

Regelbäfte



KLOSTERMUST

Ett brädspel av **FREDERIK STRÖMBERG**
Illustrerat av **SOFIE FÄRDIG**



Introduktion

RLOSTRET SKA SNART ha besök av biskopen som kommer för att utse en äppeladjutant att följa med i biskopens följe under en tids resor. Detta vore sannerligen en stor ära. Biskopen tycker mycket om äpplen och äppelmust. Så för att göra biskopen särskilt nöjd och därmed bli utsedd till äppeladjutant, strävar varje munk och nunna efter att själv erbjuda den mesta och bästa

äppelmusten till biskopen när denne anländer. Spelarna tävlar under spelets gång i att skörda äpplen och göra äppelmust. Vissa vill ta genvägar genom att stjäla must i byn eller rentav från någon av bröderna och systrarna på klostret. Alla medel står till buds för att bli den mest lovprisade hos biskopen. Se dock till att inte begå alltför många illvilliga gärningar i jakten på seger eftersom sådan synd inte ses med blida ögon hos biskopen.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Introduktion	I
Spelets innehåll.....	2
Ställa i ordning spelet	3
Så här spelar ni <i>Klostermust</i>	5
Spelets mål och vem vinner	7
Spelets handlingar	8
Spelets karaktärer.....	11
Regelalternativ och avancerade regler.....	13
Tackord.....	15

Spelets innehåll

Handlingsbrickor	12 st
Handlingsbricka 1 – <i>Gör äppelmust</i>	
Handlingsbricka 2 – <i>Bikta dig</i>	
Handlingsbricka 3 – <i>Skörda äpplen</i>	
Handlingsbricka 4 – <i>Värva en volontär</i>	
Handlingsbricka 5 – <i>Stjäl på klostret</i>	
Handlingsbricka 6 – <i>Stjäl på byn</i>	
Handlingsbricka 7 – <i>Utför ett sabotage</i>	
Handlingsbricka 8 – <i>Be en bön</i>	
Handlingsbricka 9 – <i>Gör en plan</i>	
Handlingsbricka 10 – <i>Få en välsignelse</i>	
Handlingsbricka X – <i>Stig upp med tuppen</i>	
Handlingsbricka X – <i>Ta på tagelskjortan</i>	
Spelplan	1 st
Dagmarkör	1 st (gul träcylinder)
Syndmarkörer	30 st (svarta plastbrickor)
Skördekort	9 st
Syndtabellkort	6 st (numrerade 1-6)
Äppelkort	36 st (12 gröna, 12 röda, 12 gula)
Karaktärskort	5 st (en för respektive karaktär/spelarfärg)
Spelpjäsa/stativ	5 st (en för respektive karaktär/spelarfärg)
Tärningar	35 st (sju tärningar i respektive färg)

EXTRAKOMPONENTER FÖR ALTERNATIV

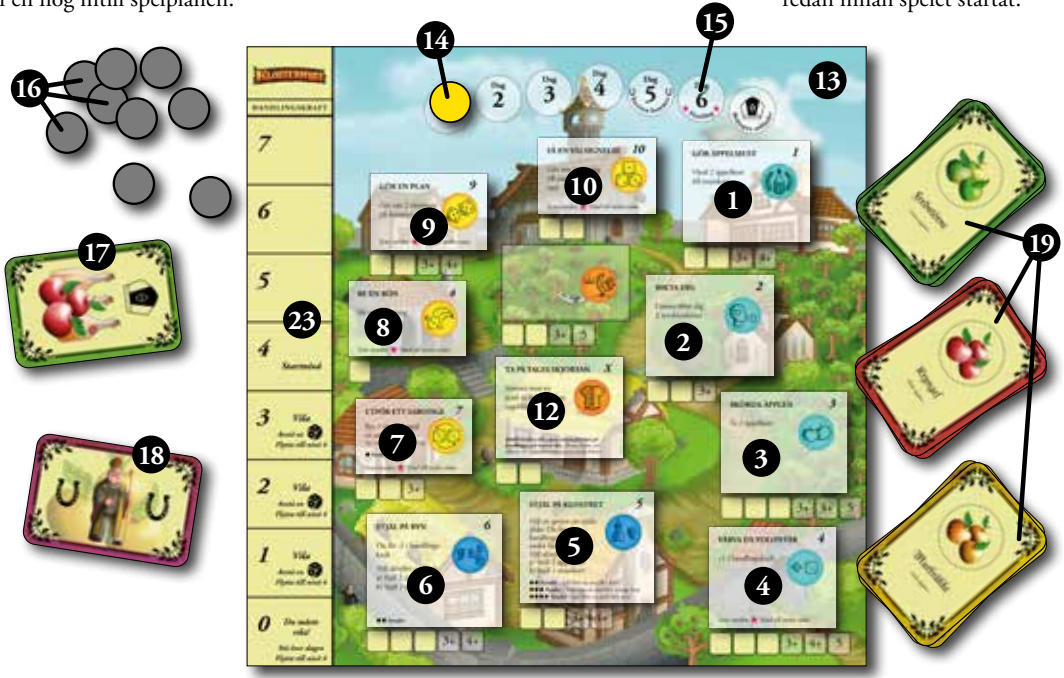
Handlingsbrickor	3 st
Handlingsbricka 1b – <i>Gör lite äppelmust</i>	
Handlingsbricka 2b – <i>Bikta dig lite</i>	
Handlingsbricka 3b – <i>Skörda lite äpplen</i>	
Prognoskort	12 st (alt. poängsystem ersätter Skördekort)

Ställa i ordning spelet

Regelalternativ: Läs under rubriken *Regelalternativ* (sid. 14) om ni vill spela något annat än grundformen av Klostermust. Alternativa regler påverkar på vilket sätt ni ska ställa i ordning spelet.

FÖRBEREDELSE ATT GÖRA INNAN NI STARTAR

- Lägg dagmarkören (14) på dag 1 på dagmätaren (15) som visas längst upp på spelplanen (13).
- Ta fram syndmarkörerna (16) och lägg dem i en hög intill spelplanen.
- Blanda och lägg skördekort (17) och syndtabellkort (18) med baksidan upp i var sina högar bredvid spelplanen.
- Lägg äppelkort (19) i tre högar (sorterat i färg) jämte spelplanen. Äppelsidan upp, mustsidan ned.
- Varje spelare väljer ett valfritt äppelkort redan innan spelet startat.





Varje spelare ska ha framför sig vid spelets start; ett karaktärskort, fyra tärningar och ett äppelkort. I detta exempel är spelaren Helmer och har därför orange färg på spelpjäs och tärningar. Helmer har också haft tur att vara den som börjar med startbrickan Stig upp med tuppen.

- Till varje spelare, välj eller slumpa ett karaktärskort (20) med tillhörande spelpjäs (21) och sju tärningar i motsvarande färg (22) (det finns fem karaktärer, alla med varsin färg: svart, vit, gul, röd och orange). Karaktärskort läggs med förmågasidan upp (mer info på sid 12-13).
- Varje spelare behåller fyra egna tärningar. Övriga tre används vid ökning i handlingskraft.
- Ställ era spelpjäser på ruta 4 i handlingskraft (23), markerad med 'startnivå'.
- Utse en startspelare. Låt den spelare som senast åt ett äpple bestämma. Startspelaren tar handlingsbrickan *Stig upp med tuppen* (11). Detta visar vem som är nuvarande startspelare.
- Lägg ut övriga handlingsbrickor (1-12) på sina platser på spelplanen (13). Titta på handlingarnas ikoner så att rätt bricka ligger på rätt plats.
- Är det första gången ni spelar; läs igenom alla brickorna (1-12).

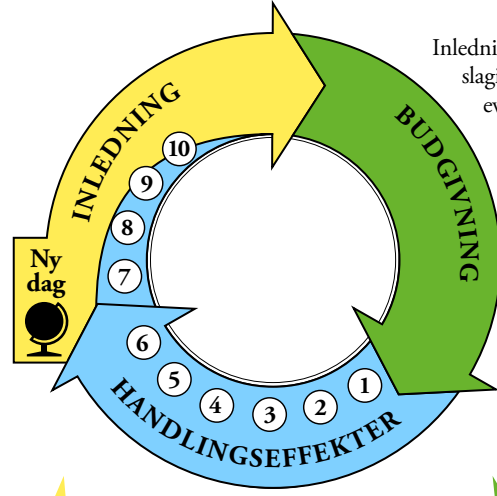
Nu är ni klara att sätta igång att spela!

Så här spelar ni Klostermust

Klostermust spelas i sex rundor motsvarande de sex dagarna det tar tills biskopen anländer. Varje dag består av tre faser: *Inledningsfas*, *Budgivningsfas* och fas för *Handlingseffekter*.

1. INLEDNING

- Plocka in dina tärningar från spelplanen.
- Kolla handlingskraft för att se hur många tärningar du ska slå (dag 1 är det alltid fyra tärningar). Tärningarna är din handlingskraft och du använder dem för att vinna och utföra olika handlingar.
- Slå dina tärningar (alla slår samtidigt).
- Lägg tärningarna synligt framför dig.
- Gör modifikationshandlingar i rätt ordning; nr 7-10 (görs ej dag 1).



Inledningsfasen slutar när alla slagit sina tärningar och gjort ev. modifikationer. Spelaren som har brickan *Stig upp med tuppen* startar Budgivningsfasen.

NY DAG – DAGMÄTAREN

Ni startar på dag 1. När ni fullgjort en dag flyttas dagmarkören ett steg fram. Vid dag 1-4 händer inget särskilt, resterande dagar har viktiga händelser:

Dag 5: Biskopens kurir kommer. Dra ett slumpvis syndtabellkort och lägg upp det synligt för alla.

Dag 6: Final. För handlingar som normalt ger effekt i kommande rundor,

vänds handlingsbrickorna så att de istället ger poäng. Vänd alla brickor markerade med ★

Dag 7: Biskopen anländer till klostret och spelet är slut.

Dra ett slumpvis skördekort och räkna ut era poäng.

2. BUDGIVNING

- *Stig upp med tuppen* börjar.
- På din tur, lägg en, eller flera lika, tärningar på en ledig tärningsruta vid den handling du vill vinna (lägg från vänster till höger).
- Är du högst bjudande på handlingen, ta handlingsbrickan och lägg den framför dig.

- Par är högre än enstaka tärning, triss är högre än par, och så vidare enligt tärningsbilden här intill →
- Gå i turordning tills tärningarna är slut eller ingen vill/kan vinna någon mer handlingsbricka.
- Du kan vinna flera olika handlingsbrickor under en och samma dag, men lägger bara ut tärningar på en handling åt gången

När alla har lagt tärningar i tur och ordning, så att ingen har tärningar kvar, går ni över till fasen för Handlingseffekter.

3. HANDLINGSEFFEKTER

- Varje handling görs bara en gång per dag.
- Handlingarnas effekter sker i nummerordning: 1-6, sen är det ny dag och handlingar 7-10 görs under nästa dags inledningsfas.
- Du lägger tillbaka vunnen handlingsbricka på sin plats på spelplanen och utför direkt effekten av den handlingen. Se till att börja med nr 1, därefter 2 osv. ända till nr 6.
- Notera att de två handlingarna med nr X, inte utförs på detta vis då de istället har en pågående effekt för den som innehar brickan.

FÖRTYDLIGANDE REGLER

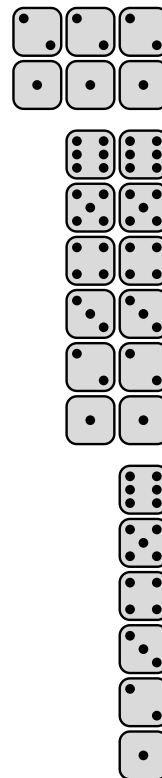
- Det är alltid du som budat högst på en handling som får brickan. Det innebär i praktiken att utplacering av tärningar är ett förlopp av flera parallella budgivningingar mellan er, där ni konkurrerar om de tolv möjliga handlingarna.
- På din tur tar du en, eller flera av samma valör, av dina tärningar och placerar vid **en** handling du vill genomföra. Placera tärning i ledig tärningsruta vid din valda handling. Börja alltid från vänster. Finns ej plats kan du inte placera där. OBS att olika handlingar har olika

många tärningsrutor och att antalet också varierar beroende på hur många spelare ni är. De ljusa tärningsrutorna är alltid tillgängliga. De transparenta rutorna med siffror används beroende på antalet spelare.

- Under budgivningen tar era tärningar slut på olika antal turer. Det är helt i sin ordning. Hoppa bara över den som inte har tärningar kvar och fortsatt i turordning tills alla spelare är klara.
- Har du tärningar av samma valör (par, triss osv.) kan du lägga ut dem ihop och nå högre bud än med enstaka tärning.

Om tärningarna inte har samma valör får du aldrig placera dem på samma tur.

- Av två likadana bud är det alltid det första som räknas som högst. För att bjuda över måste du lägga högre än tidigare bud.
- Överbjudna tärningar ligger kvar utan annan effekt än att de är i vägen. Ni samlar in alla tärningar från spelplanen i början av inledningsfasen. Tärningar som inte ingår i din handlingskraft läggs med fördel åt sidan, för att ej förväxlas med aktiva tärningar.



Spelets mål och vem vinner

- Vinner gör den som har mest poäng när biskopen anländer på morgonen den sjunde dagen.
- Under spelets gång samlar du på dig så mycket äppelkort/mustkort som möjligt. Äppelkort är värda 0-2 poäng och mustkort mellan 2-4 poäng. Värden på äpplen och must är okänt ända till spelets slut. Biskopen behöver provsmaka för att avgöra vilken sorts äpplen och must som blev säsongens mest smakfulla.
- Vid poängräkningen drar ni ett av de nio skördekort. Kortet läggs uppvänt och avgör det aktuella värdet för varje sort av äppelkort och mustkort.
- Samtidigt som du samlar äpplen och must bör du undvika allt för många syndmarkörer eftersom dessa ger dig minuspoäng vid poängräkningen (enligt syndtabell, från dag 5).
- Räkna ihop poängen: Äppelkort + Mustkort + Bonuspoäng för handlingsbrickor, +/- Syndtabellen.
- Om det är lika i poäng vinner den som är först i turordningen. Handlingsbrickan *Stig upp med tuppen* avgör turordningen.

DAGAR AV EXTRA BETYDELSE

- Längst upp på spelplanen är dagmätaren. Dagmarkören på dagmätaren visar aktuell dag/runda i spelet. Ni startar på dag 1 och flyttar markören ett steg varje dag. På morgonen sjunde dagen anländer biskopen och spelet är slut. Sjunde dagen är alltså bara poängräkning.
- I början av femte dagen kommer en kurir som sändebud från biskopen. Direkt när ni flyttar dagmarkören till dag 5 ska ni dra ett av de sex syndtabellskorten. Kortet läggs uppvänt och visar minuspoäng för antal syndmarkörer att dra av vid poängräkningen.
- Dag 6 är spelets finaldag. De handlingsbrickor som har effekter för följande dagar vänds så att de istället ger en poängeffekt. De brickor som ska vändas (markerade med en rosa stjärna ★) är: *Värva en volontär*, *Utför ett sabotage*, *Gör en plan*, *Be en bön* och *Få en välsignelse*.

HANDLINGSKRAFT OCH ATT VILA SIG I FORM

- Tärningarna är din handlingskraft och du använder dem för att vinna och utföra olika handlingar.
- Om du har färre än fyra tärningar i handlingskraft kan du avstå en tärning för att vila dig och komma till nivå fyra igen. På din tur, ta en av dina tärningar och lägg den jämte din pjäs på handlingskraften. Flytta direkt din spelpjäsa till ruta fyra. Att vila gör du istället för att lägga tärningar på någon handling.
- För att ta dig över nivå fyra i handlingskraft behöver du värva volontärer. Du kan även öka i handlingskraft om någon stjal must eller äpplen av dig med handlingen *Stjal på klostret*.
- Nivå 7 är max i handlingskraft. Har du nivå sju är det lönlöst att värva volontär, och andra spelare kan stjäla av dig utan att du ökar din handlingskraft.



Spelets handlingar

- Varje handlingsbricka representerar en handling du kan utföra. Beskrivning om hur varje bricka/handling fungerar finns i denna sektion.
- I Inledningsfasen slås tärningar, som används för att vinna brickor i budgivningsfasen. Brickor återlämnas till spelplanen i fasen för handlingseffekter och du utför då dess effekt (beskrivs på sida 7).
- Varje handlingsbricka har en plats på spelplanen med motsvarande symbol som brickan.
- Det är frivilligt att avstå hela eller delar av en handlingseffekt när du återlämnar brickan. Negativa effekter är dock annorlunda och beskrivs vid respektive handling.
- Alla brickor har rubrik, symbol, beskrivning av effekt, och ett ordningsnummer.

Exemplet ovan visar handling nr 4, rubriken är *Värva en volontär*, effekten är +1 i handlingskraft. Vissa brickor används sista dagen och är då markerade med en rosa stjärna: ★



STIG UPP MED TUPPEN

(Nummer X)

Du vilar idag för att gå upp tidigt framöver. Du kommer starta att agera nästa dag och resterande dagar så länge ingen tar brickan ifrån dig genom att buda på handlingen på spelplanen.

Handlingen ger också en tärningsmodifikation som gör att du får minska en av dina tärningar med 1 (höjer avsevärt chansen för par och triss). Detta sker med övriga modifikationer i inledningsfasen men det är upp till dig exakt när.

Stig upp med tuppen saknar ordningsnummer och dess effekter gäller så länge du har brickan.

Detta är den enda handlingsbricka som aldrig ligger på spelplanen.

Den tilldelas en spelare vid start och kan därefter endast växla mellan spelare.



TA PÅ TAGELSKJORTAN

(Nummer X)

Du hämtar tagelskjortan, från skrubben eller från en spelare, eftersom du vet att tagelskjortans otroliga obehag gör att inte ytterligare synd får fäste på ditt samvete. Tagelskjortan innebär att du inte ska ta några nya syndmarkörer. Däremot behåller du eventuella tidigare syndmarkörer.

Ta på tagelskjortan saknar ordningsnummer och dess effekt gäller så länge du har brickan, vilket är så länge ingen tar den genom att buda på handlingen på spelplanen.



GÖR ÄPPELMUST

(Nummer 1)

Du arbetar i klostrets musteri med att pressa och musta dina äpplen till välsmakande äppelmust. Du får vända två valfria av dina äppelkort till mustkort. Du måste ha äppelkort för att kunna vända dem till mustkort.



BIKTA DIG (Nummer 2)

Du biktar dig för att lätta ditt hjärta och blir av med upp till två av dina syndmarkörer. Du lämnar tillbaka biktade syndmarkörer till högen. Du kan aldrig bikt dig i förväg. Har du inga syndmarkörer händer ingenting.



SKÖRDA ÄPPLEN

(Nummer 3)

Du skördar från klostrets äppelträdgård och får välja två valfria äppelkort från de tre högarna med äppelsorter. Det finns tolv äppelkort av varje sort vilket gör att de kan bli brist om ni är många spelare.



VÄRVA EN VOLONTÄR

(Nummer 4)

Du går till den närbelägna byn och värvar en volontär att hjälpa dig i dina sysslor. Du ökar din handlingskraft med +1. Flytta din spelpjäsa ett steg upp i handlingskraft, vilket betyder en extra tärning.



STJÄL PÅ KLOSTRET

(Nummer 5)

Du smyger upp på natten för att stjäla äpplen eller must från någon på klostret. Det är både tröttsamt och syndfullt men kan göra skillnaden mellan vinst och förlust när biskopen anländer.

Välj en spelare att stjäla från. Välj om du stjälar två äppelkort eller ett mustkort. Räkna hur många äppelkort och mustkort ni har innan stölden. Det avgör antal syndmarkörer för dig som stjälar (två synd om du stjälar från en med fler kort, tre synd då du stjälar från en med lika antal, fyra synd då du stjälar från en med färre kort än du själv).

Du får -1 i handlingskraft. Den du stjälar av får +1 i handlingskraft.

Om du avstår att utföra handlingen är effekten -1 i handlingskraft och 1 synd.



STJÄL PÅ BYN

(Nummer 6)

Du smyger till byn på natten för att stjäla äpplen eller must från någon av byborna. Det är tröttsamt och syndfullt men kanske nödvändigt för att ha tillräckligt med must när biskopen anländer.

Välj två äppelkort eller ett mustkort från högarna med äppelkort.

Du får -1 i handlingskraft och två syndmarkörer. Om du avstår att utföra handlingen är effekten -1 i handlingskraft och 1 synd.



UTFÖR ETT SABOTAGE

(Nummer 7)

Du planerar ett sabotage för att få en fördel. Nästa dag får du lov att byta värdet på en av dina tärningar med värdet på en annan spelares tärning.

Du får 1 syndmarkör, gäller även om du avstår handlingens effekt.



BE EN BÖN

(Nummer 8)

Du ber en bön om ett gudomligt ingripande. Nästa dag får du välja att slå om en av dina tärningar. Det kan bli till det bättre men också till det sämre. Bara Gud vet.



GÖR EN PLAN

(Nummer 9)

Du tänker och gör en plan för att agera smartare. Nästa dag får du göra om upp till två av dina tärningar till femmor. Det innebär att du är garanterad minst ett par i femmor om du vill.



FÅ EN VÄLSIGNELSE

(Nummer 10)

Du besöker klostrets abbot och får en välsignelse. Nästa dag får du göra om en av dina tärningar till en etta, tvåa eller trea. Handlingen höjer avsevärt chansen för par och triss.

Spelets karaktärer

I Klostermust finns fem karaktärer att välja bland. Bestäm om ni ska slumpa ut karaktärskorten eller om varje spelare får välja. Varje karaktärskort har en färg och tillhörande tärningar och spelpjäs i samma färg. Varje karaktär har en unik engångsförmåga. Vill ni förenkla spelet går det bra att spela utan engångsförmågor.



FÖRMÅGOR

Karaktärskorten har två sidor – ena sidan om karaktären andra om engångsförmågan. Vid start ska karaktärskorten ligga med sidan som visar förmågan uppåt. Om du under spelets gång använder din engångsförmåga vänder du kortet för att visa att du förbrukat den.

Beskrivningen av förmågorna är uppdelad i två: första delen avser **när** du kan använda din förmåga och andra delen förklarar **effekten** av förmågan.



Helmer

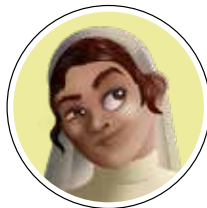
Mystisk dryckeslägel – Spelas i början av dagen innan ni slår dagens tärningar. Du får två extra tärningar denna dag (flytta ej upp i handlingskraft) men måste ta två syndmarkörer (om du ej har tagelskjortan).



Vilmina

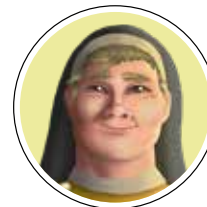
A: Hemlig kontakt – Spelas när som helst, gör dig av med två syndmarkörer.

B: Disciplin och nit – Spelas efter tärningsmodifikationer men innan budgivningen startar: Gör en egen tur innan den ordinarie turordningen börjar.



Gertrudh

God vigör – Spelas vid valfri tidpunkt i inledningsfasen. Vänd alla egna ettor, tvåor och treor till motsvarande sexor, femmor och fyror.



Kai

Störst går först – Spelas när du lägger tärning/ar på en handling. Du får öka värdet med +1 för de tärningar du lägger, dock måste alla tärningar som läggs ha samma valör efter modifikationen. Du kan lägga även om det saknas lediga tärningsrutor.



Winnibald

När man känner alla i byn – Spelas när du lägger tärning/ar på *Värva en volontär*. Du får denna dag göra om alla de tärningar du lägger vid handlingen till femmor.

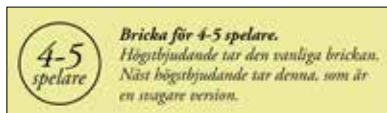
Regelalternativ och avancerade regler

De regler som beskrivits hittills är grundreglerna. Här följer möjliga regelalternativ för att expandera eller variera spelupplevelsen.

MUSTIGARE MED FLER

(4-5-spelarläge)

Detta regel tillägg rekommenderas främst då ni är fyra eller fem spelare. Tillägget innebär att de första tre handlingarna (*Gör must*, *Bikta dig* och *Skörda äpplen*) har två versioner: en för normal utdelning (1:a plats) och en för mindre utdelning (2:a plats). Det finns handlingsbrickor för detta ändamål i spellådan och de är markerade med denna symbol och text:



För att använda tillägget ska ni som förberedelser lägga dubbla handlingsbrickor för de tre första handlingarna. Lägg den normala (1:a plats) överst och den svagare (2:a plats) under.

Nu finns det en 1:a plats och en 2:a plats för dessa handlingar, så att den med det högsta budet på handlingen gör den starkare handlingen och den med näst högsta budet gör en svagare version av samma handling.

Du som placerar först på någon av dessa handlingar tar upp båda brickorna och lägger framför dig. Om ingen annan lägger på handlingen har du både 1:a och 2:a plats och får lov att göra båda effekterna, t.ex. tre mustflaskor eller bikta tre synder på en enda dag.

När handlingarnas effekter utförs är det 2:a plats-brickan som agerar först och därefter 1:a plats-brickan.

DEN KORRUPTA KURIREN

Ej kompatibel med prognoskort

Regelalternativet gör att ni får chans att titta på skördekortet ett litet tag innan spelets slut. I grundreglerna dras ett skördekort när biskopen anländer på dag 7. När ni spelar med *Den korrupta kuriren* ska ni istället dra ett slumpvis skördekort i början av dag 5, samtidigt som ni drar ett syndtabellskort. Dra skördekortet dolt och lägg det med framsidan nedåt jämte spelplanen.

Skördekortet utgör nu en extra handlingsmöjlighet, dock utan tämningsrutor eller handlingsbricka. Handlingen inne-

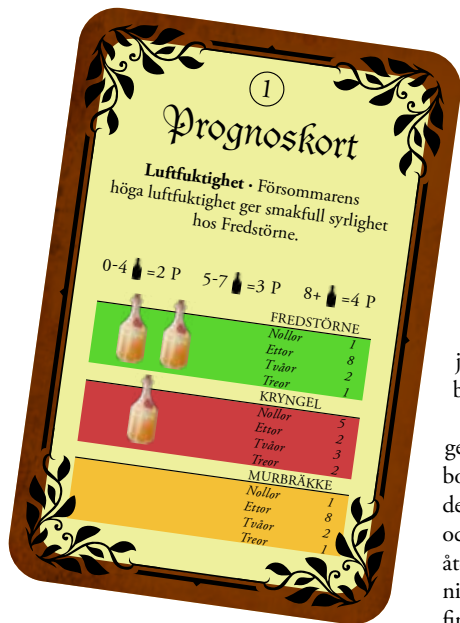
bär att din karaktär söker upp och mutar kuriren för att få information om biskopens preferenser.

På din tur kan du välja att, istället för att lägga tärning på en vanlig handling, placera en tärning vid det dolda skördekortet. Du tar då upp kortet och tittar på det dolt, och lägger därefter tillbaka det på sin plats. Handlingen ger en syndmarkör.

Ni kan muta kuriren hur många gånger ni vill för att titta på skördekortet, även samma spelare igen. Priset är alltid detsamma: lägg en valfri tärning och ta en syndmarkör.

DEN SKVALLRANDE KURIREN

En enklare variant av *Den korrupta kuriren*. Innebär att ni drar skördekortet öppet vid dag 5, på samma sätt som med syndtabellkortet.



PROGNOSKORT

Ett alternativt poängsystem

Regelalternativet ger spelet ett annat poängsystem. Vid spelets förberedelser ska ni helt åsidosätta de vanliga skörde-korten och istället ta fram prognoskorten. Det är dessa som avgör hur mycket musten är värd i slutet av spelet. Med prognoskorten är det bara musten som varierar i poäng (mellan 2 och 4 poäng). Äpplen är alltid värda 1 poäng.

Vid start, blanda de tolv prognoskorten och lägg dem med framsidan ner jämte spelplanen. Vänd sen det översta kortet och lägg det synligt jämte spelplanen. Därefter tar alla spelare ett valfritt äppelkort som vanligt vid förberedelserna.

Prognoskorten dras sedan ett per dag i samband med att ni flyttar dagmarkören.

Lägg varje nytt prognoskort med lite överlapp så att flasksymbolerna följer en rad och blir lätta att räkna. Prognoskorten innehåller förutsägelser om kvalitén på de olika mustsorterna. Detta representeras med att varje kort har ett antal flasksymboler, 0-3 st, i varje färg (Fredstörne, Kryngel och Murbräcke).

När biskopen anländer den sjunde dagen har ni sex prognoskort liggandes på bordet. Slå en tärning som avgör vilket av de sex korten som är en felaktig prognos, och avlägsna det kortet från raden. Nu återstår fem kort och det är från dessa fem ni räknar hur många flasksymboler det finns av varje sorts.

0-4 symboler ger must värd 2 poäng, 5-7 symboler ger must värd 3 poäng, 8 eller fler symboler ger must värd 4 poäng.

SÄKRARE PROGNOSER

Påbyggnad till poängsystem med prognoskort

Påbyggnaden *Säkrare prognoser* ger er större makt att styra vilka fem prognoskort som i slutet är giltiga och avgör värdet på äppelmusten. Ni gör allt som vanligt enligt reglerna för prognoskort, men med skillnaden att prognoskort nu går att interagera med. Redan från dag 1 (då det ligger ett kort uppvänt) kan du på din tur lägga en tärning vid ett valfritt prognoskort istället för att placera den på spelplanen. Du väljer sedan om du

vill *bekräfta* eller *dementera* den aktuella prognosen.

När du **bekräftar** en prognos gör du det mer troligt att prognosen kommer vara en av de fem giltiga i slutet. När du lagt din tärning vid kortet tar du en syndmarkör från högen och lägger på kortet. Markören har i detta läge inget med synd att göra utan visar bara att prognosen blivit bekräftad.

När du **dementerar** en prognos får du byta ut den mot ett nytt prognoskort. När du lagt din tärning vid kortet, flyttar du kortet åt sidan och ersätter det med ett nytt kort överst från högen. Därefter blandar du in det gamla prognoskortet i högen. Du kan även dementera en prognos som tidigare blivit bekräftad. Effekten blir istället att du tar bort en markör från det aktuella kortet.

Den sjunde dagen när Biskopen anländer slår ni en tärning för att avgöra vilket av de sex prognoskorten som är felaktig (enligt regler för prognoskort). Om tärningen visar på ett kort med markör så tar ni bort markören istället för kortet. Därefter slår ni om tärningen. Markörernas skydd ger på så vis prognoskort större sannolikhet att vara kvar bland de fem slutgiltiga som avgör mustens värde.

Det är tillåtet att bekräfta och dementera så mycket en vill. Kostnaden är dock alltid en tärning för varje interaktion med prognoskorten.

Tackord

Tack Marie för all support och tålmod med denna spelidé, och för hjälpen med temat. Hade det inte varit för Marie hade spelet troligen handlat om ost istället för äpplen.

Spelet skapades sommaren 2018 i Värmland när vi hyrde stuga. Jag hade klurat ett tag på ett tärningsspel och plötsligt en kväll föll grundmekaniken på plats. Det blev omgående speltest i stugan. Tack till Marie, Malin, Nina och Daniel som deltog i denna absolut första spelomgång av det som skulle bli Klostermust.

Efter Värmland gjordes ny spelplan, kloster temat tog form och nya handlingar lades till. Sedan vidare till Alex för ny speltest. Ett särskilt tack till Alex som bidragit som bollplank och partner under en stor del av spelets utveckling.

I maj 2019 skrevs kontrakt med Vildhallon. Tack till Mattias på Vildhallon för projektledning och pepp hela vägen. I juli samma år anslöt Sofie Färdig. Stort tack Sofie för allt arbete med de fantastiska bilderna till spelet.

Ett hedervärt tack går till Jan Kustfält som slitit med att pussla ihop all färg, form och text till en helhet. Även tack till Erik Kolthoff på Lödöse Musteri för samarbete kring den fantastiska äppelmust med samma namn som spelet.

Tack också till Casinorevyns nummer *Då tar vi tagelskjortan* på vilket legat till grund för det inslaget i spelet.

/Frederik

Tack till Spelutveckling Väst (www.spelutvecklingvast.se) som varit med i bakgrunden och stöttat utvecklingen av spelidén med t.ex. deltagande på Samspel 2018, GothCon 2019 och speltester i SUV:s egen regi.



Speldesign: Frederik Strömberg · Illustrationer: Sofie Färdig · Formgivning: Jan Kustfält
© 2022 Vildhallon och Frederik Strömberg

www.vildhallon.com · www.klostermust.com