

il MISTERO dell' ABBAZIA

Bruno Faidutti & Serge Laget



Per 3-6 giocatori
da 8 anni in su
60-90 minuti

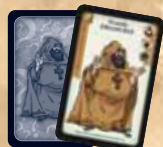
**DAYS OF
WONDER**

Questa famosa abbazia dell'ordine degli ospitalieri di Gerusalemme costituisce una tappa sul cammino di San Giacomo. Presso questo luogo di preghiera i pellegrini possono trovar riposo e protezione dal gelido inverno e dai briganti, prima di rimettersi in marcia. È qui che vi avete deciso di fermarvi, insieme a molta altra gente, per una notte che nei vostri pensieri si prospettava come calma e tranquilla. Tuttavia la serenità di questo luogo isolato dal mondo viene turbata dal ritrovamento del corpo senza vita di frate Aristide nel mezzo del chiostro dell'abbazia. Pare che sia stato assassinato... Per questo motivo, l'abate decide che nessuno potrà lasciare l'abbazia finché non verrà scoperto il colpevole. Avete tutti fretta di rimettervi in cammino, ma per fare ciò dovrete gettar luce sul mistero dell'abbazia.

MATERIALI

Dentro la scatola trovi:

- 1 Tabellone con la mappa dell'Abbazia degli Ospitalieri
- 6 Miniature dei monaci (1 per giocatore)
- 6 Taccuini di annotazioni (1 per giocatore)
- 90 carte:



24 carte "sospetti"



8 carte "libro della biblioteca"



18 carte "evento"



6 carte "cripta"



24 carte "libro dello scriptorium"



8 carte "messa"

- 1 blocco di 50 fogli dei Sospetti
- 3 dadi monastici in legno
- 1 libro di regole
- 1 campana per suonare l'ora della messa
- 1 codice d'accesso Days of Wonder Online



PREPARAZIONE

- ❖ Disponi il tabellone dell'abbazia al centro del tavolo.
- ❖ Ogni giocatore sceglie una miniatura di un monaco, che costituirà la sua pedina per tutta la durata della partita, e la dispone nella chiesa (Ecclesia).
- ❖ Ogni giocatore prende un taccuino per annotazioni, all'interno del quale nasconde un foglio dei sospetti. I taccuini servono a nascondere agli altri giocatori le informazioni di cui ognuno dispone. Presentano inoltre alcune tattiche di gioco usate di frequente.
- ❖ Le carte libro della biblioteca, libro dello scriptorium e evento vengono mischiate in mazzi distinti. Ognuno di questi mazzi viene posizionato, a faccia in giù, nella propria posizione sul tabellone di gioco. Lo stesso vale per le carte cripta. Le carte che vengono giocate durante la partita vengono scartate e messe in fondo al mazzo di carte corrispondente.

Foglio dei Sospetti del 3° Giocatore



Carte Sospetto

Foglio dei Sospetti del 2° Giocatore



Carte Evento



Carte Messa

Foglio dei Sospetti del 1° Giocatore



- ❖ Si mischiano le 24 carte sospetti. Una di esse viene posizionata segretamente, a faccia in giù, sotto al tabellone di gioco. Questa indica il colpevole; lo scopo dei giocatori sarà scoprirne l'identità.
- ❖ Si dispongono sulla posizione corrispondente del tabellone e a faccia in giù, **5 carte sospetto se i giocatori sono 3 o 6 oppure 3 carte sospetto se i giocatori sono 4 o 5.**
- ❖ Le rimanenti carte sospetti vengono distribuite ai giocatori :

- 3 giocatori – 6 carte ognuno
- 4 giocatori – 5 carte ognuno
- 5 giocatori – 4 carte ognuno
- 6 giocatori – 3 carte ognuno

- ❖ Si determina chi sia il primo giocatore del primo turno con il lancio di un dado ; se il risultato del dado indica un colore che non è in gioco, si rilancia il dado (e si farà lo stesso ogni volta che nel corso della partita accadrà una situazione simile).

- ❖ Il primo giocatore prende la campana e le otto carte messa, disposte in ordine cronologico (Matines, Laudes, Prime, Tierce, Sexte, None, Vepres, Complies). Dispone il mazzo di carte messa davanti a sé, con la carta Matines in cima ad esso.

- ❖ Si lanciano due dadi per determinare chi siano gli ultimi due giocatori ad essere andati a confessarsi, e ciascuno di questi dadi viene posizionato in un confessionale.

Ora è tutto pronto per cominciare.

SCOPO DEL GIOCO

L'abbazia degli ospitalieri, tappa tradizionale sul cammino di San Giacomo, attualmente ospita 24 monaci. Questi monaci, tutti diversi l'uno dall'altro, appartengono ad ordini diversi e presentano caratteristiche fisiche che consentono di distinguerli facilmente.

Ogni monaco dispone di cinque caratteristiche :

- **Ordine** : (Ospitaliere, Franciscano, Benedettino)
- 8 monaci per ogni ordine.
- **Rango** : (Padre, Fratello, Novizio)
- 6 padri, 9 fratelli e 9 novizi.
- **Cappuccio** : (con cappuccio o senza) • 12 di entrambi i tipi.
- **Viso** : (con barba, glabro) • 12 di entrambi i tipi.
- **Stazza** : (grasso, magro) • 12 di entrambi i tipi.

Ogni investigatore, interrogando gli occupanti del monastero, cerca con cura indizi nei vari edifici che compongono l'abbazia, nel tentativo di scoprire le caratteristiche (ordine, rango, cappuccio, viso e stazza) del colpevole e infine svelarne l'identità.



Riunisci i monaci nella Cappella

Metti i dadi monaco nei confessionali

Carte Cripta

Foglio dei Sospetti del 4° Giocatore

Carte dei Libri dello Scriptorium

Carte dei Libri della Biblioteca



I giocatori, al termine della partita, accumuleranno punti per ogni caratteristica giusta svelata (ordine, rango, cappuccio, viso e stazza) e scoprendo il nome del colpevole. Coloro che avranno fatto rivelazioni o accuse errate perderanno punti.

Il giocatore che ottiene il punteggio più elevato è il vincitore. Generalmente, ma non sempre, si tratta di chi ha scoperto il colpevole.

Nota : le regole seguenti sono state scritte per partite dai 3 ai 5 giocatori. Le modifiche necessarie per partite a 6 giocatori sono illustrate a pagina 8.

TITOLO & NOME

Iniziale del Titolo

ORDINE

Padre
MARTINO

Cappuccio

Barba

Stazza

3

UN TURNO DI GIOCO

I giocatori giocano a turno, in senso orario, cominciando dal primo giocatore. I turni si svolgono nella seguente maniera :

- 1. Il tempo passa (solo nel turno del primo giocatore)** - *Se sei il primo giocatore*, fai avanzare la campana di una casella. Se hai appena ricevuto le carte messa e la campana, posiziona la campana sulla casella ① della carta messa ; quando è di nuovo il tuo turno, falla avanzare sulla casella ②, e così via. Se la campana si trova già sulla casella ④, suonala per chiamare i fratelli alla messa (vedi Messa e Chiesa, p.7).
- 2. Spostamento dell'investigatore** - Sposta la tua pedina di una o due stanze sul tabellone di gioco. Le stanze si distinguono grazie al colore del pavimento. Lo spostamento è obbligatorio e non si può sfruttare lo spostamento di due stanze per tornare nella stessa stanza in cui ci si trovava prima dello spostamento.
- 3. Incontri** - Se la tua pedina termina il proprio spostamento in una stanza in cui si trova la pedina di un altro giocatore, devi porre una domanda a quest'ultimo (vedi oltre, domande).
- 4. Azione** - Puoi effettuare infine l'azione consentita dalla stanza in cui si trova la tua pedina.

DOMANDE

Se la tua pedina termina il proprio spostamento in una stanza in cui si trova già quella di un altro giocatore, devi porre a quest'ultimo una domanda. Se la tua pedina ha terminato il proprio spostamento in una stanza in cui si trovavano già le pedine di più giocatori, devi porre una domanda ad uno di essi.

Il giocatore interrogato può :

- 1. Mettere un dito davanti alle labbra per indicare che ha fatto voto di silenzio e non desidera risponderti.**
- 2. Oppure rispondere alla tua domanda, cosa che gli dà diritto a farti a sua volta una domanda, alla quale sei obbligato a rispondere.**

Quando un giocatore risponde ad una domanda, deve farlo in buona fede e nella maniera più esatta e precisa possibile.

Puoi porre qualsiasi tipo di domanda fintantoché il giocatore interrogato possa rispondere senza dover indicare il nome di uno dei sospettati. Chi pone le domande invece può citare uno o più nomi nella domanda.

Esempi di domande :

- *“Quante carte che rappresentano sospetti con barba hai in mano ?”*
- *“Hai in mano la carta di padre Sergio ?”*
- *“Quanti benedettini hai eliminato dalla tua lista di sospetti ?”*
- *“Hai eliminato padre Matteo dalla tua lista di sospetti ?”*
- *“Stai andando nella Sala Comune ?” (ovviamente se il giocatore interrogato risponde a questa risposta, poi dovrà comportarsi come ha dichiarato).*

L'esperienza ti insegnerà quali sono le domande più utili e quando è meglio rispondere o tacere. Puoi anche ispirarti alle strategie degli investigatori descritte all'interno del tuo taccuino di annotazioni.





LE STANZE DEL MONASTERO

La vita dell'abbazia è scandita dagli orari della messa e si svolge in diverse stanze. Ognuna di esse ha la propria funzione e effetto nel gioco.

Nota : le indicazioni che figurano sul tabellone di gioco sono scritte nella lingua più utilizzata in questa abbazia, cioè il latino.

• LA CAPPELLA (Ecclesia)

Le pedine dei giocatori vengono poste all'inizio della partita nella cappella e qui ritornano ad ogni messa, dopo quattro turni di gioco.

• IL CONFESSORIALE (Confessorium)

Qui si viene a conoscenza di segreti che non devono essere rivelati.

Prendi una carta sospetto a caso dalla mano dell'ultimo giocatore che si è recato nello stesso confessionale, indicato dal colore della faccia superiore del dado.

Dopo averlo fatto ruota il dado mostrando sulla faccia superiore il colore del tuo segnalino, per mostrare che adesso sei tu l'ultimo giocatore ad essersi recato nel confessionale.

Può esserci un solo segnalino per volta, in ogni confessionale.

Nota: uno dei confessionali è accessibile dalla cappella, l'altro dal cortile (Aula).

• LE CELLE (Cellula)

Ogni investigatore dispone di una cella per sé, riconoscibile grazie al colore della piastrellatura. Quando visiti la cella di un altro giocatore, prendi una carta sospetto a caso dalla sua mano. Può esserci una sola pedina per volta in ogni cella.



Nota : il proprietario di una cella può entrarvi anche se al suo interno vi si trova già un'altra pedina. L'intruso deve allora rendere la carta che ha preso al proprietario della cella (se non l'ha più, si prende un'altra carta a caso dalla sua mano) e viene mandato in penitenza alla cappella (vedi Penitenza, pagina 7).



• SCRIPTORIUM

Non si può mai sapere quali segreti si possano scoprire aprendo uno dei numerosi manoscritti dello scriptorium. Pesca una carta "libro dello scriptorium".

- ❖ I libri con il sigillo di una stella possono essere portati fuori dallo scriptorium. Non mostrare la carta e conservala davanti a te, a faccia in giù, per usarla quando indicato dalla carta stessa.
- ❖ Gli altri libri hanno un effetto immediato. Leggi il testo della carta a voce alta e applicane gli effetti immediatamente. Se sulla carta c'è il sigillo di un dado ciò significa che è necessario lanciarne uno per determinare chi sia l'altro giocatore interessato.



• BIBLIOTECA (Bibliotheca)

I libri più preziosi e i testi proibiti sono conservati lontano da qualsiasi sguardo, in un angolo nascosto della biblioteca. Solo i giocatori che hanno il minor numero di carte in mano possono entrare nella biblioteca. Perché un giocatore possa entrare nella biblioteca è necessario che nessun altro giocatore abbia meno carte di lui e che almeno un giocatore ne abbia più di lui. Nessun giocatore può entrare più di una volta nella biblioteca.

Nella biblioteca, il giocatore pesca una carta "libro della biblioteca", ne legge il testo ad alta voce e applica immediatamente gli effetti.

• PARLATORIO (Parlatorium)

Al parlatorio giungono le notizie del mondo esterno.

- ❖ Se ci sono ancora carte Sospetto nel mazzo dei Sospetti, pesca la prima e aggiungila alla tua mano.
- ❖ Se non ci sono più carte sospetti nel mazzo posizionato sul tabellone di gioco, il giocatore che si reca nel parlatorio può chiedere a un giocatore a sua scelta di mostrargli (ma non di dargli) una carta sospetti. Bisogna specificare una o due caratteristiche della carta richiesta ("mostrami un ospitaliere" oppure "mostrami un novizio con barba"). Se il giocatore interrogato ha una o più carte del tipo richiesto, deve mostrarne una e una sola. Altrimenti fa sapere di non averne.



• CRIPTA (Crypta)

Forse è possibile trovare l'ispirazione o l'energia necessaria pregando sulle preziose reliquie di San Galberto.

Il giocatore in questa stanza pesca una carta "Cripta". Può usare questa carta quando lo desidera nel seguito della partita per giocare un altro turno di gioco immediatamente dopo quello che ha appena svolto. Ogni giocatore può avere solo una carta "cripta" per volta.



• SALA COMUNE (Capitulum)


Questi posti non hanno nel gioco una funzione particolare. Muoversi attraverso queste stanze conta come uno dei due spazi a disposizione nel turno. Il chiostro è formato da quattro stanze distinte.

- CORTILE (Aula)
- CHIOSTRO (Clastrum)



LA VITA NELL'ABBAZIA **Messa**

La messa scandisce il ritmo della vita quotidiana del monastero. Nonostante si debba osservare rigoroso silenzio, è durante queste funzioni che le voci circolano di più. Ogni messa si svolge come segue:

1. Tutte le pedine dei giocatori vengono messe nella cappella (Ecclesia).
2. Nello stesso momento, ogni giocatore da al giocatore alla sua sinistra tante carte sospetti quante indicate sulla carta messa. Se un giocatore non ha una quantità sufficiente di carte, si accontenta di passare tutta la propria mano, ma mantiene tutte le carte che riceve.
3. Viene pescata una carta evento (riconoscibile grazie all'abbazia disegnata sul dorso), i cui effetti si applicano immediatamente. Se sul suo sigillo è presente il simbolo di un dado,  ciò significa che se ne deve lanciare uno per scegliere un altro giocatore o una stanza dell'abbazia.
4. L'ultimo giocatore del turno precedente, cioè il giocatore a destra di quello che ha suonato la messa, diventa il nuovo primo giocatore. Prende il mazzo di carte messa e la campana. Prende la carta della messa appena giocata e la mette in fondo al mazzo, rivelando così la nuova carta in cima ad esso. Nel suo primo turno di gioco dispone la campana sulla casella 1 della nuova carta messa.

Rivelazioni

I monaci possono andare dall'abate, nella sala comune (Capitulum), per fargli una rivelazione. Una rivelazione consiste nell'annunciare pubblicamente che si pensa di aver scoperto una e una sola delle caratteristiche del colpevole.

Tutte le rivelazioni fatte nel corso della partita dai giocatori vengono annotate su un foglio di carta. Alla fine della partita, una volta che è stato scoperto il colpevole, ogni rivelazione che si sarà rivelata esatta darà 2 punti, ogni rivelazione sbagliata ne farà perdere 1.

- ❖ Esempi di possibili rivelazioni: "il colpevole è un francescano", "il colpevole non porta il cappuccio", "il colpevole è un padre".
- ❖ Queste rivelazioni invece non sono valide: "il colpevole è un francescano con la barba" (si può indicare una sola caratteristica), "il colpevole non è un novizio" (bisogna indicare una caratteristica precisa, altrimenti così non si saprà se il colpevole è un fratello o un padre).

Non si può fare una rivelazione uguale ad un'altra che è già stata fatta dallo stesso giocatore o da un altro, ma è possibile fare una rivelazione che ne contraddica una precedente. Se un giocatore ad esempio avesse rivelato che il colpevole è un benedettino, gli altri giocatori non possono rivelare a loro volta la stessa cosa, ma possono dire che il colpevole è un francescano - alla fine si vedrà chi ha ragione.

Accusa

Non si può formulare un'accusa fintantoché ci sono delle carte sospetti da prendere nel parlatorio.

Per dichiarare un'accusa, bisogna recarsi davanti all'abate, nella sala comune e nominare pubblicamente il monaco che si ritiene sia il colpevole.

Nel caso tale accusa fosse errata, un altro giocatore deve intervenire per discolpare l'accusato e mostrare a tutti la carta sospetti corrispondente. La pedina di chi ha formulato l'accusa errata viene messa in penitenza (vedi oltre) nella cappella e il giocatore corrispondente perde 2 punti.

Nel caso in cui nessun giocatore intervenga per discolpare l'accusato, questi è necessariamente il colpevole e ciò deve essere confermato consultando la carta nascosta sotto al tabellone di gioco. La partita termina e il giocatore che ha scoperto il colpevole guadagna 4 punti.

Si calcolano i punteggi dei giocatori (vedi oltre, Punteggio). Il giocatore che possiede il punteggio più elevato è il vincitore. In caso di parità, il vincitore è colui che ha scoperto il colpevole.

Penitenza

Il giocatore che è stato sorpreso a frugare nella cella di un altro giocatore o che ha formulato un'accusa falsa deve fare penitenza. A tale penitenza è soggetto anche il primo giocatore, qualora questi si dimentichi di spostare la campana o di suonare la messa, all'inizio di ogni suo turno, prima di toccare la sua pedina.

I giocatori si possono anche accordare per decidere di infliggere una penitenza ad un giocatore che, per esempio, vuol giocare prima di quando gli spetti, oppure fa una domanda proibita, o rovescia birra o altro sul tabellone, o ancora che ha semplicemente innervosito gli altri.

La pedina del giocatore in penitenza viene messa nella cappella (Ecclesia), dove deve passare un turno in preghiera. Non si sposta quindi fino al suo turno seguente e non può né fare, né rispondere a domande finché si trova nella cappella. Se una pedina viene mandata in penitenza prima della messa, dovrà saltare il turno al termine di essa.

Punteggio

I punti vengono conteggiati come segue, una volta scoperto il colpevole :

- **Ogni rivelazione esatta +2**
- **Ogni rivelazione errata -1**
- **Scoperta del colpevole (accusa esatta) + 4**
- **Ogni accusa errata -2**

Il giocatore che ottiene il punteggio più elevato è il vincitore. Questi è spesso, ma non sempre, colui che ha scoperto il colpevole. In caso di parità, è il giocatore che ha scoperto il colpevole a vincere.

GIOCARE IN SEI

Quando ci sono sei giocatori si applicano tutte le regole seguenti, con queste modifiche :

- ✦ Nel proprio turno di gioco, ogni giocatore può spostare la pedina di una, due o tre stanze, e non più solo di una o due.
- ✦ Ci sono solo tre turni di gioco tra due messe, ciò vuol dire che la campana, nel primo turno che segue ogni messa, viene spostata sulla casella 2 della messa successiva.

VARIANTI

I giocatori desiderosi di rendere il gioco più casuale, strategico, possono apportare le seguenti modifiche :

- ✦ Chiudere la biblioteca, a seguito di un rogo che ha eliminato i libri pericolosi che vi si trovavano.
- ✦ Soppressione degli eventi.
- ✦ Un giocatore che ha già due libri in suo possesso non può tornare allo Scriptorium.

Per partite più rapide :

- ✦ Usare, anche con meno giocatori, le regole di gioco per 6 giocatori.
- ✦ Eliminare la carta Matines, e iniziare il gioco direttamente con la carta Laudes.

CREDITI

Un gioco creato da Bruno Faidutti e Serge Laget

Illustrazioni di Julien Delval e Emmanuel Roudier

Design grafico di Cyrille Daujean

Bibliografia: Ellis Peters, *I misteri di "Frate Cadfael"* / Paul Harding, *I misteri di "Frate Athelstan"* /

Traduzione : Fulvio Cattaneo
Edizione Italiana a cura di Idea Edizioni
Copyright ©2003-2007
Days of Wonder, Inc. 221
Caledonia Street Sausalito
CA 94965

CARTE BIANCHE

Potete usare le carte bianche per scrivere i vostri eventi e libri dello scriptorium. Non esitate e scrivere le vostre idee migliori sul nostro forum, su www.mysteryoftheabbey.com.

DAYS OF WONDER ONLINE

Questo è il codice escluso di accesso a Days of Wonder Online: Per usarlo vai su www.mysteryoftheabbey.com e clicca sul pulsante New Player Signup nella home page. Poi segui le istruzioni.

Il sito mysteryoftheabbey.com è pieno di informazioni: discussioni sulle migliori strategie investigative, link ai siti web degli autori e un forum con tutte le novità, nuovi libri sviluppati da altri giocatori, varianti alle regole e molto altro.