

Das GEHEIMNIS Der ABTEI

Bruno Faidutti & Serge Laget

Rejtély az
apátságban

DAYS OF
WONDER

3-6 játékos részére

8 éves kortól

játékidő 60-90 perc

A templomosok e békés apátsága kedvelt, csendes pihenőhelye a megfáradt vándoroknak – *Tenmagad is így vélted, mikor tegnap este átlépted küszöbét. Am reggelre minden megváltozott, hiszen a szikla lábánál, melyre az apátság épült, a pásztorok ráleltek Adelmo testvér élettelen testére. Vajon a bizonytalan léptü testvér megbotlott és a halálba zuhant? Vagy netán volt valaki, ki meglökte? A jelek büntetettre utalnak... és az apát Teged és társaidat kért fel a vizsgálat lefolytatására. A kérdés, mire választ kell lelned: "Ki ölte meg Adelmo testvért?"*

Tartozékok

A játék dobozában ezeket találjátok:

- játéktábla (a templomos apátság térképe)
- 6 bábu (minden játékosnak 1)
- 6 nyomozófüzet (minden játékosnak 1)
- 90 csodásan illusztrált kártya:



24 gyanúsítókártya 8 könyvtárkártya



18 eseménykártya 6 kriptakártya



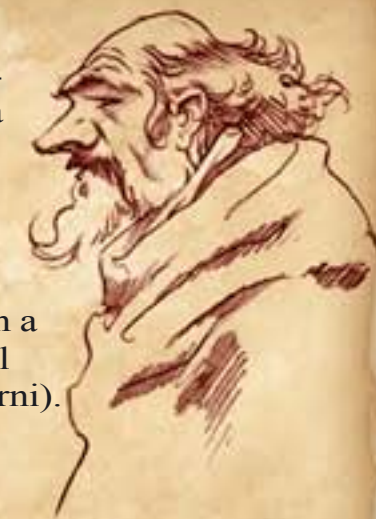
24 sciptoriumkártya 8 misekártya

- 50 gyanúsítotlap
- 3 fa dobókocka
- szabályfüzet
- és egy Days of Wonder-webkártya

Előkészületek

- ❖ A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni.
- ❖ Minden játékos választ magának egy **bábút** és azt a kápolnára (*Ecclesia*) teszi.
- ❖ Mindenki belerak egy **gyanúsítotlapot** **nyomozófüzetébe** – így a többiek nem látják majd az ő gyanúsítotlapját.
- ❖ A nyomozófüzeten látható az apátság térképe, olvasható rajta a szabályok rövid összefoglalása, valamint néhány taktikai tanács.
- ❖ Külön-külön meg kell keverni a **könyvtár-**, a **scriptorium-** és az **eseménykártyákat**, és a paklikat képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőre kell tenni. A **kriptakártyákat** is a helyükre kell tenni. A játék folyamán a kijátszott kártyákat mindig az adott paklik aljára kell tenni.
- ❖ Meg kell keverni a **gyanúsítókártyákat**, majd egyet, képpel lefelé, hogy senki se tudja, melyik az, a játéktábla alá kell csúsztatni. Ő a **gyilkos szerzetes**.

- ❖ A játékoszám függvényében 5 (3 vagy 6 játékos) vagy 3 (4 vagy 5 játékos) gyanúsítókártyát képpel lefelé a játéktábla bal felső sarkába kell tenni.
- ❖ A megmaradt gyanúsítókártyákat ki kell osztani:
 - 3 játékosnál 6-6 kártyát
 - 4 játékosnál 5-5 kártyát
 - 5 játékosnál 4-4 kártyát
 - 6 játékosnál 3-3 kártyát
- ❖ Valaki dob egy dobókockával, és a kidobott szín a **kezdőjátékosé** (ha nincs ilyen szín, újra kell dobni – a többi dobásnál is így kell eljárni).



a 3. játékos gyanúsítotlapja

a kápolnában összegyűlt szerzetesek

a gyóntatószékekre rakott dobókockák

kriptakártyák

a 4. játékos gyanúsítotlapja

scriptoriumkártyák

a 2. játékos gyanúsítotlapja

eseménykártyák

misekártyák

az 1. játékos gyanúsítotlapja

könyvtárkártyák

- ❖ A kezdőjátékos megkapja a **harangocskát**, valamint a nyolc, időrendbe rendezett misekártyát (*Matutinum, Laudes, Prima, Tertia, Sexta, Nona, Vesperae* és *Completae*).
- ❖ Ezután dob a két kockával és a kockákat kidobott oldalukkal felfelé a gyóntatószékekre rakja (*Confessorii*) rakja.
- ❖ Ezzel az előkészületek véget is értek; kezdődjék hát a gyilkos felkutatása!

A játék menete

Az apátság fontos pihenőhely a Santiago de Compostellába vezető zarándokúton, így hát jelen pillanatban huszonnégy szerzetes tartózkodik az apátságban. E szerzetesek nem ugyanahhoz a rendhez tartoznak, de más szempontok szerint is csoportosíthatóak:

- **rend:** templomos, ferences, bencés (8, 8, 8 szerzetes)
- **titulus:** apát, testvér, novícius (6, 9, 9)
- **csuklya:** csuklyás, anélküli (12, 12)
- **arcszörzet:** szakállas, borotvált (12, 12)
- **testalkat:** kövér, sovány (12, 12)

A nyomozók feladata az apátság átkutatása, valamint a ravasz kérdezősködés, hogy rájöjjenek a gyilkos tulajdonságaira (rendjére, titulusára, stb.), és hogy végül megnevezzék.

Győzelmi pontokat kapnak azok, akik helyesen nyilvánítják ki a gyilkos tulajdonságait (rendjét, titulusát, testalkatát, ruházatát és arcszörzetét), valamint a nevét.

A téves kinyilatkoztatásokért azonban győzelmi pontokat

veszítenek. A játék során könyvelni kell a kinyilatkoztatásokat és vádakokat. **Az győz, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti** (általában, de nem feltétlen az, aki rálel a gyilkosra). A továbbiakban a szabály 3-5 játékos esetén érvényes; a 8. oldalon olvashatók a 6 játékos esetén használandó speciális szabályok.



a titulus rövidítése név és titulus



A forduló

A fordulót az aktuális kezdőjátékos kezdi, a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

Egy forduló az alábbi lépésekből tevődik össze:

- 1. A harangocska mozgatása:** A kezdőjátékos a forduló legelején áthelyezi a harangocskát a legfelső misekártya következő sarkába (1-esből 2-esbe, 2-esből 3-asba és így tovább). Ha a mozgatás előtt a harangocska a 4-es sarokban volt, leveszi a kártyáról a harangocskát és misére hívja a játékosokat (lásd később).
- 2. Mozgás:** A játékos megtesz **egy vagy két** lépést bábujaival. Az apátság midnen helyisége egy lépésnek számít, függetlenül a helyiség méretétől. A bábuval legalább egyet lépni **kell**. A játékos nem teheti meg, hogy második lépésével ugyanoda lép vissza, ahonnan első lépésével eltávozott.
- 2a. Találkozás:** Ha a bábu olyan helyiségben állapodott meg mozgása után, ahol van legalább egy másik bábu, a soron lévő szerzetesnek fel kell tennie egy kérdést a másiknak (lásd később).
- 2b. Akció:** Ahhoz a helyiséghez tartozó akció végrehajtása, amelyben a soron lévő szerzetes bábuja megállapodott.

A kérdések

Ha a játékos bábuja olyan helyiségben fejezi be mozgását, ahol másik bábu van, a soron lévő játékosnak **fel kell tennie egy kérdést** az utóbbi játékosnak. Ha a helyiségben kettőnél több bábu van, a soron lévő játékos eldönti, kinek teszif el a kérdést.

A megkérdezett játékosnak két lehetősége van:

- 1) Ujját szája elé teszi, jelezve, hogy *silenciumot* fogadott, visszautasítva a válaszadást, **VAGY**
- 2) megválaszolja a kérdést, ám ilyenkor jogot szerez egy viszontkérdésre. A viszontkérdésre a kérdezősködést kezdő szerzetesnek kötelező felelnie.

Minthogy minden szerzetes igazmondási fogadalmat tett, mindig csak az igazat válaszolhatják, legjobb tudásuk vagy emlékezetük szerint.

Bármiféle kérdés feltehető, amely anélkül megválaszolható, hogy a válaszadó megnevezne gyanúsítottat (de a kérdésben szerepelhet név).

Példakérdések:

- Hány szakállas szerzetes van a kezében?
- Nálad van Sergio apát?
- Hány bencést húztál már ki eddig a gyanúsítottak közül?
- Kihúztad már Bruno apátot a gyanúsítottak listájáról?
- A káptalanba tartasz? (A játékos köteles válaszában megjelölnie a cselekedni.)

A nyomozófüzetekben többféle kérdező és nyomozási stratégia megtalálható.



Az apátság helyiségei

Az apátságnak sok helyisége van, mindegyikben más akció hajtható végre.

A játéktáblán a helyiségek latin neve olvasható. Azok miatt, akik át-aludták latinóráikat, a szabályokban a magyar névre hivatkozunk, és csak olykor, zárójelben tüntetjük fel a latin nevet.

• Kápolna (*Ecclesia*)

Minden bábu itt kezdi a játékot, és időnként mind idesietnek a misére.

• Gyóntatószék (*Confessorium*)

Itt fény derül a bűnökre és a titkokra. Aki meglátogat egy gyóntatószéket, húz egy gyanúsított-kártyát attól a játékostól, aki utolsóként járt előtte ugyanebben a gyóntatószékben. Azt, hogy utoljára ki járt itt, az mutatja meg, hogy milyen színre van forgatva az itteni dobókocka.

A laphúzás után a játékos a gyóntatószék dobókockáját a saját bábuja színére forgatja, így jelezve, hogy immáron ő volt az, aki utoljára meglátogatta ezt a gyóntatószéket.

Ügyelni kell arra, hogy az egyik gyóntatószékbe a kápolnából lehet bejutni, a másikba pedig az udvarról.

• Cella (*Cellula*)

Minden szerzetesnek van egy saját cellája (saját színében). Aki átkutatja egy szerzetes társa celláját, elhúz egy gyanúsított-kártyát attól a játékostól.

Egy cellában csak egy bábu tartózkodhat (l. még a 7. oldalon).



• Írószoba (*Scriptorium*)

Megjósolhatatlan, milyen tudás birtokába jut az a szerzetes, aki belelapoz az írószobában található könyvekbe: A játékos húz egy scriptoriumkártyát.

❖ A különleges könyvek (ezek kártyáinak jobb felső sarkában egy csillag látható) kivihetők az írószobából. A játékos megtartja a kártyát, és csak később játssza ki azt.

❖ Az egyszerű könyvek kártyáin nincs csillag, ekkor a kártya szövegét fel kell olvasni és végre kell hajtani. Ha a kártya jobb felső sarkában egy kocka látható, dobással dől el, kire hat a kártya.

• Könyvtár (*Bibliotheca*)

A legértékesebb könyveket és a titkos szövegeket az írószobából nyíló helyiségben tárolják.

Csak az léphet be ide, akinek az összes játékos közül a legkevesebb gyanúsítottkártya van a kezében (vagyis nincs senki, akinek kevesebb gyanúsítottkártya van a kezében és van legalább egyvalaki, akinek több van). Egy játékos csak egyszer látogathatja meg a könyvtárat. A játékos húz egy könyvtárkártyát, felolvassa annak szövegét, amit nyomban végre is kell hajtani.

• Fogadószoba (*Parlatorium*)

A külvilág hírei elsőként a fogadószobába találnak maguknak utat.

❖ Ha még nem fogyott ki a játéktábla gyanúsítottpaklija, a játékos felhúzza a pakli legfelső lapját.

❖ Ha már kifogyott a pakli, a játékos választhat egy másik játékost és felszólíthatja, hogy mutassa meg neki egy gyanúsítottkártyáját. A játékos csak egy vagy két tulajdonságot határozhat meg (pl. *“Mutass nekem egy templom!”*, *“Mutass nekem egy szakállas novíciust!”*). Ha a felszólított

játékosnál van egy ilyen kártya, meg kell a felszólítónak mutatnia; ha több is, eldönti, melyiket mutatja meg. Ha nincs ilyen kártya, ezt jelenti be.

• Kripta (*Crypta*)

Mennyei elragadtatás tölti meg azt, aki jámbor lélekkel imádkozik itt lent Szent Galbert relikviái fölött.

A játékos húz egy kriptakártyát. Ezt később bá mikor ki játszhatja, és ilyenkor kap egy plusz fordulót. Egy játékosnál egyszerre csak egy kriptakártya lehet.

• Káptalan (*Capitulum*)

Itt szoktak ülésezni a kolostor lakói. A játékos itt tehet kinyilatkoztatást, itt vádolhat meg valakit gyilkossággal (de egyik sem kötelező).

• Udvar (*Aula*)

• Kerengő (*Clastrum*)

és a többi üres helyiség

Az apátság e helyiségeinek nincs kiemelt szerepe a játékban. Egy lépésbe kerül áthaladni rajtuk, a kerengőt pedig négy különálló rész alkotja.

Az apátság fontosabb eseményei

Misék

Minden negyedik fordulót a kápolnában tartott mise követ, megszabva ezáltal a szerzetesi élet ritmusát. Habár a regula hallgatást ír elő, mégis mise közben is terjednek a pletykák.

A mise során:

- 1) Az összes játékos bábuját a kápolnába (*Ecclesia*) kell helyezni.
- 2) Minden játékos egyszerre átad annyi gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának, amennyit a misekártya előír. Ha valakinél nincs ennyi, összes gyanúsítottkártyáját átadja, de a jobb oldali szomszédjától kapottakat már mind megtartja.
- 3) Húzni kell egy eseménykártyát és hangosan fel kell olvasni annak szövegét, majd nyomban végre is kell azt hajtani. Ha a kártya jobb felső sarkában egy kocka található, a kártya csak a dobással kijelölt játékosra hat.
- 4) A misekártyák pakliját és a harangocskát a kezdőjátékos átadja jobb oldali szomszédjának. Ő lesz az új kezdőjátékos, aki első fordulója elején a legfelső (és már végrehajtott) misekártyát a pakli aljára teszi, a harangocskát pedig a soron következő misekártya bal felső sarkába (az 1-es mezőre) helyezi.

Kinyilatkoztatások

A szerzetesek felkereshetik a káptalanban (*Capitulum*) ülő apátot, és kinyilatkoztatást tehetnek előtte: a játékos fennhangon kijelenti, hogy felfedte a bűnös egy (és csakis egy) jellemző tulajdonságát, és ki is jelenti azt. A kinyilatkoztatást fel kell jegyezni, és a játék végén, a bűmös felfedése után ellenőrizni kell: **a helyes kinyilatkoztatások 2 pontot érnek, a helytelenek -1-et.** Érvényes kinyilatkoztatások: *“A bűnös ferences!”*, *“A bűnös nem hord csuklyát!”*, *“Apát a bűnös!”*

Érvénytelen kinyilatkoztatások: *“A bűnös szakállas ferences!”* (csak egy jellemző tulajdonságot lehet kinyilatkoztatni), *“Nem novícius a bűnös!”* (meg kell határozni, mi a bűnös jellemző tulajdonsága, ez pedig nyitva hagyja a kérdést, hogy testvér-e vagy apát).

Vádemelés

Csak azután lehet vádat emelni, hogy a játéktábláról elfogytak a felhúzható gyanúsítottkártyák.

A vádemeléshez a szerzetesnek fel kell keresnie a káptalant (*Capitulum*), és ott élő szóval meg kell neveznie azt a szerzetest, akit a gyilkosnak gondol.

Ha a megvádolt szerzetes kártyája ott van egy játékos kezében, annak be kell mutatnia ezt a lapot, annak bizonyosságául, hogy a szerzetes igaztalanul vádoltatott meg. Ekkor a hamisan vádaskodó szerzetes bábujá, penitencia végett, nyomban a kápolnába (*Ecclesia*) kerül, és a játékos **-2 pontot kap.**

Ha azonban a megvádolt szerzetes kártyája nincsen egyik játékosnál sem, a vádlott bűnösnek bizonyult (ez a játéktábla alá rejtett kártya megtekintésével ellenőrizhető). **Az igazul vádló játékos kap 4 pontot, a játék pedig nyomban véget is ér.** A játékosok összesítik pontjaikat. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontja van; egyenlőségnél az, aki felfedte a bűnöst.

Penitencia

A játékosnak, akit rajtakaptak egy szerzetestársa cellájának átkutatásában, penitenciát kell tennie; szintúgy annak is, aki hamisan vádaskodott, és annak a kezdőjátékosnak is, aki fordulója elején, bábujá mozgatása előtt elfelejti mozgatni a harangocskát vagy elfelejt hívni a negyedik forduló után. Emellett a játékosok közösen határozhatnak úgy is, hogy penitenciát kell tennie annak a játékosnak is, aki súlyos hibát vét a játékmenetben, tiltott kérdést tesz fel, vagy izgatottságában leönti borral, kávéval, üdítővel a játéktáblát.



Egy cellában csak egy bábu lehet, kivéve hogy a cella lakója beléphet oda akkor is, ha már van ott valaki, rajtakapva és penitenciára küldve ezáltal az ott kutakodót.

A penitenciára kényszerült játékos bábuját a kápolnába (*Ecclesia*) kell helyezni, ahol egy teljes fordulót imádkozással kell töltenie - másszóval egy alkalommal kimarad a játékból. Az ilyen játékosnak nem lehet kérdést feltenni, és maga sem kérdezhet. Ha a játékosnak pont mise előtt kellene penitenciát tennie, a játékos a mise után marad ki egy fordulóra a játékból.

A játék vége, pontozás

A játéknak akkor van vége, ha valaki igazul vádolt meg egy szerzetest a a gyilkosság elkövetésével. Ekkor kerül sor a pontozásra.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb pontja van (s nem feltétlen az, aki felfedte a bűnöst). A bűnös kilétének kiderülte után a játékosok összesítik pontjaikat:

- minden helyes kinyilatkoztatásért 2 pont jár;
- minden téves kinyilatkoztatásért -1 pont jár;
- a bűnös felfedéséért (helyes vádemelés) 4 pont jár;
- hamis vád emeléséért -2 pont jár.

Hatszemesélyes játék

Hat játékos esetén az alábbi két pontban kell eltérni a fentiektől:

- ❖ A soron lévő játékos nem egy vagy két, hanem egy-három lépést tehet.
- ❖ Csak három fordulóra kerül sor két mise között. A harangocska mindig az új misekártya 2-es sarkán kezd.

Variánsok

Ha a játékosok inkább akarnak taktikázni, semmint a szerencsére támaszkodni:

- ❖ Zárják be a könyvtárat és égezzék el az összes ottani könyvet.
- ❖ Távolítsák el az eseménykártyákat.
- ❖ Jelentsék ki, hogy akinél már van két könyv, nem léphet az írószobába.

Rövidebb játékot eredményező variánsok:

- ❖ A játékosok használják a hatszemesélyes játék szabályait.
- ❖ Rakják ki a *Matutinum*-kártyát; a játék a *Laudes*-kártyával kezdődik.

Zíres kártyák

Ezekkel saját scriptorium- vagy eseménykártyák készíthetők.

fordítás: Thaur (thaur@freemail.hu)

Kártyalista

Misekártyák

Matutinum: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Laudes: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad két gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Prima: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Tertia: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Sexta: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Nona: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Vesperae: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Completae: Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjának. Egy eseménykártya felcsapása.

Scriptoriumkártyák

Az alkímia (De Alchemia): *Az új ismeret borától részegülten még az Isten szolgálatának idejéről is megfeledkezel.* Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor mindenki más a kápolnába siet, misére. A te bábud ott marad, ahol éppen tartózkodik. Nem kell gyanúsítottkártyákat adnod bal oldali szomszédodnak, és nem is kapsz jobb oldali szomszédodtól (jobb oldali szomszédod közvetlenül bal oldali szomszédodnak ad át kártyákat).

Az apátság krónikája (Chronik der Abtei): *Az apátság krónikáját tanulmányozva immáron elhomályosult eseményekre derülhet fény.* Kockadobással válassz ki egy játékost, és húzz el tőle egy gyanúsítottkártyát.

Az apátság levéltára (Verzeichnis der Abtei): Érdekes, ámbar némileg különös dolgok derülnek ki az apátságról. Tartsd meg ezt a kártyát. Amikor mise idején kijátszod, választhatsz egy játékos, hogy megnézd azokat a kártyákat, amelyeket átad bal oldali szomszédjának.

Az apátság térképe (Karte der Abtei): *Régen elfeledett, titkos földalatti járatok kanyarognak az apátság alatt.* Tartsd meg ezt a kártyát. Ha rajtad van a sor, és kijátszod ezt a kártyát, a kriptából rendes forduló helyett nyomban a fogadószobába (*Parlatorium*), az írószobába (*Scriptorium*) vagy a káptalanba (*Capitulum*) kerülsz.

Arisztotelési logika (Aristoteliche Logik): Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor a fogadószobában (*Parlatorium*) tartózkodsz. Ha a játékos, akit kártya felmutatására kérsz, nem tudja kérésed teljesíteni, újabb kártyát kérhetsz tőle, s ezt mindaddig folytathatod, amíg meg nem mutat neked egy kártyát.

Bencés regula (Gezetz der Benediktiner): *Csend és hallgatás szükségeltetik ahhoz, hogy a lélek nyugalomban törekedhessen Isten felé.* Tartsd meg ezt a kártyát. Azelőtt játsz ki, hogy kérdést tennél fel egy másik játékosnak. A kérdés és a válasz a többi játékos előtt titokban marad (például egymás fülébe suttogtok). Ugyanez vonatkozik a viszonzkérésre is.

Bevezetés a szónoki művészetbe (Rhetorische Abhandlung): *A kérdésfeltevés művészete nem az utolsók közül való, s gyümölcssei egyáltalán nem megvetendők.* Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játsz ki, amikor egy másik játékos hallgatási fogadalommal kerüli el a kérdéssedre a válaszadást. A játékosnak válaszolnia kell, és még viszonzkérést sem tehet fel.

Tervezte: Bruno Faidutti és Serge Laget
Illusztráció: Julien Delval, Emmanuel Roudier
Tördelő: Cyrille Daujean
Szerkesztő: Neele Christiansan és Henning Köpke

Bibliográfia: *Umberto Eco:* A rózsza neve, *Ellis Peters* Brother Cadfael- és *Paul Harding* Brother Athelstan-történetei.
(Magyarul: *Ellis Peters:* A szent csontjai.
Ellis Peters: Az eltévedt holttest.)

© 2003 Days of Wonder, Inc. 221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965

Díszes breviárium (Erkeuchtetes Brevier): Új tetterő tölti el azt, aki alázatos szívvel olvassa e breviáriumot. Tartsd meg ezt a kártyát. Ha rajtad van a sor, és kijátszod ezt a kártyát, eggyel több lépést tehetsz meg.

Énekek éneke (Hoheslied Salomos): Szent elragadtatással tölt meg eme isteni érzékiség. Újra te jössz, melynek során hármat is léphetsz (hat játékos esetén négyet).

Értekezés az arab asztrológiáról (Arabische Abhandlung der Astrologie): A csillagok útjait fürkésző elme könnyebben megérti az apátságban történt eseményeket. Válassz ki két játékost, mindegyiküktől húzz el egy gyanúsítottkártyát, nézd meg azokat, majd add vissza, de úgy, hogy mindketten a másik kártyáját kapják meg.

Ferences regula (Gesetz der Franziskaner): Minden testvér kötelessége, hogy megóvja társait a mulasztástól. Tartsd meg ezt a kártyát. Azután játszd, hogy kérdést tettél fel egy játékosnak (és esetleg ő visszakérdezz). E játékos bábukja (függetlenül attól, hogy válaszolt-e vagy sem) a kápolnába (Ecclesia) kerül, de ez nem jelent penitenciát, a játékos nem marad ki a játékból.

Az inkvizítorok kiskönyve (Handbuch der Inquisition): Tartsd meg ezt a kártyát. Ha rajtad van a sor, és kijátszod ezt a kártyát, bárhol tehetsz kinyilatkoztatást vagy emelhetsz vádat, nem csupán a káptalanban.

Isten városa (Die Stadt Gottes): Szent Ágoston csodálatos művét olvasva égi öröm és erő tölt meg. Tartsd meg ezt a kártyát. Ha rajtad van a sor, és kijátszod ezt a kártyát, eggyel több lépést tehetsz meg.

Jelenések könyve (Offenbarung Johannis): E könyv sugalmazott próféciái fellebbentik az apátság múltjára boruló fátylat. Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játszhatod ki, amikor kockadobással kell kijelölni egy játékost. Ez esetben nem kerül sor dobásra, hanem te döntöd el, ki lesz az a játékos.

A legnemesebb mágia (Buh der Magie): Nagy felbolydulást keltesz az apátságban, mikoron óvatlan megkísérled végrehajtását egy, eme könyvben olvasott rituálénak. Játékosársaid bábit átrakhatod tetszésed szerinti helyekre. Egy helyiségbe csak egy bábit rakhatsz. (Az áthelyezett bábit nem hajtják végre a helyiségekhez tartozó akciókat.)

Az órák könyve (Buch der Stunden): Tartsd meg ezt a kártyát. Ha mise végén játszod ki, te kapod meg a harangocskát és a misekártyákat, te leszel az új kezdőjátékos.

Patrisztikus írások (Byzantinische Patristik): Ám bizony a görögök nyelvén, ahogyan egykoron lejegyeztetted, márpedig Te, tudatlan, nem értesz görögül! Tartsd meg ezt a kártyát. Kijátszásával a könyvtárba (Bibliotheca) kerülsz, akkor is, ha már voltál ott, vagy ha túl sok kártya van a kezdedben.

Próféciák és jóslatok (Prophezeiungen und Omen): Az eljövendőkről elmélkedvén talán megsejtesz valamit az apátság jövőjéből is. Nézd meg az eseménypakli legfelső négy lapját, majd tetszőleges sorrendben rakd vissza azokat a pakli tetejére.

Summa Theologiae (Summa Theologica): Ki az egyházatyák műveit olvassa, rácsodálkozik ama roppant mélységekre, amelyeket a tudatlan lélek csak hosszas vizsgálódással tekinthet át. Tartsd meg ezt a kártyát. Ha mise idején kijátszod ezt a kártyát, eggyel kevesebb kártyát kell átadnod bal oldali szomszédodnak, mint egyébként kellene.

Szent Theodulus krónikája (Chronik von Sankt Theodule): Emlékeztetbe idézed, hogy a mai jeles nap Szent Theodulus ünnepe, aki pedig a város védőszentje. Szégyen s gyalázat, hogy az események izgalmas megfigyeléséről róla!

Az összes játékos bábuja azonnal a kápolnába (Ecclesia) siet a misére. Azonnal mise következik, utána pedig a misekártyákat és a harangocskát át kell adni a következő kezdőjátékosnak.

Templomos regula (Gesetz der Templer): Mondják, egyes fogadalmas testvérek könyvei között akadnak olyanok is, amelyekre az Egyház kétkedéssel tekint. Húzz el egy könyvet egy másik játékostól.

Titkosírásos könyv (Chiffrierter Text): A könyv titokzatos és teljességgel érthetetlen. Azonban, miközben tünődve bámulsz magad elé, a szemközti falon felfedezel egy rejtett ajtónyílást. Menj a kriptába vagy (tetszésed szerint) a gyóntatószékek egyikébe. Azonnal hajtsd végre a helyiségnek megfelelő akciót.

Újplatonikus értekezés (Neo-Platonische Abhandlung): Olykor rejtett igazságok lapulnak a titokzatos szöveg mögött. Kockadobással válassz egy játékost, húzz el tőle két gyanúsítottkártyát, majd (megtekintésük után) add neki vissza azokat.

Zsoltárok könyve (Psalme): A zsoltárok olvasása angyali erővel tölt meg. Tartsd meg ezt a kártyát. Ha rajtad van a sor, és kijátszod ezt a kártyát, eggyel több lépést tehetsz meg.

Könyvtárkártyák

Az apátok titkos naplója (Geheimes Journal des Abts): Eleddig csak tükör által, homályosan láttad az igazságot, ám most már színről színre. Minden játékosársad kezéből húzz el egy gyanúsítottkártyát. Nézd meg ezeket, majd keverd össze, és mindegyiküknek ossz ki egy-egy kártyát.

Arisztotelés kacaja (Lichten des Aristoteles): Habár számos csapás és szerencsétlenség borul árnyékként az apátság fölé, téged eme igencsak valóságos könyv olvasása mégis új lendülettel tölt meg. Újra te jössz, és ennek során annyit léphetsz bábuiddal, amennyit akarsz (vagyis lépésedet az apátság bármelyik helyiségében befejezheted).

A démonok fortélyai (Damonenlehre): A könyv olvasása közben oly rettegés és undor tölt el, hogy sikoltva zuhansz térdre. Szerzetestársaid mind a segítségedre sietnek. Az összes játékos bábuja az írószobába (Scriptorium) kerül. Jelölj meg egy jellegzetes tulajdonságot (pl. "Mutassatok nekem egy templomost!"), és az összes játékosnak, akinél van a feltételnek megfelelő gyanúsítottkártya, meg kell mutatnia neked egy ilyen kártyát.

Értekezés a földi gyönyörökről (Abhandlung über Irdische Genüsse): Végre-
valahára megérted e szomorú hely lakóinak motivációit. Jelöld ki egy játékosársadat, és nézd meg az összes gyanúsítottkártyáját, egyet kivéve, amelyet kártyái átadása előtt kiválaszt, és amelyet magánál tart.

Értekezés a kabbaláról (Abhandlung über Kabbalistische Magie): A szöveg a lehető legfelkavaróbb. Azonnal tégy egy kinyilatkoztatást, amelyért, ha helyes, a játék végén jár a pluszpont; azonban nem jár érte mínuszpont, ha helytelen.

Hórusz Apollón hieroglifái (Hieroglyphicae des Horus Apollonis): Az írásoknak igencsak furcsa gyűjteménye található e könyvben... némelyik legalábbis eretnek-gyanús. Húzz három scriptoriumkártyát.

Júdás evangéliuma (Evangelium des Judas): Eretnek írás ez, kétségtelen, amely csak összezavarja az elmét. Jelöld ki egy játékosársadat, és cseréljétek ki a kezetekben tartott gyanúsítottkártyákat.

A világ tükre (Spiegel der Welt): Kockadobással sorsolj ki egy játékost, és nézd meg az összes gyanúsítottkártyáját.

Kriptakártyák

Kripta (Krypta): Itt lelhetőek fel relikviái Szent Galbertnek. Tartsd meg ezt a kártyát. Ha egy rendes forduló végén kijátszod, megint te következzel.

Eseménykártyák

Alibi (Alibi): (*Ein Gruppe von Mönchen wurde in der Stadt...*) Mindenki tudja, hogy egynémely szerzetesek azidőtájt épp nem az apátságban voltak, hanem a városban, hogy az új katedrális látványával derítsék fel a szívüket. Minden játékos kiválasztja egy gyanúsítottkártyáját, és megmutatja azt a többieknek. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból (a játéktábla mellé kell kirakni őket képpel felfelé).

Alibi (Alibi): (*Ein Gruppe von Mönchen wurde trinkend...*) Az a hír járja, hogy egy csapat szerzetest a város egy kocsmájában láttak vigadozni. Minden játékos húz egy gyanúsítottkártyát bal oldali szomszédjától, és megmutatja azt a többieknek is. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból (a játéktábla mellé kell kirakni őket képpel felfelé).

Az elveszett kulcs (Verlorener Schlüssel): A prior elvesztette kulcsai egyikét. Kockadobással el kell dönteni, melyik helyiség lesz zárva a következő miséig. Vörös vagy naracs: Scriptorium. Kék vagy zöld: Parlatorium. Sárga vagy lila: Capitulum.

Gregorián áhitat (Gregorianische Inbrunst): A következő miséig a játékosok nem beszélhetnek, ellenben folyamatosan egyházi énekeket kell énekelniük.

Gyanú (Verdacht): (*Ein Benediktiner...*) “...mert drágább számotokra, ti bencések, kincses kamorátok kulcsa, mint a menny kapuié...” Minden játékosnak, akinek a kezében van bencés, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

Gyanú (Verdacht): (*Ein Fanziskaner...*) “...holmi szegénységet prédikáló felforgatók, kik irigységükben az Egyház alapjaira törnek...” Minden játékosnak, akinek a kezében van ferences, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

Gyanú (Verdacht): (*Es gehen Gerüchte...*) Az a pletyka kering az apátságban, miszerint az áldozatot egy templomos társaságában látták utoljára. Minden játékosnak, akinek a kezében van templomos, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

Gyanú (Verdacht): (*Alle Novizen...*) “...tán valaki az ifjak közül, ki hamissággal az apátság falai közé férközött...” Minden játékosnak, akinek a kezében van novícius, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

Gyanú (Verdacht): (*Alle Brüder...*) “...úgy hiszem, valamely fogadalmas testvérünk nem csupán fogadalmáról feledkezett meg, hanem magát a legromlottabb bűnök karjaiba vetette...” Minden játékosnak, akinek a kezében van testvér, egy ilyen kártyát meg kell mutatnia a többieknek.

Inkvizítor (Inquisitor): Egy inkvizítor érkezik az apátságban történetek kivizsgálására. Az összes játékos bábuja a káptalanba (Capitulum) kerül, ahol minden játékos titkos kinyilatkoztatást tesz. Saját kinyilatkoztatását ki-ki leírja egy papírra, és a játékosok egyszerre fedik fel papírjaikat. Ilyenformán megtörténhet, hogy több játékos ugyanazt a kinyilatkoztatást teszi.

Körmenet (Prozession): Az apátúr az Isten segedelmének elnyerése érdekében körmenetet tartat az apátság körül. Senkinek nincs ideje további vizsgálódásokra, a játék a következő misével folytatódik.

Magányos imádság (Persönliche Gebete): Az apátúr mindegyik szerzetest saját cellájába küldi, hogy ki-ki magányos imával könyörögjön a bűnösökért és az ártatlanokért. Minden bábu a saját cellájába kerül.

Napi munka (Tägliche Pflichten): Az élet nem áll meg. Az apátúr kiosztja a napi feladatokat (takarítás, gyartyagyújtogatás, a disznók etetése) a szerzetesek között. Kockadobással ki kell sorsolni három játékost. Az első a káptalanba (Capitulum) kerül, takarítás végett; a második a fogadószobába (Parlatorium), a harmadik pedig az írószobába (Scriptorium).

Penitencia (Busse): (*In gedenken...*) Apáturunk rendeléséből egy órányi hallgatással adózunk fivériünk, Adelmo emlékének. A következő miséig a játékosok csak olyan kérdéseket tehetnek fel egymásnak, amelyekre egyetlen “igennel” vagy “nemmel” válaszolni lehet.

Penitencia (Busse): (*Der Abt...*) Apáturunk bölcs rendeléséből két testvérünk visszavonul a cellájába, hogy önnön teste ostromozásával és fájdalomával tisztítsa meg lelkét bűneitől. Két, kockadobással kisorsolt játékos bábuja a saját cellájába kerül.

Prédikáció (Predigt): Apáturunk mai szentbeszéde, akár a mennyei balzsam, felüldíti mindannyiunk lelkét. A következő miséig az összes játékos bábuja eggyel több lépést tehet.

Reggeli harangozás (Morgeneläut): *Domne Jane! Domne Jane! Dormisne? Exurge! Omnes aerae sonant, omnes aerae sonant, bimm-bamm-bumm, bimm-bamm-bumm!* A játékosok közösen eléneklik a fenti dalocskát. (*Bruder Jacob-Domne Jane*)

Tiltott könyvek (Verbotene Bücher): Az apátúr dühös, s méltán: az apátság némely szerzetese merészel az Egyház által tilalmazott könyveket birtokolni! Az összes játékos eldobja a kezében tartott könyvkártyákat.

Megjegyzések a kártyákhoz

Két eseménykártyát (a Reggeli harangozást és a Gregorián áhitatot) ki lehet venni a játék előtt az eseménykártyák közül.

A fordítás a német kiadás alapján készül, az angol kiadásban egyes kártyák szövege kisebb-nagyobb mértékben eltér, bizonyos kártyák hiányoznak, helyettük más lapok vannak. Példák az utóbbiakra:

- **Látogató (Visitor):** Egy kockadobással kiválasztott játékos nővére látogatóba érkezik az apátságba. A játékos bábuját a fogadószobába (Parlatorium) kell rakni.

- **Újabb holttest (A Second Body):** *Krisztus, irgalmazz! Raimundo testvért épp csak az imént lelték holtan!* Minden játékos a temetőbe siet, a bábukát az apátságon kívülre, a fogadószoba (Parlatorium) közelébe kell helyezni. A játékosoknak a fogadószoba ajtaján át kell visszatérniük az apátságba.

- **Zúrzavar (Shambles):** “...Miként az ólat a disznók etetésekor, úgy hagyjátok el tülekedve és zajongva az Úr házát, ti szégyentelen...” Mise után minden játékosnak húzni kell egy gyanúsítottkártyát, ekezet össze kell keverni, majd minden játékosnak kiosztani egyet-egyét.

Természetesen ezeket a kártyákat a német kiadással is használhatók, az üres kártyák révén.

Variánsok

Ha a játékosok inkább akarnak taktikázni, semmint a szerencsére támaszkodni:

- zárjátok be a könyvtárat, és égessetek el az összes ottani veszedelmes könyvet;
- távolítsátok el az eseménykártyákat;
- jelentétek ki, hogy az a játékos, akinek már két könyv van a kezében, nem léphet az írószobába.

Rövidebb játék:

- használjátok a hatszemélyes játék szabályait;
- rakjátok ki a *Matutinum*-kártyát, így a játék a *Laudes*-kártyával kezdődik majd.

Taktikai tanácsok

Arnulf testvér lépteit egyszerre vezérli a hit és az értelem. A türelem és a logika segítségével fejt fel az apátság rejtélyeinek szálait. Gyakorta látható az apátság folyosóin, amint arról kérdi az ittlakókat, mit láttak a gyilkosság éjszakáján. Bölcs kérdéseket tesz fel, és reménykedik, hogy még egy esetleges újabb gyilkosság előtt kézre keríti a bűnöst. Mindig kérdezz az utadba akadó szerzetesektől, s ha neked tesznek fel kérdést, válaszolj, hogy visszakérdezhess. Figyelmesen hallgasd, milyen kérdéseket tesznek fel és milyen válaszokat kapnak a többiek. Igyekezz úgy kérdezni, hogy te előbbre jussál, ugyanakkor a többiek ne jussanak plusz információkhoz. A logikus gondolkodás és a helyes következtetések vezetnek el téged a bűnös nevéhez.

Engueran testvér kedveli a rejtélyeket, és még inkább a könyveket. Mindent elolvas vagy lemásol, ami a keze ügyébe kerül, íródott bár latinul vagy görögül. Óvatlan kíváncsiságból még tiltott szövegeket is "kikölcsönöz". Nem hisz a logikában és a következtetésekben, inkább mindent elolvas, amihez hozzájut, remélve, hogy a kéziratokból előbb-utóbb fény derül Adelmo testvér halálának rejtélyére. A játék elején igyekezz megszabadulni egy-két gyanúsítottkártyától, hogy bejuthass a könyvtárba, az igazán fontos könyvekhez. A későbbiekben olyan gyakran látogasd az írószobát, amennyire ez csak lehetséges; a könyvek segítségével szerezz egyrészt információkat, másrészt pedig zavard össze ellenfeleid terveit és gondolatait.

Severin novícius csak a minap érkezett az apátságba, ott ül még rajta az ifjúság lelkesedése és egyszerűsége. Bámulatra méltó jóindulattal tekint szerzetes társaira, nehezebbre esik elhinni, hogy egy közülük gyilkos tette tettemedett volna e szent helyen. Hisz vezérlő csillagában és a nálánál bölcsőbbek ítéletében, így gyakorta ő az első, aki a káptalanba siet. Próbáld kitalálni a többiek gondolatait, rájönni, mit keresnek, kockáztatva, hogy velük együtt te is tévútra jutsz. Hamar kezdj kinyilatkoztatásokat tenni, és gyakorta (példának okáért, ha több szakállas szerzetes kártyája fordult meg kezében, vélelmezd, hogy a bűnös nem szakállas), s ha valaki gyanúsnak tűnik számodra, ne habozz megvádolásával, még akkor sem, ha nincs ellene semmi valódi bizonyítékod.

Farnham apátot, jó okkal, csak "Menyétnek" nevezik a háta mögött. Ajtó mögött lapulva hallgatózik, a gyóntatószékek környékén ólálkodik; egy alkalommal rajta is kapták, amint mise idején egy szerzetes társa cellájában kutakodott. Sokat tud, de keveset mond. Ha kérdezik, hallgatásba burkolózik. Sose hagyd ki a lehetőséget arra, hogy újabb gyanúsítottkártyát szerezzél: amilyen hamar csak lehet, látogass a fogadóterembe, kutasd át a többiek celláit, maradj közel a gyóntatószékekhez. Igyekezz megtéveszteni a többieket úgy, hogy egy vagy két kártyát végig titokban tartasz: sosem mutatsz meg azokat, nem is adod tovább mise után, nem válaszolsz a rájuk vonatkozó kérdésekre. Igyekezz olyan kártyát választani, amelynek jellemző tulajdonságai minél kevésbé különböznek a kezében lévő többi kártyáéitól: ha például csak egy templomosod van, de több ferencesed, próbáld egy ferencset titokban tartani (így, ha fel is szólítanak, hogy mutass egy ferencset, lesz helyette más, akit megmutass).