

# MYSTERY of the ABBEY

Bruno Faidutti & Serge Laget



**DAYS OF  
WONDER**

3-6 játékos részére  
8 éves kor felett  
60-90 perc

**A** Templomosok e békés Apátsága kedvelt, csendes pihenőhelye a megfáradt vándoroknak - Tenmagad is így vélted, mikor tegnap este átlépted küszöbét. Ám reggelre minden megváltozott, hiszen a szikla lábánál, melyre az apátság épült, rálelték Adelmo testvér élettelen testére. Dajon a bizonytalan léptű testvér megbotlott, és a halálba zuhant? Nagy netán akadt valaki, aki meglökte? A jelek büntetetre utalnak... és a főapát Téged és társaidat kért fel a vizsgálat lefolytatására. A kérdés, amire választ kell lelned: "Ki ölte meg Adelmo testvért?"

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

A játék dobozában található:

- 1 játéktábla (A Templomos Apátság térképe)
- 6 bábu (minden játékosnak 1)
- 6 Nyomozófüzet (minden játékosnak 1)
- 90 illusztrált kártya:



24 Gyanúsítottkártya



8 Könyvtárkártya



18 Eseménykártya



6 Kriptakártya



24 Scriptoriumkártya



8 Miskártya

- 50 Gyanúsítottlap
- 3 fa dobókocka
- 1 harangocska (ez hívja misére a szerzeteseket)
- 1 szabályfüzet
- 1 Days of Wonder-webkártya



## ELŐKÉSZÜLETEK

- ❖ A játéktáblát az asztal közepére kell tenni.
- ❖ Minden játékos választ magának egy bábút és azt a Kápolnába (*Ecclesia*) teszi. A játék folyamán ezzel a bábúval fog lépni a játékos.
- ❖ Minden játékos kap egy Gyanúsítottlapot, amelyet belerak nyomozófüzetébe – ilyenformán a többi játékos nem látja az ő Gyanúsítottlapját. A Nyomozófüzetben megtalálható az Apátság térképe, a szabályok rövid összefoglalása, valamint olvasható néhány taktikai tanács is.
- ❖ Külön-külön meg kell keverni a Könyvtár-, a Scriptorium- és az Eseménykártyákat, és a paklikat képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőin kell elhelyezni. A Kriptakártyákat is a játéktábla megfelelő mezőjére kell tenni. A kártyákat, amelyeket a játékosok a játék folyamán kijátszanak, mindig a megfelelő pakli aljára kell tenni.
- ❖ Meg kell keverni a 24 Gyanúsítottkártyát, és egyet, képpel lefelé, hogy senki se tudja, melyik az, a játéktábla alá kell tenni. Ő a bűnös – az ő kilétét kell kideríteniük a játékosoknak.

3. játékos  
Gyanúsítottlapja



Gyanúsítottkártyák

2. játékos  
Gyanúsítottlapja



Esemény-  
kártyák



Miskártyák



1. játékos  
Gyanúsítottlapja



❖ A játékosok számától függően **5 (3 vagy 6 játékos)** vagy **3 (4 vagy 5 játékos)** Gyanúsítottkártyát képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőjére kell tenni.

❖ A megmaradt Gyanúsítottkártyákat ki kell osztani a játékosok között:

- 3 játékos esetén 6 kártya; • 4 játékos esetén 5 kártya;
- 5 játékos esetén 4 kártya; • 6 játékos esetén 3 kártya mindenkinek.

❖ Valaki dob egyet az egyik dobókockával és az így meghatározott játékos lesz a kezdőjátékos. Ha nincs ilyen színű játékos, újat kell dobni. Minden kockadobásnál e szabály szerint kell eljárni! A kezdőjátékos megkapja a harangocskát, valamint a nyolc, időrend szerint sorba rendezett Misekártyát (*Matins, Lauds, Prime, Terce, Sext, None, Vespers, Compline*).

❖ Az így képzett Misepaklit képpel felfelé maga elé teszi, és amikor elkezdődik az első forduló, a harangocskát a *Matins* kártya bal felső (1-es) sarkára rakja.

❖ Dobni kell két dobókockával, és a dobókockákat a kidobott oldalukkal felfelé a két Gyóntatószékre (*Confessorium*) kell helyezni.

Ezzel a játékelőkészületek végét is értek – kezdődjék hát a gyilkos felkutatása!



A szerzetesek gyülekezőhelye

Dobókockák a Gyóntatószékeknél

Kripta-kártyák

4. játékos Gyanúsítottlapja

Scriptorium-kártyák

Könyvtár-kártyák

## A JÁTÉK MENETE

Az Apátság fontos megállóhely a Saint-Jacques felé vezető zarándokúton, így hát jelen pillanatban 24 szerzetes tartózkodik az apátságban. E szerzetesek különféle rendekhez tartoznak.

**A szerzetesek öt jellemző tulajdonsága:**

- **Rend:** Templomos, Ferences, Bencés • 8, 8, 8 szerzetes
- **Titulus:** Apát, Testvér, Novícius • 6, 9, 9 szerzetes
- **Csuklya:** csuklyás, csuklya nélküli • 12, 12 szerzetes
- **Arcszőrzet:** szakállas, borotvált • 12, 12 szerzetes
- **Testalkat:** kövér, sovány • 12, 12 szerzetes

A nyomozók feladata, hogy egyfelől átkutassák az Apátságot, másfelől ravasz és bölcs kérdéseket tegyenek fel, és ezek segítségével rájöjjenek a bűnös jellemző tulajdonságaira (rend, titulus, csuklya, arcszőrzet, testalkat) valamint nevére.

A játékosok győzelmi pontokat kapnak, ha helyes Kinyilatkoztatásokkal felfedik a bűnös jellemző tulajdonságait, illetőleg a nevét (Vádemelés).

Azonban, ha tévednek győzelmi pontokat vesztenek. A játék folyamán könyvelni kell a Kinyilatkoztatásokat és a Vádemeléseket; csak a játék végén, a valódi bűnös elfogásakor kerül sor a – plusz és mínusz – győzelmi pontok kiszámolására.

A játékot a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri – általában, de nem feltétlen, az, aki rálel a bűnösre.

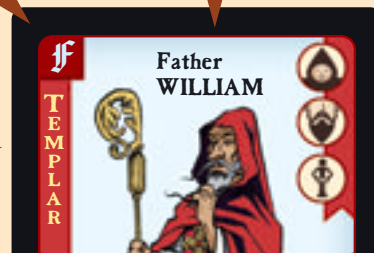
*Megjegyzés: A szabályok 3-5 játékos esetén érvényesek. Hat játékos esetén néhány szabály megváltozik (lásd. 8. oldal).*



Titulus rövidítése

Titulus és név

rend



csuklya

arcszőrzet

testalkat

## A FORDULÓ

A fordulót a kezdőjátékos kezdi, a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Egy forduló részei:

- 1. A harangocska mozgatása (csak a kezdőjátékos)** - Amikor rákerül a sor a harangocskát áthelyezi a legfelső Miskártya soron következő sarkába (①⇒②, ②⇒③, ③⇒④). Ha a harangocska áthelyezés előtt a ④-es sarkon található, a harangocskát le kell venni a kártyáról és a játékosokat Misére kell hívni (lásd. 7. oldal)
- 2. A szerzetesbábú mozgatása** - A játékos megtesz egy vagy két lépést. Az Apátság minden helyisége – melyeket más-más szín jelöl – egy lépésnek számít, függetlenül a helyiség méretétől. A bábúval legalább egyet lépnie kell és nem teheti meg, hogy a második lépésével visszatér oda, ahol a mozgatás előtt tartózkodott.
- 3. Találkozás** - Ha egy bábú a mozgatás után olyan helyiségben állapodik meg, ahol másik játékosnak is van bábúja, a játékosnak fel kell tennie egy kérdést ennek a másik játékosnak (lásd. "Kérdezősködés").
- 4. Akció** - Ahhoz a helyiséghez tartozó akció végrehajtása, amely helyiségben a bábú tartózkodik.

## KÉRDEZŐSKÖDÉS

Ha a játékos bábúja olyan helyiségben fejezi be mozgását, ahol egy másik játékosnak is tartózkodik bábúja, ez előbbi játékosnak fel kell tennie egy kérdést az utóbbi játékosnak. Ha a helyiségben több másik játékosnak is van bábúja, a helyiségbe érkező bábú tulajdonosa szabadon dönthet, melyik játékosnak teszi fel a kérdést.

**A megkérdezett játékosnak két lehetősége van:**

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

Mint ahogy minden szerzetes igazmondási fogadalmat tett, a játékosok mindig csak az igazat válaszolhatják, legjobb tudásuk vagy emlékezetük szerint. Bármiféle kérdés feltehető, amely megválaszolható anélkül, hogy a válaszadó megnevezne gyanúsítottat. A kérdésben azonban szerepelhet név.

**Példakérdések:**

*"Hány szakállas szerzetes van a kezedben?"*

*"Nálad van Sergio apát?"*

*"Hány bencést húztál ki eddig a gyanúsítottaid közül?"*

*"Kihúztad már Bruno apátot a gyanúsítottak listájáról?"*

*"A Káptalanba tartasz?"* (A játékos nyilvánvalóan köteles válaszában megfelelően cselekedni.)

További hasznos tippekért és tanácsokért érdemes tanulmányozni a híres elődök életét. Ezen információk a "Taktikai tanácsok" részben és a Nyomozófüzetben találhatóak.





## AZ APÁTSÁG HELYISÉGEI

Az Apátságban sokféle helyiség található, ezek mindegyikében más-más akció hajtható végre. Az alábbiakban az egyes helyiségeket és a hozzájuk tartozó akciókat soroljuk fel.

*Figyelem: A játéktáblán az Apátság helyiségeinek latin nevei láthatóak. Azok miatt, akik átaludták a latinórákat, a szabályokban a magyar névre hivatkozunk és csak zárójelben tüntetjük fel a latin nevet.*

### • KÁPOLNA (Ecclesia)

A játékot az összes játékos a Kápolnában kezdi és minden negyedik forduló után ugyanide gyűlnek a játékosok Misére.

### • GYÓNTATÓSZÉK (Confessorium)

A Gyóntatószékben derül fény a bűnökre és a titkokra. A játékos, aki meglátogat egy Gyóntatószéket, húz egy kártyát attól a játékostól, aki utolsóként járt előtte ugyanebben a Gyóntatószékben (ezt az mutatja meg, hogy milyen színre van forgatva az itteni dobókocka).

A laphúzás után a játékos a Gyóntatószékre rakott dobókockát a saját bábuja színének megfelelő oldalára forgatja – ezzel jelzi, hogy immáron ő volt az, aki utolsóként ott járt.

Egyszerre csak egy bábú lehet egy Gyóntatószékben.

*Figyelem:* Az egyik Gyóntatószék csak a Kápolnából, a másik viszont csak az Udvarról közelíthető meg.

### • CELLÁK (Cellula)

Minden szerzetesnek van egy saját cellája – kinek-kinek a saját színével jelölve – és a regula szerint oda más nem léphet be hívatlanul. Ám ha egy játékos mégis meglátogatja egy játékostársa celláját húzhat egy Gyanúsítottkártyát a cella tulajdonosától.

Egy cellában egyszerre csak egy bábú lehet, viszont...



**Figyelem:** A cella tulajdonosa beléphet a cellájába akkor is, ha ott van egy másik bábú, rajtakapva a szabályszegőt. A rajtakapott játékosnak vissza kell adnia az elhúzott kártyát (amennyiben már nincs meg az a kártya, akkor a rajtakapó játékos húz tőle egy lapot) és bábúja, Penitencia végett (7. oldal), azonnal a Kápolnába kerül.



## • ÍRÓSZOBA (Scriptorium)

Megjósolhatatlan, milyen tudás birtokába jut az a szerzetes, aki belelapoz az Írószobában fellelhető 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, nem fedve fel azt fel a többiek előtt és csak később, a kártya szövege által megszabott alkalommal játssza ki azt.



❖ **Az egyszerű könyvek** (a kártyán nincs csillag) esetén a játékos felolvassa és végrehajtja a kártyára írt utasítást. Ha a kártya jobb felső sarkában egy kocka látható, dobni kell. A dobás eredménye határozza meg, hogy melyik játékosra hat a kártya.



## • KÖNYVTÁR (Bibliotheca)

A legértékesebb könyvek és a tiltott szövegek az Írószoba rejtett zugából nyíló szobácskában találhatóak.

A Könyvtárba csak az a játékos léphet be, akinek a legkevesebb Gyanúsítottkártya van a kezében. Belépés előtt meg kell bizonyosodni, hogy: 1. Nincs olyan játékos, akinek kevesebb kártyája van; 2. Legalább egy olyan játékos van, akinek több kártyája van, mint neki.



A lépését a Könyvtárban végző játékos húz egy Könyvtárkártyát, hangosan felolvassa az azon olvasható szöveget és a kártya utasítását azonnal végre is hajtja.

**Figyelem:** Egy játékos csak egyszer látogathatja meg a Könyvtárat.

## • FOGADÓSZOBA (Parlatorium)

A külvilág hírei elsőként a Fogadószobába találnak maguknak utat.

❖ Ha még van kártya a játéktábla Gyanúsítottpaklijában, a játékos felhúzza a legfelsőt a kezébe.

❖ Ha elfogytak a játéktábláról a Gyanúsítottkártyák, a játékos választhat egy játékost és felszólíthatja, hogy mutassa meg neki egy Gyanúsítottkártyáját. A játékos egy vagy két szempontot (többet nem) határozhat meg (például: „Mutass nekem egy templomost!”, vagy „Mutass nekem egy szakállas novíciust!”). Ha a felszólítottnak van olyan Gyanúsítottkártyája meg kell azt mutatnia. Ha több olyan kártyája is van, eldöntheti, melyik az az egy, amelyet megmutat. Ha nincs a kezében megfelelő kártya, ezt kijelenti és nem kell kártyát mutatnia. Az **igazmondási fogadalom** ilyenkor is érvényben van.



## • KRIPTA (Crypta)

Menneyi elragadtatás tölti meg azt, aki jámbor lélekkel imádkozik a Kriptában, Szent Galbert ott eltemetett relikviái felett!

A játékos húz egy Kriptakártyát. Ezt később bármikor kijátszhatja, egy fordulója végén. Ilyenkor nyomban kap egy újabb, plusz fordulót. Egy játékosnál egyidejűleg csak egy Kriptakártya lehet.



## • KÁPTALAN (Capitulum)

Az Apátság lakói időről időre a Káptalanban üléseznek.

A játékos itt tehet Kinyilatkoztatást és itt vádolhatja meg egy szerzetestársát. Természetesen egyik sem kötelező.

## • UDVAR (Aula)

## • KERENGŐ (Clastrum)

és más üres helyiségek:

Az Apátság e helyiségeinek nincs kiemelt szerepe a játékban – leszámítva, hogy egy lépésbe kerül keresztülhaladni rajtuk. A Kerengőt magát **négy különálló** rész alkotja.



# AZ APÁTSÁG FONTOSABB ESEMÉNYEI

## Mise

Habár a regula hallgatást ír elő, mégis Mise közben terjednek a pletykák. Minden negyedik fordulót a Kápolnában tartott Mise követ, megszabva ezáltal a szerzetesi élet ritmusát. A Mise során:

1. Az összes játékos bábúját a Kápolnába (*Ecclesia*) kell helyezni.
2. Minden játékos egyidejűleg átad annyi Gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának, amennyi a Misekártyán szerepel. Ha egy játékosnál kevesebb Gyanúsítottkártya van, mint amennyit át kellene adnia, át kell adnia összes kártyáját; de azokat, amelyeket ő kap jobboldali szomszédjától, megtartja.
3. Húzni kell egy Eseménykártyát (ezek hátoldalán az Apátság épülete látható) és hangosan fel kell olvasni a rajta található szöveget, majd nyomban végre kell hajtani a kártya utasítását. Ha a kártya jobb felső sarkában egy kocka található, a kártya csak a dobással meghatározott játékosra fejt ki hatását.
4. A Misekártyák pakliját és a harangocskát át kell adni annak a játékosnak, aki utoljára került sorra az előző fordulóban (vagyis a kezdőjátékostól jobbra ül) – ő lesz a következő kezdőjátékos. Az 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-essel jelzett mezőre) helyezi.

## Kinyilatkoztatások

A szerzetesek felkereshetik a Káptalanban (*Capitulum*) ülő Főapátot és Kinyilatkoztatást tehetnek előtte. A Kinyilatkoztatás során a játékos fennhangon kijelenti, hogy felfedte a bűnös egy (és **csakis egy!**) jellemző tulajdonságát. A Kinyilatkoztatásokat **fel kell jegyezni**, és a játék végén, a bűnös felfedése után ellenőrizni kell. A **helyes Kinyilatkoztatások +2 pontot** érnek, a **hamisak viszont -1 pontot**.

❖ **Érvényes Kinyilatkoztatások:** „*A bűnös Ferences!*”, „*A bűnösnek nincs csuklyája!*” vagy „*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).

Nem tehetsz olyan Kinyilatkoztatást, amely már elhangzott korábban, viszont olyat igen, amely ellentmond annak. Például ha már elhangzott, hogy „*A bűnös Bencés!*”, te nem mondhatod ugyanezt, viszont az, hogy „*A bűnös Ferences!*” érvényes Kinyilatkoztatásnak minősül.

## Vádemelés

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

A Vádemeléshez a szerzetesnek fel kell keresnie a Káptalant (*Capitulum*) és élő szóval meg kell neveznie a szerzetest, akit bűnösnek vél.

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** bábúja, 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 ezután 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, s nemkülönben annak a kezdőjátékosnak, aki fordulója elején, bábúja mozgatása előtt elfelejti mozgatni a harangocskát vagy elfelejt Misére 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, avagy izgatottságában leönti borral, kávéval vagy whiskyvel a játéktáblát.

A Penitenciára kényszerült játékos bábuját a Kápolnába (*Ecclesia*) kell helyezni, ahol egy teljes fordulót imádkozással kell töltenie (tehát egy fordulóból kimarad). A játékosnak nem lehet kérdést feltenni és ő maga sem kérdezhet. Ha a játékosnak Mise előtt kellene Penitenciát tennie, a játékos a Mise után marad ki egy fordulóra.

## Pontozás

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

- Minden helyes kinyilatkoztatás: **2 pont**
- Minden téves kinyilatkoztatás: **-1 pont**
- A bűnös felfedése (helyes Vádemelés): **4 pont**
- Téves Vádemelés: **-2 pont**

Pontegyenlőség esetén az a játékos nyer, aki felfedte a bűnöst. A játékosok dönthetnek úgy is, hogy több játékot játszanak, és a végső győztes az lesz, aki a játékok során összesítve a legtöbb pontot gyűjti össze.

## SZABÁLYOK HAT JÁTÉKOS ESETÉN

Hat játékos esetén az alábbi két pontban kell eltérni a fenti szabályoktól:

- ❖ A játékos, aki épp soron van, nem csupán 1 vagy 2 lépést tehet bábujával, hanem egyet, kettőt vagy hármat.
- ❖ Csak három fordulóra kerül sor két Mise között. A harangocská mindig az új Miskartyák ②-es sarkán kezd.

## VARIÁNSOK

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

- ❖ Zárják be a Könyvtárat és égessék el az összes ottani veszedelmes könyvet.
- ❖ Távolítsák el az Eseménykártyákat.
- ❖ A játékos, akinek már van két könyv a kezében, nem léphet be az Írószobába.

### Rövidebb játék:

- ❖ A játékosok használják a hat játékosra vonatkozó szabályokat.
- ❖ Rakják el a *Matins* Miskartyát; a játék a *Lauds* kártyával kezdődik.



## ÜRES KÁRTYÁK

Az üres kártyák segítségével saját szövegezésű Scriptoriumkártya vagy Eseménykártya készíthető. A legjobban sikerült kártyákat a játékosok feltétlen küldjék el a játék fórumára a [www.mysteryoftheabbey.com](http://www.mysteryoftheabbey.com)-on.

## WEBKÁRTYA

A játék dobozában található egy Days of Wonder webkártya. A [www.mysteryoftheabbey.com](http://www.mysteryoftheabbey.com) honlapon kattints a „New Player Signup”-gombra, majd kövesd az ott kapott utasításokat.

A honlapon számos, a játékkal kapcsolatos információ fellelhető: nyomozási módszerek kivesézése, linkek a szerzők honlapjaira, és egy fórum, teli a játékosok által kitalált új könyvekkel és eseményekkel, variánsokkal, valamint más újdonságokkal.

Ugyanitt más Days of Wonder-játékokról is találni információkat, vagy meglátogatható a kiadó honlapja is: [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

## KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Bruno Faidutti és Serge Laget  
Illusztrációk: Julien Delval és Emmanuel Roudier  
Grafikai tervezés: Cyrille Daujean

Magyar változat: Thaur fordítása alapján  
*a2ccgi* @ BGG

Bibliográfia: Umberto Eco: A rózsá neve;  
Ellis Peters "Brother Cadfael" történetei;  
Paul Harding "Brother Athelstan" történetei.

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

A "Days of Wonder" és a "Mystery of the Abbey"  
a Days of Wonder Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva.