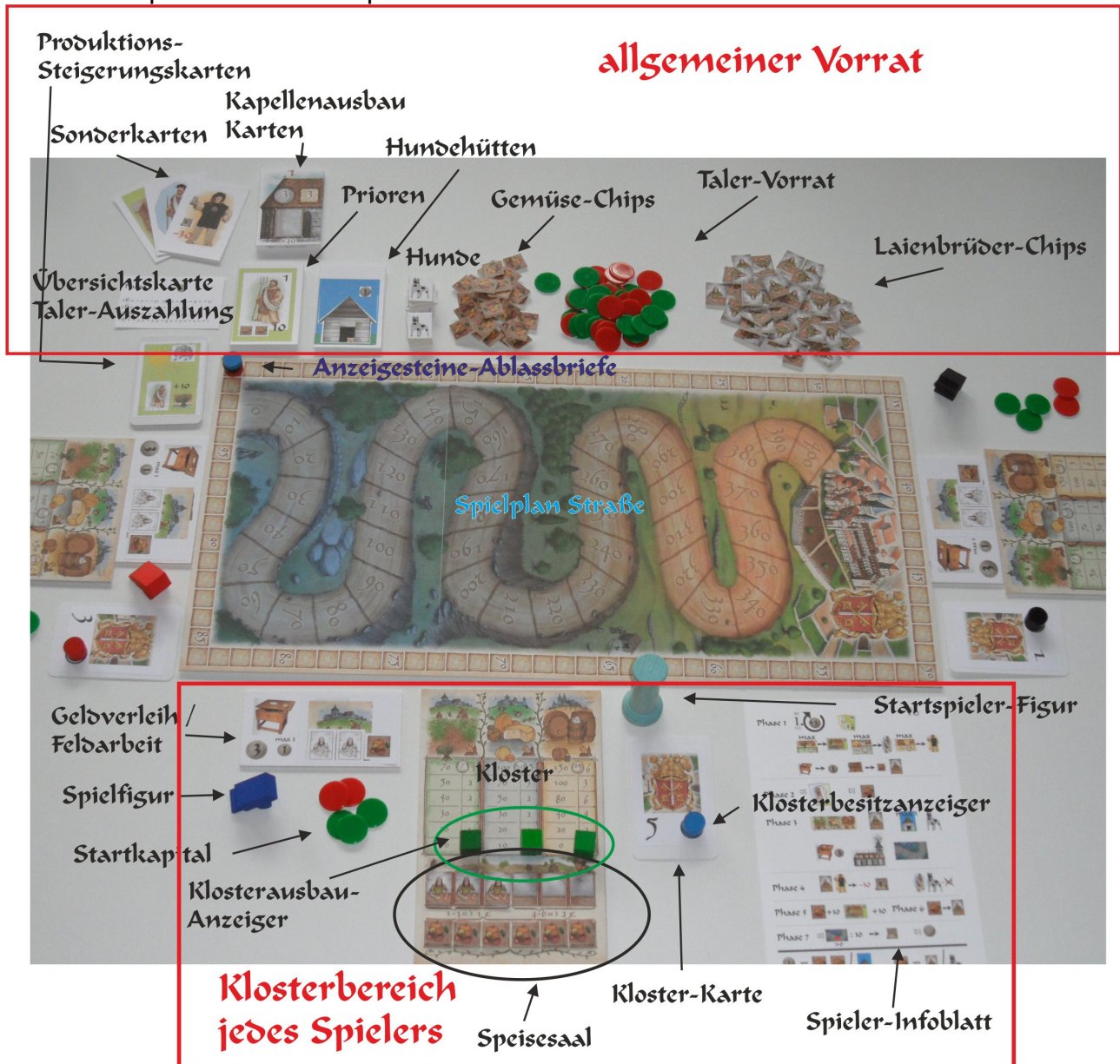
Der Spielplan mit der Straße wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler legt seinen Ablassbriefe-Stein auf das Ablassbriefe-Feld mit dem Wert „0“.

Die Cellerar-Spielkarten und die Kapellen-Karten werden jeweils in einem offenen Stapel bereitgelegt. Die Sonderkarten Gemüsekarren, Viehhirte und Trunkenbold werden ebenfalls bereitgelegt.

Die Kloster-Spielkarten werden gemischt und an jeden Spieler eine Karte verteilt (bei weniger als sechs Spielern werden die übrigen Karten anschließend nicht mehr benötigt und zur Seite gelegt). Jeder Spieler legt seine Kloster-Karte offen neben sein Kloster. Jeder Spieler legt seinen Anzeigestein Klosterbesitz zur Kennzeichnung auf seine Kloster-Karte. Der Spieler mit der höchsten Kloster-Karte ist Startspieler der ersten Runde und bekommt die Startspielerfigur (Säule).

Die Produktionssteigerungskarten werden gemischt und zu einem verdeckten Stapel bereitgelegt. Die obersten zwei Karten werden aufgedeckt und anschließend zur Seite gelegt, da sie im weiteren Spiel nicht mehr benötigt werden. Dadurch wissen die Spieler aber, welche Karten sich noch im Spiel befinden.

Übersicht Spielaufbau für 3 Spieler



Spielablauf

Das Spiel verläuft in Runden (Jahren) und jede Runde wiederum besteht aus einzelnen Phasen.

Gespielt werden vier Runden.

In der ersten Runde beginnt der Spieler mit der höchsten Kloster-Karte die einzelnen Phasen. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Nach Abschluss einer Runde wird der im Uhrzeigersinn nächste Spieler zum Startspieler.

Kurzübersicht Phasen

Phase 1: Startspieler ermitteln; Produktionssteigerungskarte aufdecken; (ab der zweiten Runde): die Karten Viehhirte, Gemüsekarren und Trunkenbold werden vergeben; die

Zinsen des Geldverleihs und die Gemüsechips der Feldarbeit werden ausgezahlt.

Phase 2: a) Cellerar einstellen; b) Erwerb von Gemüse

Phase 3: Klostersausbau; Ausbau der Kapelle; Laienbrüder anwerben/versetzen; Kauf einer Hundehütte; Kauf von Hunden; Geldverleih; Ermittlung der Nahrungseinheiten

Phase 4: Einsatz der Laienbrüder-Chips und eventuell des Trunkenbolds

Phase 5: Einsatz von Gemüse-Chips / des Gemüsekarrens

Phase 6: Ernährung der Laienbrüder

Phase 7: Rundenwertung

Phase 1 – Startspieler, Produktionssteigerungskarte, Sonderkarten, Zinsen

Der Spieler mit der höchsten Kloster-Karte ist Startspieler der ersten Runde und bekommt die Startspielerfigur (Säule).

Der Startspieler hat die Möglichkeit, gegen Zahlung eines Talers das Startspieler-Recht an seinen linken Nachbarn abzugeben. Wenn dieser ebenfalls nicht Startspieler sein will muss auch er einen Taler zahlen und das Startspieler-Recht an seinen linken Nachbarn weitergeben. Das geht solange (eventuell sogar über mehrere Durchgänge), bis ein Spieler das Startspieler-Recht in dieser Runde ausüben will. Dieser Spieler bekommt alle Taler, die sich durch die Weitergabe des Startspieler-Rechts angesammelt haben.

Vom verdeckten Produktionssteigerungskarten-Stapel wird die oberste Karte aufgedeckt und bildet einen neuen Stapel. Sie legt fest, für welche Ware (Bier, Käse oder Kräuter) in dieser Runde die Produktionsbedingungen besonders günstig sind. Wer am Ende von Phase 3 (Nahrungseinheiten-Berechnung) einen zur Produktionssteigerungskarte passenden Cellerar hat, erwirtschaftet dadurch zusätzlich die auf der Produktionssteigerungskarte angegebenen Nahrungseinheiten (NE).

Ab der zweiten Runde Vergabe des Gemüsekarrens (Karte Gemüsekarren), des Viehhirten (Karte Viehhirte) und des Trunkenbolds (Karte Trunkenbold)

Gemüsekarren



Viehhirte



Trunkenbold



Der Spieler mit dem best ausgebauten Klostersgarten bekommt den Gemüsekarren.

Der Spieler mit der best ausgebauten Käserei bekommt den Viehhirten.

Der Spieler mit der best ausgebauten Brauerei bekommt den Trunkenbold.

Selbst wenn noch kein Spieler in einen Bereich investiert hat (der Klostersausbau-Anzeiger also noch bei allen auf dem Startfeld des Bereiches steht) wird die Sonderkarte des Bereiches vergeben.

Bei Gleichstand wird die entsprechende Karte an den Spieler mit dem teureren Cellerar (höhere Zahl) vergeben. Haben diese Spieler noch keine Cellerar, bekommt der Spieler

mit der höheren Kloster-Karte die Sonderkarte.

Gemüsekarren, Viehhirte und Trunkenbold haben besondere Fähigkeiten.

Der Gemüsekarren bringt dem Besitzer beim Einsatz in Phase 5 zusätzliche 30 NE. Der Viehhirte kann in Phase 4 zur Abwehr eines Laienbruders oder des Trunkenbolds eingesetzt werden.

Der Trunkenbold erlaubt in Phase 4 das Zurücksetzen eines beliebigen Mitspielers um 30 NE nach hinten. Beim Einsatz erhält der ausspielende Spieler einen Ablassbrief.

(Ab der zweiten Runde.)

Die Zinsen des Geldverleihers werden ausgezahlt. Der Geldverleiher zahlt für jeweils 3 gesparte Taler einen Taler an Zinsen. Die Zinszahlung ist auf maximal 3 Taler begrenzt. Anschließend nimmt der Spieler das verliehene Geld zurück in seinen Vorrat.

Für jeweils 2 Laienbrüder bei der Feldarbeit bekommt ein Spieler einen Gemüsechip (sofern er dafür freien Platz in seinem Kloster hat). Anschließend kommen die Laienbrüder zurück in das Kloster oder in die Kapelle (sofern vorhanden). Sollte dort nicht genügend freier Platz für alle Laienbrüder sein, gehen die Laienbrüder, für die kein Platz frei ist, zurück in den allgemeinen Vorrat.

Phase 2 – Cellerar anwerben / Gemüse erwerben

Die Reihenfolge in dieser Phase ist zwingend: erst Cellerar einstellen, dann Gemüse erwerben.

Zuerst entscheidet ein Spieler, ob er einen Cellerar einstellen will (Phase 2a) (Anmerkung: Cellerar waren früher die Wirtschaftsverwalter eines Klosters).

Jeder Spieler darf immer nur einen Cellerar haben.

Der Preis in Talern für einen Cellerar ergibt sich durch dessen Nummer (1-18) und ist an die Kasse zu zahlen. Je höher die Nummer desto teurer ist er. Ein Spieler darf sich einen beliebigen Cellerar aus dem Cellerar-Kartenstapel aussuchen.

Wenn ein Spieler einen anderen Cellerar haben will, dann muss er seinen bisherigen Cellerar wieder zurück auf den Stapel der Cellerar-Spielkarten legen (er steht anderen Spielern wieder zur Verfügung). Ist der neue Cellerar teurer (höhere Nummer) so muss der Spieler die Preisdifferenz zwischen dem abgegebenen und dem neuen Cellerar bezahlen. Ist der neue Cellerar billiger, so bekommt er den Differenzbetrag aus der Kasse erstattet.

Will ein Spieler einen Cellerar abgeben, ohne einen neuen Cellerar einzustellen, so bekommt er den Preis des Cellerars erstattet.

Ein angeworbener Cellerar wird offen neben das eigene Kloster gelegt.

Cellerar bringen am Spielende Ablassbriefe gemäß ihres Kaufpreises.

Gibt es in Phase 1 einen Gleichstand beim Ausbau der Klosterbereiche bekommt der Spieler mit dem teureren Cellerar die jeweilige Sonderkarte.

In Phase 7b entscheidet bei einem Gleichstand auf der Straße der teurere Cellerar, wer zuerst Taler bekommt.

Außerdem sorgen Cellerar für eine erhöhte Produktion an NE (auf der jeweiligen Cellerar-Karte angegeben).

Wenn die Farbe der Cellerar-Karte und die Farbe der Produktionssteigerungskarte übereinstimmen, bekommt ein Spieler am Ende von Phase 3 die auf der

Produktionssteigerungskarte angebenen NE zusätzlich.

Die Cellerar gewähren darüberhinaus während des Spiels Vorteile.

Wenn ein Spieler einen Garten-Cellerar hat, erhält er in Phase 2b zwei Gemüse umsonst, sofern es noch genügend Gemüse-Chips im allgemeinen Vorrat gibt und er dafür freien Platz in seinem Speisesaal hat.

Wenn ein Spieler einen Käserei-Cellerar hat, spart er beim Ausbau seiner Käserei in jeder Runde einen Taler. Dabei macht es keinen Unterschied, ob er in eine Stufe investiert oder gleich in mehrere Stufen auf einmal.

Hat ein Spieler einen Brauerei-Cellerar und seine Brauerei mindestens auf einen Ertrag von 40 NE ausgebaut, bekommt er zusätzlich die mit einem Plus-Zeichen angebenen NE.

Garten-Cellerar



Käserei-Cellerar



Brauerei-Cellerar



*Legende: oben rechts: Preis in Talern (im Beispiel 1, 4, 7)
unten rechts: NE (im Beispiel 10, 20, 40(+10))
unten links: Symbol Cellerar-Vorteil*

In Phase 2b bekommt ein Spieler, der einen Garten-Cellerar in seinem Kloster hat, jetzt zwei Gemüse-Chips kostenlos (aber nur, wenn es noch genügend Gemüse-Chips im allgemeinen Vorrat gibt und er noch zwei freie Plätze in seinem Speisesaal dafür hat. Hat er nur noch einen freien Platz bekommt er nur einen kostenlosen Gemüse-Chip, sind alle Plätze belegt bekommt er keinen Gemüse-Chip.)

Sofern ein Spieler im Speisesaal seines Klosters danach noch mindestens einen freien Platz hat, kann er Gemüse zukaufen. Für zwei Gemüse-Chips muss er dafür einen Taler bezahlen. Sollte er nur noch ein freies Feld haben, so kann er von zwei gekauften Gemüse-Chips nur einen einlagern. Der zweite Gemüse-Chip verbleibt dann im allgemeinen Vorrat.

In Phase 3 können mit Gemüse-Chips Laienbrüder angeworben oder Hunde gekauft werden.

In Phase 5 bringt der Einsatz von Gemüse zusätzliche 10 NE je eingesetztem Chip. Gemüse wird außerdem in Phase 6 benötigt, um die Laienbrüder zu ernähren.

Phase 3 - Ausbau Kloster und Kapelle, Laienbrüder, Hundehütte, Hund, Geldverleih, NE abliefern

Sämtliche Investitionen müssen in die Kasse bezahlt werden. Die Reihenfolge ihrer Investitionen ist den Spielern in dieser Phase freigestellt.

Investitionen in einen der drei Wirtschaftsbereiche (Garten, Käserei, Brauerei) seines Klosters kosten den in der rechten Spalte angezeigten Betrag jeder Stufe. Für eine größere Investition in einen Wirtschaftsbereich (überspringen mehrerer Stufen) sind die zu zahlenden Beträge der übersprungenen Stufen addiert zu bezahlen. Der neutrale Klosterausbau-Anzeiger des entsprechenden Wirtschaftsbereichs wird gemäß der investierten Stufen weitergesetzt. Der Klosterausbau-Anzeiger zeigt an, wieviel NE (linke Spalte) der Bereich später bringt.

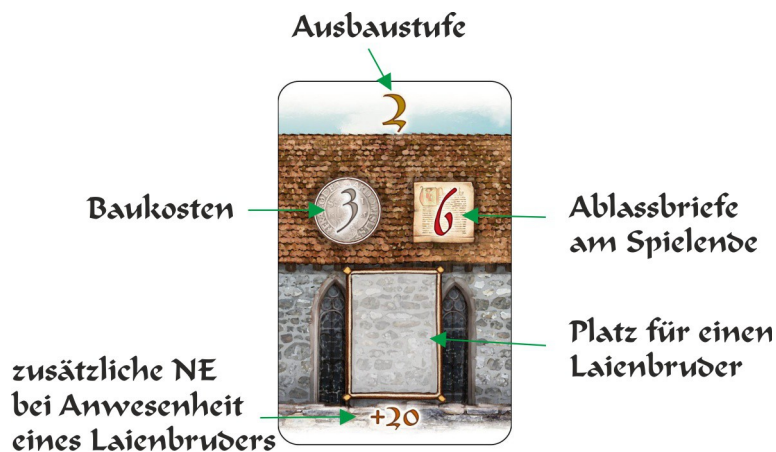
Ein Spieler darf gleichzeitig in mehrere Wirtschaftsbereiche investieren.

		Investitionskosten						
70	7	4	100	10	5	150	15	6
50	2		70	3		100	3	
40	2		50	2		80	6	
30	●		30	2		40	4	
20	1		20	●		20	2	
10	↑		10	↑		0	●	
		NE						

Die blauen Punkte zeigen den Stand des bisher erfolgten Klosterausbaus an. In der Abbildung hat der Spieler noch nicht in den Brauerei-Ausbau investiert, dagegen bereits zwei Stufen in den Garten-Ausbau und eine Stufe in den Käserei-Ausbau.

In Phase 3 würde er mit diesem Kloster 50 NE erreichen (30+20+0).

Jeder Spieler kann im Laufe einer Partie eine Kapelle bauen. Diese bringt am Spielende Ablassbriefe gemäß der bis dahin erreichten höchsten Ausbaustufe.



Der Ausbau ist auf eine Stufe je Runde begrenzt und beginnt mit dem Bau der Stufe 1. Die Kosten einer Stufe sind auf der Karte angegeben. So kostet beispielsweise der Bau der Stufe 1 drei Taler, der Bau der Stufe 3 vier Taler (die genauen Angaben zu jeder Ausbaustufe finden sich auf der Rückseite der Spieler-Infoblätter).

In die Kapelle können auch später Laienbrüder zum Beten geschickt werden. Diese sorgen durch ihre Gebete für eine bessere Produktion (mehr NE am Ende von Phase 3).

Wenn sich im allgemeinen Vorrat Laienbrüder befinden, dann kann ein Spieler diese(n)

Laienbrüder anwerben. Voraussetzung ist aber, dass er jeden Laienbruder sofort durch die Abgabe von einem Gemüse-Chip ernährt. Auch muss genügend freier Platz im Kloster sein. Es dürfen sich maximal 6 Laienbrüder im Kloster aufhalten.

Sofern ein Spieler in den Bau einer Kapelle investiert hat, ist dort auf den Ausbaustufen 1-3 zusätzlich Platz für jeweils einen Laienbruder. Es dürfen in dieser Phase beliebig Laienbrüder vom Kloster in die Kapelle oder auch zurück verschoben werden, sofern die entsprechenden Plätze frei sind. Durch ihre Gebete in der Kapelle beeinflussen die Laienbrüder die Produktion positiv, was für zusätzliche Nahrungseinheiten am Ende von Phase 3 sorgt. Laienbrüder in der Kapelle brauchen in Phase 6 nicht ernährt werden. Allerdings stehen sie in Phase 4 auch nicht als Einsatz gegen Mitspieler zur Verfügung und bringen am Spielende keine Ablassbriefe.

Ein Spieler kann eine gerade Zahl seiner Laienbrüdern (2, 4, 6 oder 8) aus dem Kloster und der Kapelle zur Feldarbeit schicken. Diese legt er dazu auf die entsprechende Karte. In der nächsten Runde bekommt er in Phase 1 für jeweils zwei Laienbrüder einen Gemüse-Chip. Laienbrüder auf dem Feld brauchen in Phase 7 nicht ernährt werden. Allerdings stehen sie in Phase 4 auch nicht als Einsatz gegen Mitspieler zur Verfügung und bringen am Spielende keine Ablassbriefe.

Hundehütten können für einen Taler pro Hundehütte aus dem allgemeinen Vorrat gekauft werden. Pro Runde darf nur eine Hundehütte gekauft werden. Sie werden neben das eigene Kloster gelegt. Pro Hundehütte darf ein Spieler einen Wachhund halten. Hundehütten können nicht verkauft werden.

Wachhunde im allgemeinen Vorrat können für einen Gemüse-Chip pro Wachhund gekauft werden. Ein Spieler darf aber maximal nur soviele Wachhunde haben wie er Hundehütten hat. Wachhunde können in Phase 4 einen Laienbruder oder den Trunkenbold abwehren. Am Spielende bringen sie zwei Ablassbriefe.

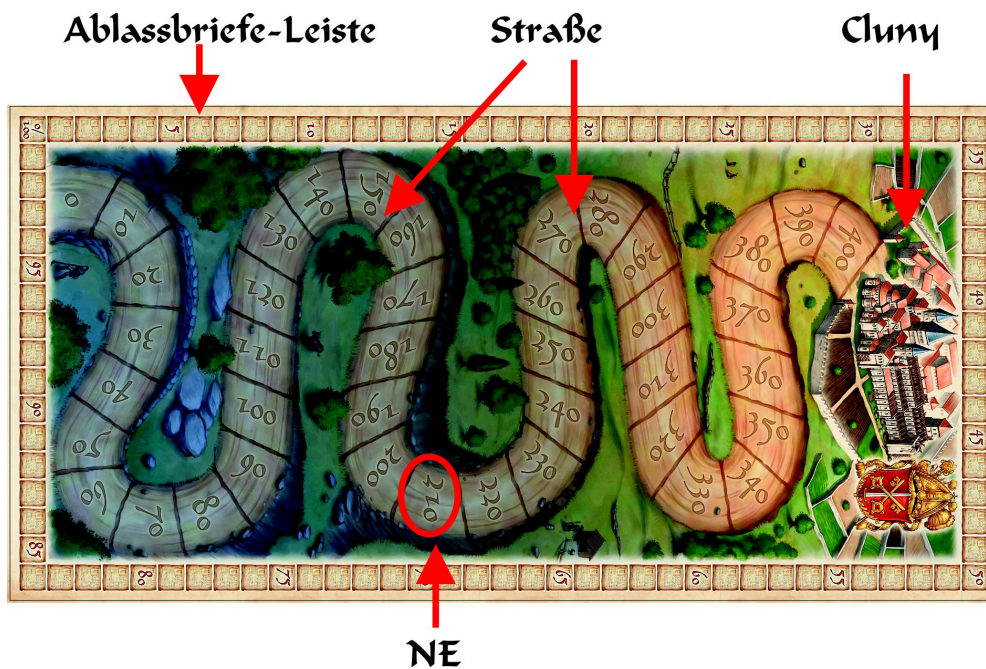
Wenn ein Spieler dem Geldverleiher mindestens 3 Taler leiht bekommt er in der nächsten Runde in Phase 1 dafür Zinsen. Für je 3 verliehene Taler bekommt der Spieler einen Taler an Zinsen. Der Geldverleiher zahlt für maximal 9 Taler Zinsen.

Am Ende von Phase 3 ermittelt der Spieler seinen gesamten Ertrag an NE, den er in dieser Runde zunächst mit seinem Karren auf die Straße bringt.

Dazu zählen

- ✓ die neben jedem Klostersausbau-Anzeiger angezeigten NE (linke Spalten) aus den drei Wirtschaftsbereichen (Garten, Käserei, Brauerei) seines Klosters,
- ✓ die NE seines Cellerars
- ✓ bei einer Übereinstimmung seines Cellerars mit der Produktionssteigerungskarte die auf der Produktionssteigerungskarte angegebenen NE
- ✓ evtl. zusätzliche NE eines Brauerei-Cellerars (die zusätzlichen NE seines Brauerei-Cellerars bekommt der Spieler, wenn seine Brauerei mindestens einen Ertrag von 40 liefert) sowie
- ✓ NE für jeden Laienbruder, der sich in der Kapelle befindet.

Die Summe der so ermittelten NE markiert der Spieler mit seiner Spielfigur auf dem passenden Feld der Straße.



Es können mehrere Spielfiguren auf einem Feld stehen.
 Sollte ein Spieler mehr als 400 NE erwirtschaftet haben, landet seine Spielfigur direkt in Cluny. Sie ist in dieser Runde gegen weitere Veränderungen geschützt.

Phase 4 – Einsatz von Laienbrüder-Chips und Trunkenbold

Hat der aktive Spieler in seinem Kloster Laienbrüder-Chips kann er diese zum Betteln gegen jeden anderen Spieler einsetzen, der auf der Straße vor ihm (auf einem Feld mit einer höheren Punktzahl) oder auf dem gleichen Feld liegt. Bei mehreren vor ihm liegenden Spielern kann der Spieler gegen Jeden Laienbrüder-Chips spielen. Die Reihenfolge des Chip-Einsatzes ist dabei dem Spieler überlassen.

Gegen einen Spieler, der in Cluny angekommen ist, dürfen keine Laienbrüder-Chips gespielt werden.

Durch einen Laienbruder-Chip fällt der angebettelte Spieler um 30 Einheiten (= 3 Felder) zurück.

Beispiel: Spieler Michael möchte 3 Laienbrüder-Chips gegen die 5 Felder vor ihm liegende Pia spielen. Nach dem Einsatz der ersten beiden Laienbrüder-Chips landet Pia allerdings ein Feld hinter Michael. Daher kann Michael in dieser Phase keinen dritten Laienbruder-Chip mehr gegen Pia spielen, da sie nun hinter ihm liegt.

Ausnahme: Sollte ein Spieler durch den Einsatz eines Laienbruder-Chips oder des Trunkenbolds unter den Wert 10 fallen, so wird seine Spielfigur auf das Feld 0 der Straße gestellt. Auf diesem Feld dürfen ebenfalls mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen.

Eingesetzte Laienbrüder-Chips werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Für das Einsetzen eines Laienbruder-Chips bekommt der abgebende Spieler sofort einen Ablassbrief (gleichgültig, ob der Einsatz abgewehrt wurde oder nicht).

Der Spieler, der den Trunkenbold besitzt, darf ihn während dieser Phase einmalig einsetzen, wenn er an der Reihe ist. Der Trunkenbold versetzt den Spieler, gegen den er gespielt wird, um 30 NE nach hinten. Er kann gegen **jeden** Spieler eingesetzt werden, unabhängig davon, an welcher Stelle der Spieler gerade steht (im Gegensatz zu Laienbrüdern). Ein Spieler kann den Trunkenbold sogar gegen sich selber einsetzen, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht.

Ausnahme: Gegen einen Spieler, der in Cluny angekommen ist, darf der Trunkenbold nicht gespielt werden.

Der Trunkenbold kann zusätzlich zu Laienbrüdern eingesetzt werden.

Auch für den Einsatz des Trunkenbold bekommt der abgebende Spieler sofort einen Ablassbrief (gleichgültig, ob der Einsatz abgewehrt wurde oder nicht).

Abwehr: Gegen einen Laienbruder oder den Trunkenbold kann ein Spieler einen Wachhund oder den Viehhirten einsetzen, um sich zu schützen. Damit verhindert er, dass er versetzt wird. Danach kommt der Wachhund / Viehhirte zurück in den allgemeinen Vorrat. Solange ein Spieler Wachhunde hat, kann er diese auch einsetzen. Auch den Zeitpunkt des Wachhunde-Einsatzes kann er beliebig wählen. Er kann also den Laienbruder-Einsatz eines Spielers hinnehmen und dann bei einem anderen Spieler später einen Wachhund oder den Viehhirten zum Schutz einsetzen.

Phase 5 – Einsatz von Gemüse-Chips, Gemüsekarre

Sofern ein Spieler Gemüse-Chips in seinem Speisesaal hat, kann er diese jetzt einsetzen und gelangt durch jeden Gemüse-Chip ein Feld (10 Punkte) nach vorne. Ob und welche Anzahl Chips ein Spieler einsetzt ist ihm überlassen. Besetzte Felder werden bei der Vorwärtsbewegung mitgezählt.

Gemüse-Chips kommen nach ihrem Einsatz zurück in den allgemeinen Vorrat.

In dieser Phase kann auch der Gemüsekarren eingesetzt werden. Er bringt den Spieler um 30 NE (3 Felder) nach vorne. Der Gemüsekarren kann alleine oder zusammen mit Gemüsechips eingesetzt werden.

Phase 6 - Laienbrüder ernähren

Für die im Speisesaal des Klosters verbliebenen Laienbrüder muss jeder Spieler einen Gemüse-Chip abgeben, wenn er 1, 2 oder 3 Laienbrüder hat. Er muss zwei Gemüse-Chips abgeben, wenn er 4, 5 oder 6 Laienbrüder hat. Kann ein Spieler Laienbrüder nicht ernähren, verlassen diese das Kloster (sie werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt). Laienbrüder in der Kapelle oder auf dem Feld brauchen nicht ernährt zu werden.

Phase 7 – Ablassbriefe, Taler

Abt Petrus Venerabilis tritt auf den Plan und begutachtet auf der Straße zur Kirche die angelieferten NE der Spieler. Jeder Spieler bekommt die Anzahl der angelieferten NE geteilt durch 10 an Ablassbriefen. Haben ein oder mehrere Spieler Cluny erreicht (mehr

als 400 NE) bekommt jeder dieser Spieler 41 Ablassbriefe.

Sollte ein Spieler gar keine NE abgeliefert haben (seine Spielfigur steht auf dem Feld 0) bekommt er keine Ablassbriefe.

Die Ablassbriefe eines Spielers werden mit seinem Spielstein auf der Ablassbriefe-Leiste angezeigt. Es können mehrere Spielsteine auf einem Feld der Ablassbriefe-Leiste stehen.

Nun werden die Investitionsmittel an die Spieler ausgezahlt.

Hat ein Spieler gar keine NE abgeliefert (seine Spielfigur steht auf dem Feld 0) bekommt er keinen einzigen Taler.

Der Spieler mit dem niedrigsten NE-Wert größer 0 bei der Anlieferung bekommt 7 Taler, der mit den zweitniedrigsten NE-Wert 5 Taler, der nächste 4, dann 3, 2, 1.

Wenn auf einem Feld zwei oder mehr Spielfiguren stehen, bekommt der Spieler mit dem teureren Cellerar als erstes die Taler (den höheren Wert) ausgezahlt. Dann der Spieler mit dem zweitteuren Cellerar usw..

Für die Spieler, die keinen Cellerar haben, zählt der Wert ihrer Kloster-Karte.

Ein Cellerar hat immer Vorrang vor einer Kloster-Karte. Bei den Kloster-Karten hat die Kloster-Karte mit dem höheren Wert Vorrang.

Beispiel: Am Ende der Runde liegen Spieler Michael (ohne Cellerar, mit Kloster-Karte 5), Pia (mit Cellerar 3), Bernhard (ohne Cellerar, mit Kloster-Karte 2) und Barbara (mit Cellerar 6) an letzter Stelle auf dem gleichen 40er NE-Feld.

Zunächst bekommt Barbara 7 Taler, danach Pia 5 Taler, dann Michael 4 Taler und Bernhard 3 Taler.

Sollten noch mehr Spieler am Spiel beteiligt sein bekommen diese Spieler 2 Taler bzw. 1 Taler.

Die folgende Runde beginnt wieder mit Phase 1.

Spielende / Endwertung / Gewinner

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Der verdeckte Stapel der Produktionssteigerungskarten ist dann auch aufgebraucht.

Nach der Phase 7 kommt es noch zu einer Schlusswertung.

Jeder Spieler erhält am Spielende für die Laienbrüder, die er noch im Speisesaal seines Klosters hat, zwei Ablassbriefe je Laienbruder dazu.

Für jeden Hund in seinem Kloster erhält der Spieler ebenfalls zwei Ablassbriefe.

Für jeden Wirtschaftsbereich seines Klosters, den ein Spieler maximal ausgebaut hat, bekommt er ebenfalls Ablassbriefe. Für den Garten 7 Ablassbriefe, für die Käserei 10 Ablassbriefe und für die Brauerei 15 Ablassbriefe.

Für eine Kapelle bekommt ein Spieler die Anzahl Ablassbriefe, die die letzte Ausbaustufe anzeigt (maximal also 20 bei Stufe 4 = Komplettausbau).

Für seinen Cellerar bekommt jeder Spieler den Preis seines Cellerars an Ablassbriefen.

Der Spieler, dessen Spielstein auf der Ablassbriefe-Leiste nun am weitesten vorne liegt gewinnt das Spiel.

Sollten zwei Spieler gleichauf vorne liegen gewinnt der Spieler, der die meisten Taler hat.

Gibt es auch hier einen Gleichstand gewinnt der Spieler, der den teureren Cellerar hat.

Spieltipp

Ein Spieler sollte unbedingt vermeiden, am Ende der Phase 5 mit seiner Spielfigur auf dem Feld 0 der Straße zu stehen. Dies hätte zur Folge, dass er in dieser Runde in der Wertungsphase leer ausgeht, also weder Taler noch Ablassbriefe bekommt, was ein großer Nachteil ist.