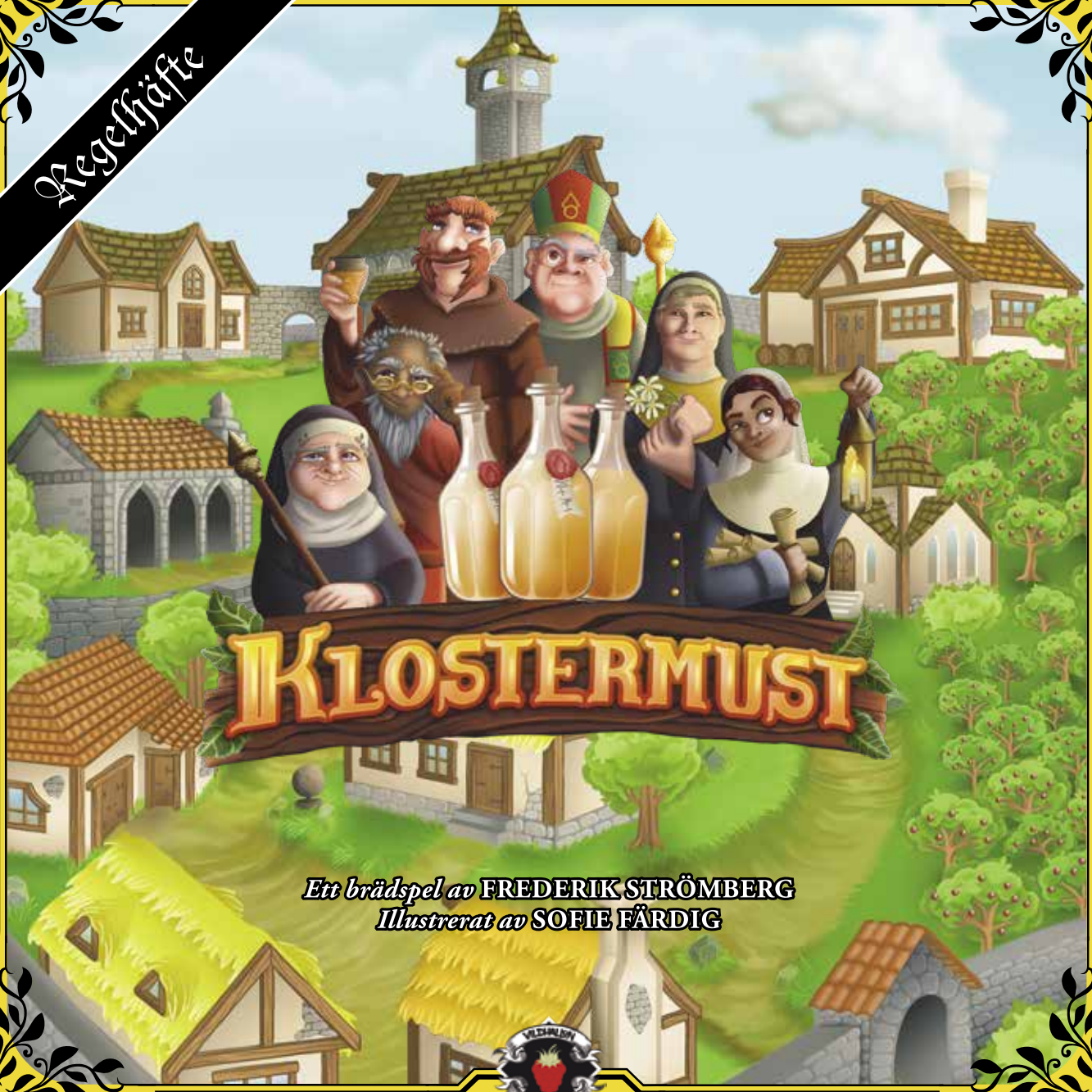


Regelbäfte



# KLOSTERMUST

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



# Introduktion

**R**LOSTRET SKA SNART få besök av biskopen, som kommer för att utse en äppeladjutant till sitt följe. Det är en stor ära för den munk eller nunna som blir utvald, och alla vill därför erbjuda biskopen den bästa och mesta äppelmusten. Det kan uppstå stor konkurrens och trängsel

när äpplen ska skördas och mustas. Och vissa drar sig inte för att ta genvägar, genom att stjäla must i byn eller från de andra nunnorna och munkarna i klostret. Alla medel står till buds för att vinna biskopens gunst, men se till att inte begå alltför många illgärningar i jakten på seger, eftersom sådana synder inte ses med blida ögon av biskopen!

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Introduktion .....	1
Spelets innehåll.....	2
Ställa i ordning spelet .....	3
Så här spelar ni <i>Klostermust</i> .....	5
Handlingskraft, synd och poängräkning.....	7
Spelets handlingar .....	8
Spelets karaktärer.....	11
Regelalternativ och avancerade regler.....	13
Tackord.....	15

# Spelsets innehåll

**Handlingsbrickor** ..... 12 st.

1 – Gör äppelmust

2 – Bikta dig

3 – Skörda äpplen

4 – Värva en volontär

5 – Stjäl på klostret

6 – Stjäl på byn

7 – Utför ett sabotage

8 – Be en bön

9 – Gör en plan

10 – Få en välsignelse

X – Stig upp med tuppen

X – Ta på tagelskjortan

**Spelplan** ..... 1 st.

**Dagmarkör** ..... 1 st. (*gul träcylinder*)

**Synder** ..... 30 st. (*svarta plastbrickor*)

**Skördekort** ..... 9 st.

**Syndtabellkort** ..... 6 st.

**Äppelkort** ..... 36 st. (*12 gröna, 12 röda, 12 gula*)

**Karaktärskort** ..... 5 st. (*en för respektive karaktär/spelarfärg*)

**Spelpjäs/stativ** ..... 5 st. (*en för respektive karaktär/spelarfärg*)

**Tärningar** ..... 35 st. (*sju tärningar i respektive färg*)

## EXTRAKOMPONENTER FÖR ALTERNATIV

**Handlingsbrickor** ..... 3 st.

1b – Gör lite äppelmust

2b – Bikta dig lite

3b – Skörda lite äpplen

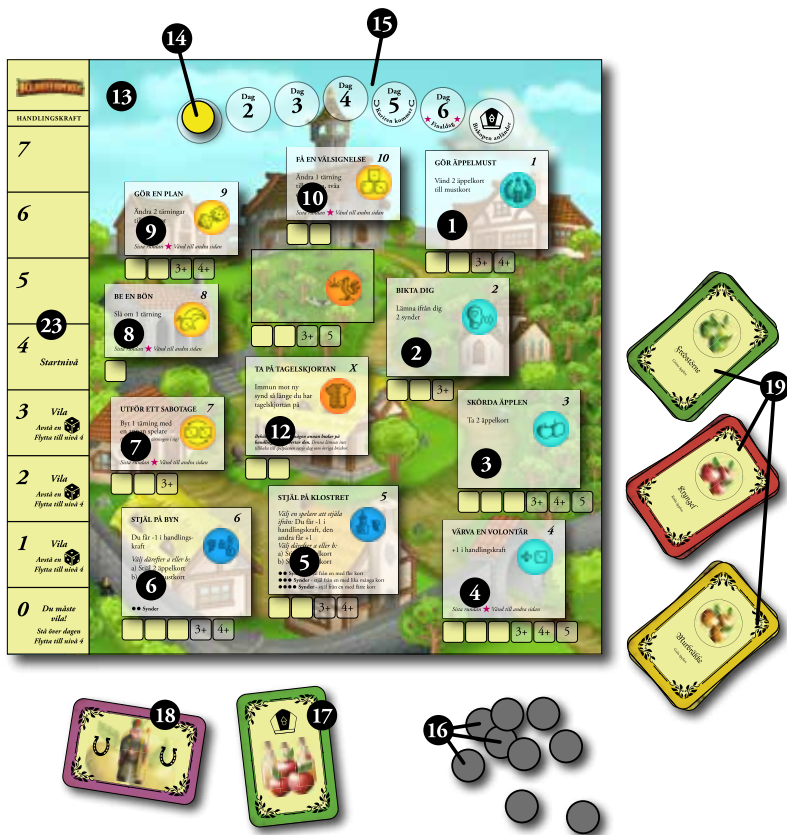
**Prognoskort** ..... 12 st. (alt. poängsystem ersätter skördekort)

# Ställa i ordning spelet

**Regelalternativ:** Läs under rubriken *Regelalternativ* på sidan 13 om ni vill spela något annat än grundformen av *Klostermust*. *Alternativa regler påverkar på vilket sätt ni ska ställa i ordning spelet.*

## FÖRBEREDELSE

- Lägg dagmarkören (14) på dag 1 på dagmätaren (15) längst upp på spelplanen (13).
- Ta fram synderna (svarta plastbrickor) (16) och lägg dem i en hög intill spelplanen.
- Blanda och lägg skördekort (17) och syndtabellkort (18) med baksidan upp i var sin hög 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 startar.
- Till varje spelare, välj eller slumpa ett karaktärskort (20) med tillhörande spelpjä (21) och sju tärningar i motsvarande färg (22). Karaktärskort läggs med förmågasidan upp (mer info på s. 11–12).







Vid spelets start ska varje spelare ha framför sig:  
**1 karaktärskort, 4 tärningar och 1 äppelkort**

*I ovanstående exempel visas spelaren Helmer, som har orange färg på karaktärskort, spelpjäs och tärningar.  
 Helmer har också haft turen att vara den som börjar med startbrickan **Stig upp med tuppen**.*

7. Varje spelare behåller fyra av de sju egna tärningarna. Övriga tre läggs åt sidan så länge (används sen om du ökar din handlingskraft).
8. Ställ era spelpjäser på ruta 4 i handlingskraft (23), markerad med 'startnivå'.
9. 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.
10. Lägg ut övriga handlingsbrickor (1–12) på sina platser på spelplanen (13). Titta på handlingarnas ikoner så att rätt bricka ligger på rätt plats.
11. Är det första gången ni spelar; läs igenom alla brickorna (1–12).
12. **Nu är ni redo att börja spela!**

# ☞ Så här spelar ni Klostermust

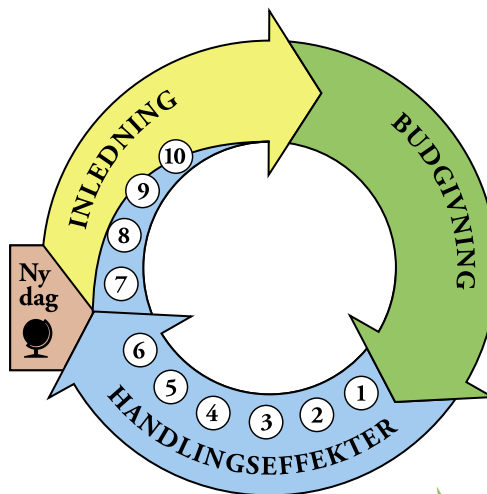
*Klostermust spelas i sex rundor motsvarande de sex dagarna som återstår tills biskopen anländer.*

*Varje dag består av tre faser – INLEDNING, BUDGIVNING och HANDLINGSEFFEKTER, plus händelse för NY DAG.*

## 1. INLEDNING

Handlar om att slå dina tärningar och eventuellt förbättra dem så att du har så bra tärningar som möjligt inför budgivningen.

- Plocka in dina tärningar från spelplanen. *Görs ej dag 1.*
- Kolla Handlingskraft (s. 7) för att se hur många tärningar du ska använda denna dag. *Dag 1 är det alltid fyra tärningar eftersom ni startar på nivå 4 i handlingskraft.*
- Slå dina tärningar. *Alla slår samtidigt.*
- Lägg tärningarna synligt framför dig.
- Genomför handlingseffekter för brickorna 7–10 i rätt ordning. *Görs ej dag 1.*



## 4. NY DAG – DAGMÄTAREN

När ni gjort en hel dag (Inledning, Budgivning och Handlingseffekter nr. 1–6) flytta dagmarkören ett steg fram. Vid dag 1–4 sker inget särskilt, övriga dagar händer följande:

**Dag 5:** Biskopens kurir kommer. Dra ett syndtabellkort och lägg upp jämte spelplanen.

**Dag 6, Final:** Vänd alla handlingsbrickor markerade med ★ så att de ger poäng istället.

**Dag 7:** Biskopen anländer till klostret och spelet är slut. Dra ett skördekort och räkna poäng.

Se s. 7 för info om poäng.

## 2. BUDGIVNING

Handlar om att lägga ut tärningar vid handlingar på spelplanen för att försöka nå högst bud och vinna en eller flera handlingbrickor.

- Den som har brickan *Stig upp med tuppen* börjar att agera. Därefter följer turordning medsols.
- På din tur ta en, eller flera av lika värde, av dina tärningar och lägg vid en handling du vill vinna.

Lägg tärning/ar i lediga tärningsrutor vid din valda handling. Börja alltid lägga längst från vänster. Om en handling saknar lediga tärningsrutor kan du inte välja att lägga där.

**Tärningsrutor:** Olika handlingar har olika många tärningsrutor. Antalet tillgängliga rutor varierar också beroende på hur många spelare ni är. De ljusa tärningsrutorna till vänster är alltid tillgängliga medan de transparenta rutorna med siffror används beroende på antalet spelare (3+ när ni är tre spelare osv.).

- Om du har högsta budet på en handling, ta genast brickan och lägg den framför dig. Antingen tar du brickan från sin plats på spelplanen eller, om

du budat över någon, ta brickan från den spelaren.

- Det är tillåtet att buda på samma handling som en annan spelare förutsatt att det finns lediga rutor baserat på de antal spelare ni är.
- Av två likadana bud är det alltid det första som räknas som högst. För att buda över måste du lägga högre än tidigare bud.
- Har du tärningar av samma värde (par, triss osv.) kan du lägga ut dem ihop och nå högre bud än med enskilda tärningar. Om tärningarna inte har samma värde får du aldrig lägga dem på samma tur.

- Par är alltid högre än enstaka tärningar, triss är högre än par, osv.
- Tärningar av samma värde som lagts ut vid olika tur kan aldrig räknas som par, triss osv.
- Överbjudna tärningar ligger kvar utan annan effekt än att de är i vägen.
- Under budgivning tar era tärningar slut på olika antal turer. Det är helt i sin ordning. Hoppa bara över den som inte har tärningar kvar och fortsätt i turordning tills alla är klara. Du är klar när dina tärningar är slut, alternativt passar för att du inte vill eller kan göra något mer.

Exemplet till höger visar tärningsrutorna för *Skörda äpplen*. Det är fyra spelare vid bordet vilket innebär att handlingen har fem lediga rutor. (Alla utom den längst till höger, som endast används vid spel med fem spelare). Kai lägger par i femmor och tar handlingsbrickan (A). Winnibald har par i både femmor och sexor. Han lägger sexorna för att kunna bjuda över Kai och tar därmed handlingsbrickan från Kai (B).

Nästa dag är det Helmer som startar med att lägga par i treor på *Skörda äpplen* och tar brickan (A). Kai blev överbjuden förra dagen och vill verkligen ha äpplen så hen lägger triss i tvåor och tar brickan från Helmer (B).



### 3. HANDLINGSEFFEKTER

Handlar om att återlämna de handlingsbrickor som vunnits under budgivningen och att utföra dess effekter. Läs mer om handlingarna på s. 8–10.

- Varje handling kan bara ge effekt en gång per dag. Det är alltid du som vunnit handlingsbrickan i budgiv-

ningen som får del av handlingens effekt.

- Du lägger tillbaka vunnen handlingsbricka på sin plats på spelplanen och utför direkt effekten av den handlingen. Effekten beskrivs på själva brickan.
- Handlingarnas effekter utförs alltid i ordning. Se till att börja med nr. 1,

därefter nr. 2 osv. ända till nr. 6. Sen är det ny dag (flytta dagmarkören). Handlingarna 7–10 utförs under nästa dags inledningsfas.

*Notera att de två handlingarna med nr. X inte utförs på detta vis. Istället har de en bestående effekt för den som innehar brickan.*

# Handlingskraft, synd och poängräkning

## HANDLINGSKRAFT OCH VILA

Tärningarna är din **handlingskraft** och du använder dem för att vinna och utföra spelets olika handlingar. Mätaren på spelplanens sida visar din handlingskraft och avgör hur många av dina totalt sju tärningar du ska använda varje dag.

Har du lägre än fyra i handlingskraft kan du under budgivningsfasen **vila dig** för att komma upp till nivå fyra igen. På din tur, lägg en av dina tärningar vid mätaren för handlingskraft och flytta spelpjäsen till nivå 4. Vila gör du istället för att buda på någon handling. Det tar bara en tur att vila och har du tärningar kvar kan du fortsätta budgivning som vanligt nästa varv i turordningen. Även om du direkt flyttar din pjäs till nivå 4 är det först i nästa inledningsfas du slår nya tärningar.

För att nå över nivå 4 i handlingskraft behöver du handlingen *Värva en volontär*. Du ökar även i handlingskraft om någon stjälar must/äpplen av dig med *Stjäl på klostret*.

**Notera** att nivå 7 är max i handlingskraft. Har du nivå 7 är det lönlöst att värva volontär, och andra spelare kan stjäla av dig utan att du ökar din handlingskraft.

## SYND

Tre olika handlingar i spelet orsakar synd: *Stjäl på klostret*, *Stjäl på byn* och *Utför ett sabotage*. Om du utför någon av dessa ska du ta upp rätt antal synder (svarta plastbrickor) från högen och lägga på ditt karaktärskort. Synden har ingen effekt under spelets gång men orsakar minuspoäng vid spelets slut enligt syndtabellen (vänds upp dag 5). Handlingarna *Bikta dig* och *Ta på tagelskjortan* ger dig möjlighet att reglera dina synder.

## POÄNGRÄKNING OCH VEM VINNER

Vinner gör den som har mest poäng när biskopen anländer. Poängen motsvarar att göra ett imponerande helhetsintryck på biskopen och därmed bli utsedd till äppeladjutant.

Det finns fyra saker i spelet som kan ge dig poäng: **äppelkort**, **mustkort**, poäng för **brickor**, samt plus eller minuspoäng från aktuell **syndtabell**.

**Äppelkort** är värda **0–2 poäng** och **mustkort 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. Detta motsvaras av att ni vid poängräkning drar ett slumpvis skördekort och lägger det uppvänt vid spelplanen. Där utläser ni biskopens avgörande om värdet på spelets äppelkort och mustkort.

**Poängbrickor** är alltid värda **1 poäng**. Dessa är bara tillgängliga under finaldagen (dag 6) då ni vänder alla handlingsbrickor markerade ★ så att de ger poäng istället för sin vanliga effekt.

**Syndtabellen** är okänd fram till dag 5 men avslöjas när kuriren anländer med en skriftlig predikan från biskopen. Vid början av dag 5 drar ni ett slumpvis syndtabellkort och lägger det uppvänt vid spelplanen. Där utläser ni hur mycket minuspoäng synderna orsakar, samt om det finns bonuspoäng för den som är helt syndfri.

**Varje spelare räknar ihop sina poäng**: Äppelkort + mustkort + poängbrickor, +/- syndtabellen. Om det är lika vinner den som är först i turordningen. Handlingsbrickan *Stig upp med tuppen* avgör turordningen.

# Spelets handlingar

*Spelplanen rymmer tolv olika handlingar med tillhörande handlingsbrickor. Varje handlingsbricka har en plats på spelplanen med samma symbol som på brickan.*

När du har högst bud på en handling tar du brickan och lägger framför dig. När du återlämnar brickan utför du dess effekt. Det är frivilligt att avstå hela eller delar av en handlingseffekter när du återlämnar brickan. Negativa effekter är dock inte frivilliga. Dessa beskrivs vid respektive handling.



Alla handlingsbrickor har rubrik, ordningsnummer, symbol och beskrivning av effekt. Exemplet ovan visar: *Värva en volontär*, nr. 4, symbolen är ett plus och en tärning, effekten är +1 i handlingskraft. Vissa brickor ska vändas sista dagen och är då markerade med ★



Du samlar kraft idag för att gå upp tidigt framöver. **Du kommer starta att agera följande dagar** så länge ingen tar brickan ifrån dig genom att buda på handlingen.

Brickan ger dig också möjlighet att **ändra värdet med minus 1 på en av dina tärningar** (exempel: en fyra kan ändras till en trea som då höjer chansen för par och triss). Detta görs i så fall vid valfritt tidpunkt under inledningsfasen.

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

Notera att brickan aldrig ligger på spelplanen. Den tilldelas en spelare vid start och växlar därefter endast mellan spelare.



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 synder**. Däremot behåller du eventuella tidigare synder.

*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 två av dina synder**. Du lämnar tillbaka biktade synder till högen. Du kan aldrig biktat dig i förväg. Har du inga synder händer ingenting.



### SKÖRDA ÄPPLEN

*Nummer 3*

Du skördar från klostrets äppelträdgård och får **ta två valfria äppelkort från de tre högarna med äppelsorter**. Det finns tolv äppelkort av varje sort vilket gör att det 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 spelpjäs 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 **stjäl två äppelkort eller ett mustkort**. Räkna hur många äppelkort och mustkort ni har innan stölden. Det avgör antal synder för dig som stjäl (två synder om du stjäl från en med fler kort, tre synder då du stjäl från en med lika antal, fyra synder då du stjäl från en med färre kort än du själv).

**Du får -1 i handlingskraft. Den du stjäl av får +1 i handlingskraft.**

*Om du avstår från 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 synder.**

*Om du avstår från 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 mot värdet på en annan spelares tärning.**

Du får 1 synd, 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 ut en plan för att agera smartare.

Nästa dag får du **ändra 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 **ändra 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 mellan. 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 – **karaktären** och **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 tvådelad, **när** du kan använda din förmåga och **effekten** av förmågan.



**VILMINA**

*Hemlig kontakt / Disciplin och nit*

Vilmina har två alternativa förmågor. Båda är förbrukade när du använt en av dem.

**a: Hemlig kontakt** – spelas när som helst. Du får göra dig av med två synder.

**b: Disciplin och nit** – spelas precis innan budgivningen startar: Du får göra en egen tur innan den ordinarie turordningen börjar.



**KAI**

*Störst går först*

Spelas när du lägger tärning/ar på en handling.

Du får öka värdet med +1 för vissa eller alla av de tärningar du lägger ut.

Du kan lägga även om det saknas lediga tärningsrutor.

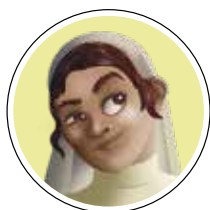


**HELMER**

*Mystisk dryckeslägel*

Spelas i början av inledningsfasen innan ni slår dagens tärningar.

Du får två extra tärningar denna dag (flytta ej upp i handlingskraft) men måste ta två synder (om du ej har tagelskjortan).

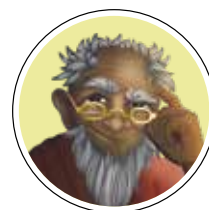


**GERTRUDE**

*God vigör*

Spelas vid valfri tidpunkt i inledningsfasen.

Du får ändra alla ettor till sexor, tvåor till femmor och treor till fyror.



**WINNIBALD**

*När man känner alla i byn*

Spelas när du lägger tärning/ar på *Värva en volontär*.

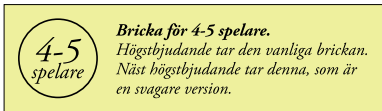
Du får denna dag ändra alla de tärningar du lägger vid handlingen till femmor.

# 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 under förberedelserna lägga dubbla handlingsbrickor för de tre första handlingarna. Lägga 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 budar 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 platsbrickan som agerar först och därefter 1:a platsbrickan.

## DEN KORRUPTA KURIREN *Ej kompatibel med prognoskort*

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

Skörde kortet utgör nu en extra handlingsmöjlighet, dock utan tärningsrutor eller handlingsbricka. Handlingen innebär att din karaktär söker upp och mutar

kuriren för att få information om biskopens preferenser.

På din tur kan du välja att lägga en tärning vid det dolda skörde kortet istället för att lägga tärning/ar på en vanlig handling.

Du tar då upp kortet och tittar på det dolt, och lägger därefter tillbaka det på sin plats. Handlingen ger en synd.

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

## DEN SKVALLRANDE KURIREN

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



## PROGNOSKORT

### *Ett alternativt poängsystem*

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

Vid start, blanda de tolv prognoskortet 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.

I samband med att dagmarkören flyttas, dras sedan ett prognoskort per dag. Prognoskortet innehåller förutsägelser om kvaliteten på de olika mustsorterna. Detta representeras med att varje kort har ett antal flasksymboler, 0–3 st, i varje färg (Fredstörne, Kryngel och Murbräkke). Lägg varje nytt prognoskort med lite överlapp så att flasksymbolerna följer en rad och blir lätta att räkna.

När biskopen anländer den sjunde dagen har ni sex prognoskort liggandes

*Exemplet visar prognoskortet som vänts upp dag för dag och lagts med överlapp. Vid dag 6 har ni sex kort liggande på bordet. Vid dag 7 avgör ni vilket kort som är en falsk prognos genom ett tärningsslag. Slaget visar en tvåa, vilket innebär att kortet med position två i raden tas bort. Mustsymbolerna i varje färgrad summeras sen. Resultatet i exemplet ser ni under korten.*

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 flask-symboler det finns av varje mustsort.

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 PROGNOSE

### *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 lägga bud på en handling. Du väljer sedan om du vill *bekräfta* eller *dementera* den aktuella prognosen.

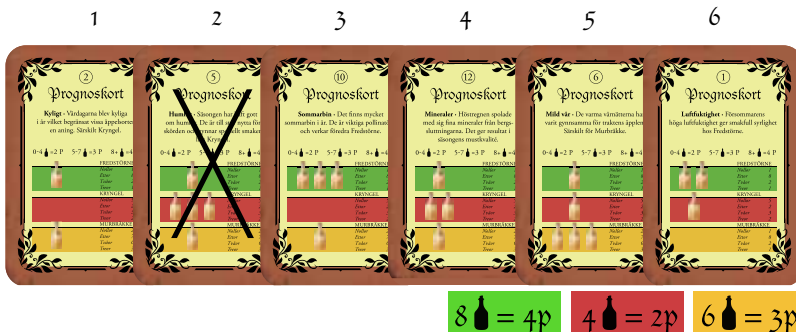
När du **bekräftar** en prognos gör du det mer troligt att just det prognoskortet

kommer vara en av de fem giltiga i slutet. När du lagt din tärning vid kortet tar du en svart plastbricka (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 ersätter du det med det översta kortet från högen. Därefter blandar du in det borttagna kortet 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 prognoskortet som är felaktigt (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 man vill. Kostnaden är dock alltid en tärning för varje interaktion med prognoskortet.



# 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 nya speltester. Ett särskilt tack till Alex som varit 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. Stort tack Sofie för allt arbete med de fantastiska bilderna till spelet.

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

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

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

*/Frederik*

**Speldesign:** Frederik Strömberg

**Illustrationer:** Sofie Färdig

**Formgivning:** Jan Kustfält

© 2022 Vildhallon och Frederik Strömberg  
[www.vildhallon.com](http://www.vildhallon.com) · [www.klostermust.com](http://www.klostermust.com)

