

Et MISTERIO de la ABADIA

Bruno Faidutti & Serge Laget



ТАЙНА АББАТСТВА

Для 3-6 игроков
8 лет и старше
60-90 минут

**DAYS OF
WONDER**

Аббатство мирных тамплиеров — редкий оазис спокойствия для утомленных дорогой путешественников. Мы добрались до него уже поздно вечером и остановились, чтобы переночевать. Наше спокойствие было нарушено утром — кто-то нашёл безжизненное тело брата Адельмо на скалах у подножия монастыря. Разве мог проворный Адельмо просто поскользнуться и умереть? Или кто-то помог ему упасть? Всё указывало на злой умысел... А аббат попросил нас с товарищами помочь ему найти ответ на вопрос: «Кто убил брат Адельмо?»

СОСТАВ ИГРЫ

В коробке находятся:

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



24 карты подозреваемых



8 карт книг библиотек



18 карты событий



6 карт склепа



24 карт книг скриптория



8 карт мессы

- 1 блок с 50 списками подозреваемых
- 3 деревянных кубика с изображениями монахов
- 1 колокол, чтобы созывать 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 перемещать эти фигурки.
- ✦ Поместите списки подозреваемых в блокноты расследования и раздайте их каждому игроку. Блокнот расследования используется для того, чтобы прятать заметки от других игроков.
- ✦ Раздельно перемешайте каждую колоду карт (библиотеки, скриптория и событий) и поместите их на соответствующие места. Положите карты склепа на их место. Сыгранные карты убираются под низ соответствующих колод.
- ✦ Перемешайте 24 карты подозреваемых и поместите одну из них рубашкой вверх под карту монастыря. Это — преступник, вычислить которого и стремятся все игроки.



✦ Поместите 5 (для трёх или шести игроков) или 3 (для четырёх или пяти игроков) карты подозреваемых рубашкой вверх 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, расположенные в хронологическом порядке, первому игроку (определяется броском одного кубика с изображениями монахов).

Если кубик указывает на не участвующего в игре монаха, бросайте его, пока он не укажет на участвующего.

Это правило используется и далее.

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

✦ Бросьте 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 есть пять основных характеристик:

- Орден: тамплиер, францисканец или бенедиктинец
- по 8 монахов в каждом ордене;
- Сан: отец, брат или послушник
- по 6, 9 и 9 монахов соответственно;
- Капюшон: в капюшоне или без капюшона
- по 12 монахов;
- Лицо: с бородой или без бороды – по 12 монахов;
- Фигура: толстый или худощавый – по 12 монахов.

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

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

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

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



В капюшоне	
Без капюшона	
С бородой	
Без бороды	
Толстый	
Худощавый	

Буква сана

САН и ИМЯ

ОРДЕН



Капюшон

Лицо

Фигура

3

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

ПОРЯДОК ХОДА

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

- 1. Перемещение колокола** (только первый игрок в свой ход) — 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 фигурки** — передвиньте свою фигурку 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 фигурка закончила своё перемещение в комнате, в которой находится фигурка другого игрока, вы должны задать игроку вопрос. (См. главу «Вопросы» ниже).
- 4. Действие** — выполните любые действия, доступные в комнате, в которой находится ваша фигурка.

ВОПРОСЫ

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

Игрок, которому задали вопрос, может:

1. Принять обет молчания, приставив палец ко рту и таким образом отказываясь отвечать; или
2. Ответить на вопрос, и в этом случае он также задаёт встречный вопрос, а вы обязаны на него ответить.

Так как все игроки дали обет говорить правду, на все вопросы нужно отвечать максимально честно, исходя из того, что игрок уже знает и может вспомнить. Вы можете задать любой вопрос, на который можно ответить, не называя имени подозреваемого. Однако вы можете упомянуть в своём вопросе можете одно или несколько имён.

Примеры вопросов:

- Сколько бородатых монахов у тебя в руке?
- Есть ли у тебя карта отца Сержио?
- Сколько бенедиктинцев ты вычеркнул из списка подозреваемых?
- Ты уже исключил отца Бруно из списка подозреваемых?
- Ты направляешься в капитул? (При этом ваш соперник будет связан своим ответом.)





КОМНАТЫ МОНАСТЫРЯ

В разных помещениях аббатства происходят различные события. Ниже приведены описания комнат и того, что в них происходит.

Примечание: названия даны на обычном для аббатства языке — латинском. Для тех, кто прогуливал уроки латинского языка, также даны названия на русском.

ЧАСОВНЯ (Ecclesia)

В часовне все игроки начинают игру. Сюда же все игроки приходят на мессу каждые четыре хода. Также здесь происходит покаяние.

ИСПОВЕДАЛЬНЯ (Confessorium)

В исповедальнях отпускаются все грехи и раскрываются все тайны. Случайным образом вытащите карту подозреваемого из руки последнего игрока, который посетил этот же исповедальню, что обозначено кубиком с изображениями монахов. Затем поверните кубик, чтобы вверху оказался цвет вашей фигурки — так вы покажете, что были последним игроком, который посещал эту исповедальню. В исповедальне не могут находиться одновременно несколько фигурок.

Внимание: в одну из исповедальен можно попасть только только через двор (Aula), а не из часовни.

КЕЛЬИ (Cellula)

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



Внимание: хозяин кельи может войти в неё, даже если там уже есть другой монах.

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), а затем проследовать в часовню для покаяния (см. главу «Покаяние»).



СКРИПТОРИЙ (Scriptorium)

Не стоит даже говорить о том, какие тайны может узнать удачливый монах из книг, найденных в скриптории. Возьмите карту скриптории.

✦ Специальные книги (помечены звёздочкой на карте) можно выносить из скриптория. Не показывайте карту, но положите её перед собой лицом вниз, чтобы использовать её в нужный момент, как указано на карте.

✦ Для обычных книг (карты без звёздочки) сразу прочтите текст карты вслух. Их эффект применяется немедленно. Если на карте изображён кубик, бросьте кубик, чтобы определить, на какого игрока действует эффект карты.



БИБЛИОТЕКА (Bibliotheca)

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 перед тем как войти в библиотеку, игрок должен убедиться в том, что: ни у одного игрока нет в руке карт меньше, чем у него, и что хотя бы у одного игрока в руке больше карт, 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 (Parlatorium)

В трапезной можно узнать свежие новости.

✦ Если в колоде подозреваемых на игровом поле ещё остались карты, 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 при этом тоже действует.

СКЛЕП (Crypt)

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

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



КАПИТУЛ (Capitulum)

Все важные собрания монастыря проходят в капитуле.

Вы можете сделать **предположение** или выдвинуть **обвинение**. Вы не обязаны этого делать.

ДВОР (Aula)

КРЫТАЯ ГАЛЕРЕЯ (Claustrum) и другие ПУСТЫЕ КОМНАТЫ.

Они составляют внутреннее пространство монастыря и не имеют какого-либо особого назначения. Проход через них занимает один из двух шагов, которые даются вам каждый ход. Обратите внимание, что крытая галерея 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 мессы:

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, какие есть, и остаётся с картами, которые получает от соседа справа.
3. Берётся карта события (с картинкой монастыря на обороте), её текст зачитывается вслух, а эффект незамедлительно 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 перемещался во время последнего хода (то есть тому, кто сидит 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, а каждое ошибочное — 1 очко.

✚ Примеры допустимых предположений: «Преступник — францисканец», «У преступника нет капюшона», «Преступником является Отец».

✚ Примеры недопустимых предположений: «Преступник — бородатый францисканец» (нужно назвать только одну характеристику), «Преступник — не послушник» (вы должны сделать утвердительное предположение, а предположение от противного не позволяет понять, является ли преступником Отец или брат).

Вы не можете высказать предположение, которое уже было сделано, но можете выдвинуть предположение, которое противоречит уже высказанному. Если другой игрок предположил, что преступник бенедиктинец, вы не можете сказать то же самое, но можете заявить, 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 «Подсчёт очков» ниже). Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. В случае ничьей победителем является игрок, который нашел преступника.

ПОКАЯНИЕ

Игрок, которого застали в чужой келье, или который 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.

Фигурка 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 игрок отправляется на покаяние прямо перед мессой, то он должен пропустить ход после мессы.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

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

- Каждое правильное предположение +2
- Каждое неправильное предположение –1
- Правильное обвинение +4
- Каждое неправильное обвинение –2

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

ИГРА ВШЕСТЕРОМ

Когда игроков шестеро, действуют стандартные правила, за некоторыми исключениями:

- ✦ 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 после каждой новой открытой карты мессы перемещается на позицию ①.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

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.

ЧИСТЫЕ КАРТЫ

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 оригинальной игрой находится бесплатная карта доступа на сайт **Days of Wonder**. Чтобы использовать её, зайдите на страницу www.mysteryoftheabbey.com и нажмите на кнопку «Регистрация нового игрока» на главной странице сайта. А затем просто следуйте инструкциям.

На сайте www.mysteryoftheabbey.com вы найдёте дискуссии об эффективных стратегиях расследования, ссылки на авторские веб-сайты, а также форум, где вы сможете 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.daysof wonder.com



Авторы

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».

Авторы русской версии

Перевод и первые PnP материалы: Pard, magnitt
Верстка PnP и коррекция: Артур Хеклер
И снова верстка и коррекция:
Виктор Люора (2015 г.)

© 2003-2005 Days of Wonder, Inc., 221 Caledonia Street, Sausalito, CA 94965

Days of Wonder and Mystery of the Abbey are trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

