

Для 3-6 игроков
Возраст: 8 лет и старше
Время игры: 60-90 минут

Когда по пути в Сантьяго де Компостела мы остановились переночевать в тихом монастыре ордена тамплиеров, мы и представить себе не могли, что нас ожидает.

Кто-то убил брата Адельмо и все обитатели монастыря с подозрением смотрели друг на друга. Хуже того: убийца по-прежнему находился среди нас и мог убить кого-нибудь ещё...

Состав игры

В коробке покоятся:

- 1 игровое поле, представляющее монастырь тамплиеров
- 6 фигурок монахов (по 1 на игрока)
- 6 блокнотов расследования (по 1 на игрока)
- 90 карт с иллюстрациями:



24 карты с подозреваемыми



18 карт событий



24 карты книг скриптория



8 карт книг библиотеки



6 карт склепа



8 карт месс

- 1 блок с 50 списками подозреваемых
- 3 деревянных кубика с изображением монахов
- 1 колокол, чтобы звать монахов на мессу
- 1 буклет с правилами
- 1 веб-карта Days of Wonder

Подготовка к игре

- Поместите карту монастыря в центр стола.
- Каждый игрок выбирает цветную фигурку монаха и помещает её в часовню. Во время игры игроки будут делать ходы этими фигурками.
- Поместите список подозреваемых в блокнот расследования и раздайте его каждому игроку. Блокнот расследования используется для того, чтобы прятать список подозреваемых от других игроков.



- Раздельно перемешайте каждую колоду карт книг библиотеки, книг скриптория и событий, и поместите их лицом вниз на игровое поле на соответствующие места. Сыгранные карты кладутся под низ соответствующих колод.

– Перемешайте 24 карты подозреваемых и поместите одну лицом вниз под карту монастыря. Это – преступник, в нахождении которого и соревнуются игроки.

– Поместите 5 (для 3 или 6 игроков) или 3 (для 4 или 5 игроков) карты подозреваемых лицом вниз на соответствующее место на карте монастыря.

– Раздайте оставшиеся карты подозреваемых игрокам:

– 3 игрока – по 6 карт

– 4 игрока – по 5 карт

– 5 игроков – по 4 карты

– 6 игроков – по 3 карты

– Отдайте колокол и 8 карт месс, расположенных в хронологическом порядке, первому игроку (определяется броском одного кубика монахов). Если кубик показывает на не участвующего в игре монаха, бросайте его до выпадения участвующего. Это правило используется и далее.

– Первый игрок кладёт перед собой карты мессы. В начале своего первого хода он ставит колокол на цифру 1 на первую (верхнюю) карту мессы.

– Бросаются два кубика, чтобы определить последних двух исповедовавшихся монахов. Поместите по кубику в две исповедальни.

Теперь вы готовы обследовать монастырь и разоблачить убийцу!

Цель игры

В монастыре тамплиеров в настоящее время обитают 24 монаха. Монахи имеют разный внешний вид и принадлежат к разным орденам.

У каждого монаха – 5 характеристик:

– Орден: тамплиер, францисканец, бенедиктинец – по 8 монахов в каждом ордене,


– Сан: отец, брат, послушник – по 6, 9 и 9 монахов соответственно,

– Капюшон: в капюшоне, без капюшона – по 12 монахов,

– Борода: с бородой, бритый – по 12 монахов,

– Фигура: толстый, худой – по 12 монахов.


Капюшон 

Борода 

Толстый 

Открытый 

Бритый 

Худой 

Задача каждого следователя – аккуратно задавать вопросы обитателям монастыря и обыскивать разные помещения, чтобы точно определить специфические характеристики (орден, сан, капюшон, борода и фигура) и имя преступника.

Игроки получают победные очки за точное определение характеристик обвиняемого (орден, сан, капюшон, борода и фигура) и его имени.

Игроки теряют очки, если делают неверные предположения или обвинения. Обвинения и предположения записываются во время игры; соответствующие победные очки подсчитываются в конце игры, когда будет пойман преступник.

Победителем считается тот игрок, который соберёт больше всех очков (чаще всего, но не всегда тот, кто нашёл преступника).

Примечание: Следующие правила написаны для 3-5 игроков. Правила игры для 6 игроков смотрите в конце буклета.

Порядок хода

Игроки ходят последовательно, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход состоит из следующих фаз:

1. Перемещение колокола (только первый игрок в свою очередь) – Если вы являетесь первым игроком, передвиньте колокол на одну позицию (с (1) на (2), с (2) на (3) и т. д.) на верхней карте мессы. Если колокол уже находится на (4), уберите его с карты, немедленно созовите всех на мессу и примените эффект карты мессы (см. ниже).

2. Перемещение фигуры – Передвиньте свою фигуру на 1 или 2 шага в любом направлении игрового поля. Каждая комната монастыря окрашена в свой цвет и считается за один шаг, независимо от размера комнаты. Перемещение обязательно, и вы не можете использовать 2 шага, чтобы немедленно вернуться в ту же самую комнату.

3. Встреча – Если ваша фигура закончила своё перемещение в комнате, в которой находится фигура другого игрока, вы должны задать игроку вопрос. (См. главу Вопросы ниже).

4. Действие – Выполните любые действия, доступные в комнате, в которой находится ваша фигура.

Вопросы

Если ваша фигура закончила своё перемещение в комнате, в которой находится фигура другого игрока, вы должны задать игроку вопрос. Если в комнате находится несколько фигур, вы можете выбрать, какому игроку задать свой вопрос.

Игрок, которому задали вопрос, может:

1. Промолчать, прислонив палец ко рту, отказываясь отвечать; или
2. Ответить на вопрос, и в этом случае он также задаёт ответный вопрос, а вы обязаны на него ответить.

Так как все игроки дали обет говорить правду, на все вопросы нужно отвечать честно, исходя из сведений, которые собрал игрок.

Вы можете задать любой вопрос, но он не должен касаться имени преступника. Но вы, однако, в своём вопросе можете упомянуть одно или несколько имён.

Примеры вопросов:

- Сколько бородатых монахов у тебя в руке?*
- Есть ли у тебя карта отца Сергио?*
- Сколько бенедиктинцев ты вычеркнул из списка подозреваемых?*
- Ты уже исключил отца Бруно из списка подозреваемых?*
- Ты направляешься в капитул?*

Комнаты монастыря

В разных помещениях монастыря происходят различные события:

– Часовня

В часовне все игроки начинают игру. Сюда же все игроки приходят на мессу каждые 4 хода.

– Исповедальня

Исповедальня – это место, где отпускаются грехи и узнаются тайны. Случайно вытащите карту подозреваемого из руки последнего игрока, который посещал ту же самую исповедальню, что обозначено кубиком монахов.

Затем переверните кубик на ваш цвет, чтобы обозначить, что вы были последним игроком, который посещал исповедальню.

В исповедальне может одновременно находиться только 1 фигура.

Внимание: В одну из исповедален можно войти только через внутренний двор, а не из часовни.

– Кельи

Кельи монахов считаются приватными. Если вы посмели войти в чужую келью, то вытащите случайную карту подозреваемого из руки хозяина кельи, обозначенного цветом кельи. В каждой келье может одновременно находиться только одна фигура.

Внимание: Хозяин кельи может войти в неё, даже если в ней уже есть фигура. В этом случае незваный гость пойман на месте преступления. Он должен немедленно вернуть ту карту, которую только что взял у владельца кельи (если у него уже нет этой карты, то из его руки случайно вытаскивается другая карта). Затем незваный гость возвращается в часовню для покаяния (см. главу Покаяние).

– Скрипторий

Не стоит даже говорить о том, сколько секретов может узнать удачливый монах из книг, найденных в скриптории. Возьмите карту скриптория.

Специальные книги (помечены звёздочкой на карте) можно выносить из скриптория. Не показывайте карту, но положите её перед собой, лицом вниз, чтобы использовать её в нужное время, обозначенное на карте.

У обычных книг (карты без звёздочки) читайте текст карты вслух. Её эффект применяется немедленно. Если на карте изображён кубик, бросьте кубик, чтобы определить, на какого игрока действует эффект карты.

– Библиотека

Самые ценные книги и запрещённые тексты хранятся в стороне от посторонних глаз в дальнем алькове библиотеки.

Только игроки с наименьшим количеством карт в руке могут войти в библиотеку. Это значит, что, намереваясь войти в библиотеку, игрок должен убедиться в том, что: 1) ни у одного игрока нет в руке карт меньше, чем у него, и 2) хотя бы один игрок имеет больше карт в руке, чем у него.

Игрок может посетить библиотеку только один раз за всю игру.

Зайдя в библиотеку, возьмите карту библиотеки и прочитайте её текст вслух. Эффект применяется немедленно.

– Трапезная

В трапезной можно узнать свежие новости.

Если в колоде подозреваемых на игровом поле ещё остались карты подозреваемых, возьмите верхнюю карту себе в руку.

Если карт подозреваемых уже не осталось, вы можете попросить любого игрока показать вам карту подозреваемого. Вы должны указать одну или две (не больше) характеристики, которые должны быть на карте, которую хотите увидеть (например, "Покажи мне тамплиера" или "Покажи мне бородатого послушника"). Если у игрока, которому задали вопрос, имеется более одной подходящей карты, он показывает вам одну (и только одну) из них. Если у него нет интересующих вас карт, он говорит об этом и не показывает никаких карт. Обет говорить правду здесь тоже действует.

– Склеп

Молитва над мощами святого Гальбера, погребённого в склепе, наполняет вас восторгом!

Возьмите карту склепа. Вы можете использовать её позднее в любой момент игры, чтобы после завершения своего обычного хода сделать ещё один ход. Каждый игрок может держать только одну карту склепа.

– Капитул

Все важные собрания монастыря проходят в капитуле. Здесь вы можете сделать предположение или выдвинуть обвинение. Вы не обязаны этого делать.

– Двор и другие пустые комнаты

Они составляют внутреннее пространство монастыря. Проход через них занимает один из двух шагов, которые даются вам каждый ход. Заметьте, что центральный дворик состоит из четырёх отдельных областей.

События в монастырской жизни

– Месса

Несмотря на привычную тишину, слухи лучше всего распространяются во время службы. Месса проходит в часовне каждые четыре хода и задаёт ритм монастырской жизни. Во время месс:

1. Фигуры всех игроков помещаются в часовню.
2. Все игроки одновременно передают одну или более карт подозреваемых, как указано на карте мессы, игроку слева. Если у игрока нет в руке нужного количества карт подозреваемых, он передаёт все карты руки, и остаётся с картами, которые получает от соседа справа.
3. Берётся карта события (с картинкой монастыря на обороте), её текст зачитывается вслух, а эффект немедленно применяется. Некоторые события, отмеченные изображением кубика на карте события, применяются к конкретному игроку или комнате, что определяется броском кубика.
4. Колода карт мессы и колокол передаются игроку, который последним ходил во время последнего хода (то есть игроку, сидящему справа от игрока, созвавшего всех на мессу). Этот игрок становится первым игроком нового хода. В начале своего первого хода он кладёт только что использованную карту мессы под низ колоды, открывает следующую и помещает колокол на метку (1).

– Предположения

Монахи могут прийти к аббату, который располагается в капитуле, чтобы сделать предположение. Предположение – это публичное объявление всем игрокам одной (и только одной) вычисленной вами характеристики виновного монаха.

Все предположения записываются на листок бумаги и проверяются в конце игры, когда будет найден преступник. Каждое правильное предположение стоит +2 очка, каждое неправильное –1 очко.

Примеры допустимых предположений: "Преступник – францисканец", "Преступник – без капюшона", "Преступник – отец".

Недопустимые предположения: "Преступник – бородатый францисканец" (вы должны назвать только одну характеристику), "Преступник – не послушник" (вы должны сделать утвердительное предположение, а предположение от противного не позволяет понять, преступник отец или брат).

Вы не можете высказать предположение, которое уже было сделано, но можете сказать нечто, что противоречит уже высказанному. Если другой игрок сказал, что преступник бенедиктинец, вы не можете сказать то же самое, но можете сказать, что он – францисканец.

– Обвинение

Обвинения нельзя выдвигать, пока в трапезной ещё остаются карты подозреваемых.

Чтобы сделать обвинение, монах должен прийти к аббату в капитул и публично объявить имя монаха, которого он подозревает в убийстве.

Если карта обвинённого монаха находится в руке другого игрока, он должен показать её, чтобы доказать, что обвиняемый невиновен. Фигура обвинителя, который оклеветал невиновного, помещается в часовню для покаяния (см. ниже), а сам игрок теряет 2 очка.

Если ни у одного игрока нет обвиняемого монаха в руке, он и есть преступник (подтверждается проверкой карты, спрятанной под игровым полем). Игра заканчивается, а игрок, правильно выдвинувший обвинение, получает 4 очка.

Подсчитайте очки всех игроков (см. главу Очки ниже). Игрок с наибольшим количеством очков – победитель. В случае ничьи игрок, победителем является игрок, обнаруживший преступника.

– Покаяние

Игрок, которого поймали в чужой келье, или тот, кто неправильно кого-то обвинил, должен покаяться. Это же относится и к первому игроку, который забыл передвинуть колокол мессы (или позвать всех на мессу после четвёртого хода) в начале своего хода до того, как передвинул свою фигуру.

По взаимному согласию игроки могут решить отправить на покаяние игрока, который сыграл не в свой ход, задал запрещённый вопрос или был так возбуждён, что пролил священное вино, кофе или виски на игровое поле.

Фигура кающегося помещается в часовню, где он должен провести в молитве весь ход. Затем он пропускает следующий ход и не может задавать или отвечать на вопросы, пока там находится. Если фигура отправляется на покаяние прямо перед мессой, игрок должен пропустить ход после мессы.

Очки

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков (не обязательно тот, кто нашёл преступника). Когда обнаружен преступник, все игроки подсчитывают очки:

- Каждое правильное предположение +2
- Каждое неправильное предположение -1
- Обнаружение преступника (правильное обвинение) +4
- Каждое неправильное обвинение -2

В случае ничьи, победителем считается тот, кто нашёл преступника. Игроки могут решить сыграть несколько игр и подсчитать сумму очков всех игр.

Игра вшестером

При игре 6 игроков действуют стандартные правила за исключением:

- Во время своего хода вы можете передвинуть свою фигуру на 1, 2 или 3 шага вместо обычных 1 или 2.
- Между каждой мессой проходят только три хода. Колокол мессы после каждой новой открытой карты мессы начинается с позиции (2).

Варианты

Игроки, желающие играть в менее случайную, но более тактическую игру, могут изменить правила:

- Закрывать библиотеку и сжечь эти опасные книги.
- Убрать из игры все карты событий.
- Игрок с двумя книгами в руке не может войти в скрипторий.

Быстрая игра

- Используйте передвижение и правила хода, как в игре для 6 игроков.
- Уберите первую карту мессы и начинайте игру сразу со второй.

Бланки карт

Используйте чистые бланки карт, чтобы создать свои собственные карты книг скриптория или карты событий. Не забывайте сообщать о своих лучших находках на наш форум по адресу www.mysteryoftheabbey.com.

Веб-карта

В коробке с игрой вы найдёте бесплатную карту доступа на сайт Days of Wonder. Чтобы её использовать, зайдите на страницу www.mysteryoftheabbey.com и нажмите на кнопку "Создание нового игрока" на главной странице сайта. Затем следуйте инструкциям.

На сайте www.mysteryoftheabbey.com вы найдёте дискуссии об эффективных стратегиях расследования, ссылки на авторские веб-сайты, а также форум, где вы можете узнать самую свежую информацию об игре, вариантах правил и картах, которые придумали другие игроки.

Чтобы побольше узнать об играх Days of Wonder, просто посетите наш сайт: www.daysofwonder.com

Создатели игры: Bruno Faidutti, Serge Laget

Иллюстрации: Julien Delval, Emmanuel Roudier

Графический дизайн: Cyrille Daujean

Библиография: Умберто Эко "Имя розы", Эллис Питерс "Брат Кадфаэль", Пол Хардинг "Брат Этельстан".

© 2003 Days of Wonder