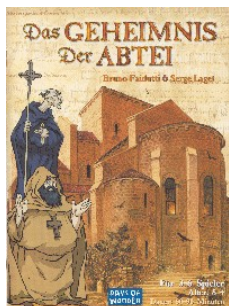


# Rejtély az apátságban

(Mystery in the Abbey; Das Geheimnis der Abtei)



Tervezte: Bruno Faidutti & Serge Laget

Kiadja: Days of Wonder, Inc.  
221 Caledonia Street,  
Sausalito, Ca 94965

[info@daysof wonder.com](mailto:info@daysof wonder.com)

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

3-6 játékos részére,  
8 éves kortól,  
játékidő kb. 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, ráleltek Adelmo testvér élettelen testére. Vajon a bizonytalan léptű testvér megbotlott, és a halálba zuhant? Vagy netán akadt valaki, aki meglökte? A jelek büntetetre utalnak... és az apát 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:

- a játéktábla (a templomos apátság térképe)
- 6 bábu (minden játékosnak 1)
- 6 nyomozófüzet (minden játékosnak 1)
- 90 illusztrált kártya
  - ◆ 24 gyanúsítókártya
  - ◆ 8 könyvtárkártya
  - ◆ 18 eseménykártya
  - ◆ 6 kriptakártya
  - ◆ 24 scriptoriumkártya
  - ◆ 8 misekártya
- 50 gyanúsítótlap
- 3 fa dobókocka
- harangocská (ez hívja misére a szerzeteseket)
- a szabályfüzet
- és egy Days of Wonder-webkártya



24 gyanúsítókártya



8 könyvtárkártya



18 eseménykártya



6 kriptakártya



24 scriptoriumkártya



8 misekártya



## Előkészületek

A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni.

Minden játékos választ magának egy **bábut** és azt a kápolnába (*Ecclesia*) teszi. A játék folyamán ezzel a bábuval fog lépni a játékos.

Minden játékos kap egy **gyanúsítottlapot**, amelyet belerak **nyomozófüzetébe** – ilyenformán a többi játékos nem látja az ő gyanúsítottlapját. A nyomozófüzeten megtalálható az apátság térképe, a szabályok rövid összefoglalása, valamint olvasható itt néhány taktikai tanács is.

Külön-külön meg kell keverni a **könyvtárkártyákat**, a **scriptoriumkártyákat** és az **eseménykártyákat**, és a paklikat képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőin kell elhelyezni. A **kriptakártyákat** is a játéktábla megfelelő mezőjére kell tenni. Azokat 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.

A játékosok számától függően 5 (3 vagy 6 játékos) vagy 3 (4 vagy 5 játékos) gyanúsítottkártyát képpel lefelé a játéktábla megfelelő mezőjére – a bal felső sarokba – kell tenni.

A megmaradt gyanúsítottkártyákat ki kell osztani a játékosok között.

- **3 játékos esetén mindegyikük 6 kártyát kap.**
- **4 játékos esetén mindegyikük 5 kártyát kap.**
- **5 játékos esetén mindegyikük 4 kártyát kap.**
- **6 játékos esetén mindegyikük 3 kártyát kap.**

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 (*Matutinum, Laudes Prima, Tertia, Sexta, Nona, Vesperae, Completae*). A paklit képpel felfelé maga elé teszi, és, amikor elkezdődik az első forduló, a harangocskát a *Matutinumon* az 1-es sarokra rakja.

Dobni kell két dobókockával, és a dobókockákat a kidobott oldalukkal felfelé a gyontatószékekre (*Confessorii*) kell helyezni.

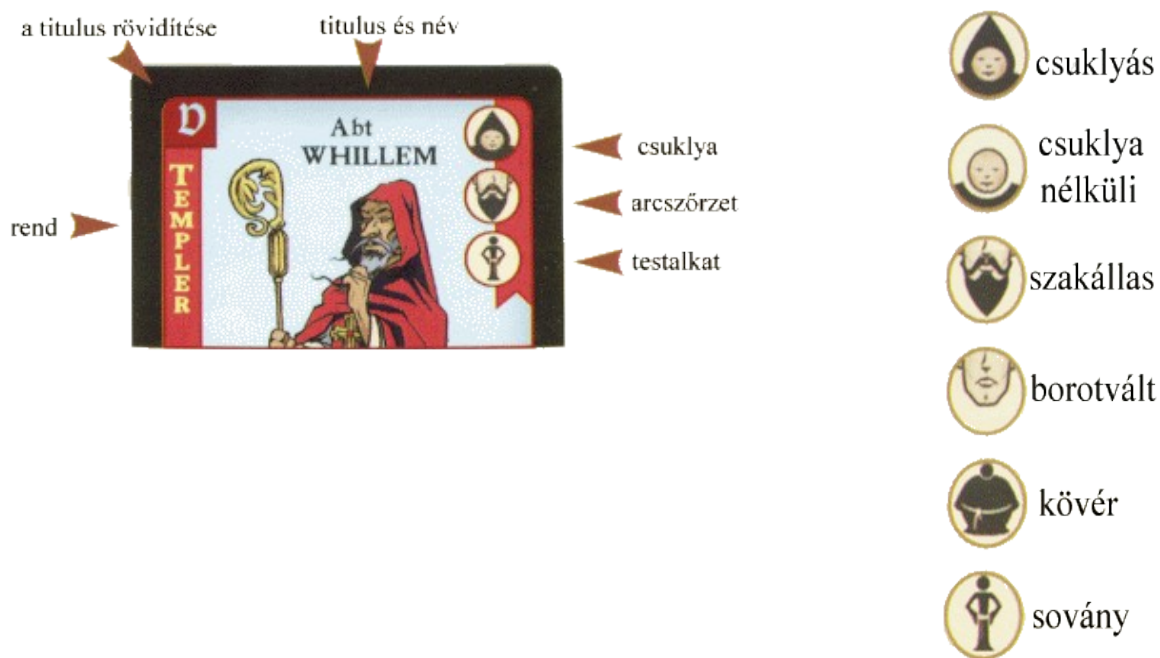
Ezzel a játékelőkészületek véget is értek – kezdődjék hát a gyilkos felkutatása!

## A játék menete

Az apátság fontos megállóhely a Santiago de Compostellába vezető zarándokúton, így hát jelen pillanatban huszonnégy szerzetes tartózkodik az apátságban. E szerzetesek különféle rendekhez tartoznak, ám más szempontok szerint éppígy csoportosíthatóak.

Minden szerzetesnek **öt jellemző tulajdonsága** van:

- **rend:** templomos, ferences, bencés – 8, 8, 8 szerzetes
- **típus:** apát, testvér, novícius – 6, 9, 9 szerzetes
- **csuklya:** csuklyás, csuklya nélküli – 12, 12 szerzetes
- **arcszörzet:** 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 (rendjére, titulusra, csuklyás vagy csuklyátlan mivoltára, arcszörzetének és testalkatának milyenségére) valamint nevére, és mindezeket felfedjék mindenki előtt.

**A játékosok győzelmi pontokat kapnak, ha kinyilatkoztatják a bűnös jellemző tulajdonságait (vagyis helyesen állapítják meg, melyik rendhez tartozik, mi a titulusa, van-e csuklyája vagy sem, szakállas vagy borotvált, és milyen a testalkata), illetőleg a nevét.**

Azonban, ha tévednek – rossz tulajdonságot nyilatkoztatnak ki, vagy hamisan vádolnak meg valakit – 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.**

## A forduló

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

Egy forduló az alábbi részekből tevődik össze:

1. **A harangocska mozgatása (csak a kezdőjátékos):** A kezdőjátékos, amikor rákerül a sor, a harangocskát áthelyezi a legfelső misekártya soron következő sarkába (az 1-es sarokból a 2-esbe, aztán a 2-esből a 3-asba, és így tovább.) Ha a harangocska a mozgatás előtt a 4-es sarkon található, a harangocskát le kell venni a kártyáról, a játékosokat misére kell hívni, és végre kell hajtani a misekártyán található utasítást. (lásd [később](#))
2. **A szerzetesbábu mozgatása:** A játékos megtesz – tetszése szerint – **egy vagy két lépést** bábujaival. Az apátság minden helyisége – melyeket más-más szín jelöl – egy lépésnek számít, függetlenül a helyiség méretétől. A bábuval legalább egyet **lépni kell**. A játékos nem teheti meg, hogy második lépésével visszatér oda, ahol bábuja a mozgatás előtt tartózkodott.
3. **Találkozás:** Ha egy bábu a mozgatás után olyan helyiségben állapodik meg, ahol másik játékosnak is van bábuja, a játékosnak fel kell tennie egy kérdést ennek a másik játékosnak. (lásd [később](#))
4. **Akción:** Ahhoz a helyiséghez tartozó akció végrehajtása, amely helyiségben a bábu tartózkodik.

## Kérdezősködés

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

A megkérdezett játékosnak két lehetősége van:

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

Minthogy 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 kezdedben?*

*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 válaszának megfelelően cselekedni.)

## 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 elő:

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

**Kápolna (Ecclesia):** A játékot az összes játékos a kápolnában kezdi, és minden negyedik forduló után ugyanide gyűlnék 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. Azt, hogy utoljára ki járt itt, 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 utoljára meglátogatta a gyóntatószéket.

Egyszerre csak egy bábu lehet egy gyóntatószékben.

**Figyelem:** *Az egyik gyóntatószék csak a kápolnából, a másik viszont csak az udvarról közelíthető meg.*

**Cella (Cellula):** Minden szerzetesnek van egy saját cellája – kinek-kinek a saját színével jelölve –, és, a regula szerint, ide más nem léphet be hívatlanul. Am ha egy játékos mégis meglátogatja egy játékostársa celláját, húzhat egy kártyát ettől a játékostól. Egy cellában egyszerre csak egy bábu lehet - kivéve, hogy a cella tulajdonosa beléphet a cellájába akkor is, ha ott van egy másik bábu, rajtakapva ilyenformán a szabályszeget. A rajtakapott játékosnak vissza kell adnia az elhúzott kártyát (amennyiben már nincs meg a kártyája, ahelyett a rajtakapó játékos húz tőle egy lapot), és bábuja, [penitencia végett](#), azonnal a kápolnába kerül.

**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) kivihetőek az írószobából. A játékos megtartja a kártyát, nem fedve azt fel a többiek előtt; s csak később, a kártya szövege által megszabott alkalommal játssza ki azt.

Az egyszerű könyvek (ezek kártyáin nincs csillag) esetén a játékosnak hangosan fel kell olvasnia a kártyára írt utasítást, és nyomban eleget is kell annak tenniük. Ha a kártya jobb felső sarkában egy kocka látható, dobni kell, és a dobás eredménye határozza meg, hogy melyik játékosra hat a kártya.

**Könyvtár (Bibliotheca):** A legértékesebb könyveket és a tiltott szövegeket, az írószobából nyíló szobácskában tárolják.

A könyvtárba csak az a játékos léphet be, akinek az összes játékos közül a legkevesebb gyanúsítottkártya van a kezében. Vagyis ahhoz, hogy a játékos beléphessen a könyvtárba, a következőkről kell megbizonyosodnia: egyrészt, hogy nincs olyan játékos, akinek nálánál kevesebb kártyája lenne, másrészt pedig akad legalább egy olyan játékos, akinek több kártyája van, mint neki.

Egy játékos csak egyszer látogathatja meg a könyvtárat.

A lépését a könyvtárban végző játékos húz egy könyvtárkártyát, hangosan felolvassa az azon látható szöveget, és nyomban végre is kell hajtani a kártya utasítását.

**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 már 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 a kezében olyan gyanúsítottkártyája, amely eleget tesz a feltételeknek, meg kell azt mutatnia a felszólítónak. Ha több ilyen kártya is van a kezében, eldöntheti, melyik lesz az az egy, amelyet megmutat. Ha nincs a kezében megfelelő kártya, ezt ki kell jelentenie, és nem kell kártyát megmutatnia. Természetesen ilyenkor is érvényben van az igazmondási fogadalom.

**Kripta (Crypta):** Mennyei 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, és 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 szerzetesét. Természetesen a káptalanba betérőnek nem kötelező sem kinyilatkoztatást tennie, sem vádaskodnia.

**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 pedig négy különálló rész alkotja.

## Az apátság fontosabb eseményei

### Misék

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:

- Az összes játékos bábuját a kápolnába (*Ecclesia*) kell helyezni.
- Minden játékos egyidejűleg átad annyi gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának, amennyi a misekártya szövegében 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.
- 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.
- 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 apátot, 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.**

**Példák az érvényes kinyilatkoztatásokra:** „A bűnös ferences!”, „A bűnösnek nincs csuklyája!” vagy „Apát a bűnös!”

**Példák az érvénytelen kinyilatkoztatásokra:** „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 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 bábuja, 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 - egyenlőségénél az, aki felfedte a bűnöst.

### Penitencia

A játékosnak, akit rajtakaptak egy szerzetestárs cellájának átkutatásában, penitenciát kell tennie; szintúgy annak is, aki hamisan vádaskodott, s nemkülönben annak a kezdőjátékosnak, aki fordulója elején, bábujja mozgatása előtt elfelejté 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 – 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 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

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 részére

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

- A játékos, aki épp soron van, nem csupán egy vagy két lépést tehet bábujával, hanem egyet, kettőt vagy hármat.
- Csak három fordulóra kerül sor két mise között. A harangocskák mindig az új misekártyák 2-es sarkán kezd.

## Kártyalista

### Misekártyák:

**Matutinum:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad egy gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

**Laudes:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad két gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

**Prima:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad három gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

**Tertia:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad négy gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

**Sexta:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad öt gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

**Nona:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad hat gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

**Vesperae:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad hat gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

**Completæ:** Minden bábu a kápolnába (*Ecclesia*) kerül. Minden játékos átad hat gyanúsítottkártyát baloldali szomszédjának. Húzzatok egy eseménykártyát.

### Scriptoriumkártyák:

**Az alkímia (De Alchemia):** *Az új ismeret borától részegülten még az Isten szolgálatának idejéről is megfeledkezel.* Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játszod ki, amikor mindenki más a kápolnába siet, misére. A te bábud ott marad, ahol éppen tartózkodik. Nem kell gyanúsítottkártyákat adnod baloldali szomszédodnak, és nem is kapsz jobboldali szomszédodtól – jobboldali szomszédod közvetlenül baloldali 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, ámátor némileg különös dolgok derülnek ki az apátságról. Tartsd meg ezt a kártyát. Amikor mise idejét kijátszod, választhatsz egy játékost, és megnézheted azokat a kártyákat, amelyeket ő átad egy másik játékosnak.

**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.

**Arisztotelészi logika (Aristotelische Logik):** Tartsd meg ezt a kártyát. Akkor játszod ki, amikor a fogadószobában (*Parlatorium*) tartózkodsz. Ha a játékos, akit kártya felmutatására kérsz, nem tudja kérésed teljesíteni, újabb kártyát kérhetsz tőle, s ezt mindaddig folytathatd, amíg 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 játszod 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 viszontkérdésre is.

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



**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 töltsd 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 mindkettő a másik kártyáját kapják meg.

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

**Az inkvizitorok 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 olvasván 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 próféciai 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 (Buch der Magie):** *Nagy felbolydulást keltesz az apátságban, mikor óvatlan megkísérelöd végrehajtását egy, eme könyvben olvasott rituálénak.* Játékostársaid bábuait átrakhatod tetszésed szerinti helyekre. Egy helyiségre csak egy bábút rakhatsz. (Az áthelyezett bábuk nem hajtják végre a helyiségekhez tartozó akciókat.)

**Az órák könyve (Buch der Stunden):** Tartsd meg ezt a kártyát. Ha mise végén kijátszod, te kapod meg a harangocskát és a misekártyákat, és 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 kezvedben.

**Próféciai 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, melyeket 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 baloldali szomszédodnak, mint egyébként kellene.

**Szent Theodulus krónikája (Chronik von Sankt Theodule):** *Emlékezetedbe idézed, hogy a mai jeles nap Szent Theodulus ünnepe, ki pedig a város védőszentje. Szégyen s gyalázat, hogy az események izgalomában megfeledkeztél róla!* Az összes játékos bábuja azonnal a kápolnába (*Ecclesia*) siet, 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, melyekre az Egyház kételkedéssel tekint.* Húzz el egy könyvet egy másik játékostól.

**Titkosírási könyv (Chiffrierter Text):** *A könyv titokzatos, és teljességgel érthetetlen. Azonban, miközben tűnődve nézel magad elé, a szemközti falon felfedezel egy rejtett ajtónyílást.* Menj a kriptába, vagy, tetszésed szerint, a gyóntatószékek egyikébe. Azonnal hajtssd 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 -

megtekintés után – add neki vissza azokat.

**Zsoltárok Könyve (Psalmes):** *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.

**Arisztotelész kacaja (Lachen des Aristoteles):** *Habár számos csapás és szerencsétlenség borul árnyékként az apátság fölé, téged eme igencsak valószínűtlen könyv olvasása mégis új lendülettel tölt meg.* Újra te jössz, és ennek során annyit léphetsz bábuddal, 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. Jelöld meg egy jellegzetes tulajdonságot (pl. „Mutass nekem egy templomost!”); 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 – kivéve egyet, amelyet kártyái átadása előtt választ ki, 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 Apollon):** Az írásoknak igencsak furcsa gyűjtemény található e könyvben... némelyik legalábbis eretnekgyanús. Húzz három scriptoriumkártyát.

**Júdás evangéliuma (Evangelium des Judas):** *Eretnek írás ez, kétségtelen, mely 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 le lehetők fel relikviái Szent Galbertnek.* Tartsd meg ezt a kártyát. Ha egy rendes forduló végén kijátszod, megint te következsz.

### 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 szívüket. Minden játékos kiválasztja egy gyanúsítottkártyáját, és megmutatja azt a többieknek. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból – a játéktábla mellé kell képpel felfelé kirakni őket.

**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 baloldali szomszédjától, és megmutatja azt a többieknek. Ezek a kártyák kikerülnek a játékból – a játéktábla mellé kell képpel felfelé kirakni őket.

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

**Gregorián áhítat (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 Franziskaner...)* „...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, gyertyagyújtogatás, a disznók etetése) a szerzetesek között. Kockadobással ki kell sorsolni három játékos. 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 fivérünk, Adelmo emlékének. A következő miséig a játékosok csak olyan kérdéseket tehetnek fel egymásnak, amelyekre egyetlen „igen” vagy „nem” válaszolni lehet.

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

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

**Reggeli harangozás (Morgengeläut):** *Domne Jane! Domne Jane! Dormisne? Exsurge! 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 merész az Egyház által tilalmazott könyveket birtokolni! Az összes játékos eldobja a kezében tartott könyvkártyákat.

**Üres kártyák:** Az üres kártyák segítségével saját szövegezésű scriptoriumkártya vagy eseménykártya készíthető. A legjobban sikerült kártyákat a játékosok feltétlen küldjék fel a játék fórumára, a [www.mysteryoftheabbey.com](http://www.mysteryoftheabbey.com)-ra.

## Megjegyzés a kártyákhoz:

Két eseménykártyát – a *Reggeli harangozást* és a *Gregorián áhítatot* – esetleg ki lehet venni a játék előtt az eseménykártyák közül...

A saját, német kiadásomat vettem alapul; az általam talált netes angol szabályokban egyik-másik kártya neve vagy szövege eltér, sőt, akár egyes kártyák teljesen hiányoznak, és mások vannak helyettük – erre figyelni kell.

Például ilyen plusz – ám amúgy is, bátran használható - eseménykártyák:

**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 bábukat az apátságon kívülre, a fogadószoba közelébe kell helyezni. A játékosoknak a fogadóterem ajtaján át kell visszatérniük az apátságba.

**Zűrzavar (Shambles):** „...Miként az ólat a disznók etetésekor, úgy hagyjátok el tülekedve és zajongva az Úr házát, ti szégyentelen...” Mise után minden játékostól húzni kell egy lapot, ezeket össze kell keverni, és minden játékosnak osztani egyet.

## 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.
- Jelentsék ki, hogy az a játékos, akinek már van két könyv a kezében, nem léphet be az írószobába.

Rövidebb játék:

- A játékosok használják a hatjátékosos szabályokat.
- Rakják ki a *Matutinum*-kártyát; a játék a *Laudes*-kártyával kezdődik.

A játékosok megtehetik, hogy Adelmo testvér helyett véletlenszerűen választanak egy gyanúsítottkártyát, és ezt rakják le, képpel felfelé, a játéktábla mellé (úgymond, a szikla lábához). Ilyenkor eggyel kevesebb gyanúsítottkártya lesz a fogadószobában.

## Taktikai tanácsok

*Arnulph testvér* lépteit egyszerre vezérli a hit és az értelem. A türelem és a logika segítségével fejt fel az apátság rejtélyének szárait. Gyakorta látható az apátság folyosóin, amit arról kérdezi 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 hallgassd, milyen kérdéseket tesznek fel és milyen válaszokat kapnak a többiek. Igyekezz úgy kérdezni, hogy te előrébb jussál, ugyanakkor a többi játékos ne jusson plusz információhoz. 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 látogassd az írószobát, amennyire csak ez lehetséges – a könyvek segítségével szerezz egyrészt információkat, másrészt pedig zavarj 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 szerzetestársaira, nehezebbre esik elhinni, hogy egy közülük gyilkos tette vetemedett volna e szent helyen. Hisz vezérlő csillagában és a nálánál bölcsőbbek ítéletében, így gyakorta ő az első, aki a káptalanba siet. Próbáld kitalálni a többi játékos gondolatait, rájönni, mit keresnek, kockáztatva, hogy velük együtt te is tévútra jutsz. Hamar kezdj kinyilatkoztatásokat tenni, és tégy gyakorta (példának okáért, ha több szakállas szerzetes fordult meg a kezedben, vélelmezd, hogy a bűnös szakállas), s ha valaki gyanúsnak tűnik számodra, ne habozz megvádolásával – még akkor sem, ha nincs ellene semmi bizonyítékod.*

*Farnham apátot, jó okkal, csak „Menyétnek” nevezik a háta mögött. Ajtók mögött lapulva hallgatózik, a gyóntatószékek környékén ólálkodik – egy alkalommal rajta is kapták, amint a mise idején egy szerzetestársa cellájában kutakodott. Sokat tud, keveset mond. Ha kérdezik, hallgatásba burkolózik. Sose hagyj ki a lehetőséget arra, hogy újabb gyanúsítottkártyát szerezzél – amilyen hamar csak lehet, látogatosd a fogadóterembe, kutasd át ellenfeleid celláit, maradj közel a gyóntatószékekhez. Igyekezz megtéveszteni a többieket úgy, hogy egy vagy két kártyát végig titokban tartasz: sosem mutatod 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 kezedben lévő többi kártyáéitól – például, ha csak egy templomosod és több ferencesed van, próbáld egy ferencset titokban tartani. Így, ha felszólítanak, hogy mutass egy ferencset, lesz helyette más, akit megmutass.*

## **Bibliográfia**

*Umberto Eco: A rózsza neve; Ellis Peters Brother Cadfael-, és Paul Harding Brother Athelstan-történetei. (Ez utóbbiak közül magyarul: Peters, Ellis: A szent csontjai. Lap-ics, Debrecen, 1992; Az eltévedt holttest. Fabula, Kaposvár, 1994.)*

## **Webkártya**

A játék dobozában található egy Days of Wonder-webkártya. Használatához meg kell látogatni a [www.mysteryoftheabbey.com](http://www.mysteryoftheabbey.com) honlapot, és ráklikkelni a „New Player Signup”-gombra, majd követni 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)

*Thaur*

*2004.11.25.*

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!