

# Тайна правила Аббатства игры

Усталые путники всегда считали это мирное аббатство идеальным пристанищем, где царят тишина и покой. Таким оно и было, но сегодня утром спокойствие было нарушено: у подножия скалы, на которой стоит аббатство, было обнаружено бездыханное тело брата Адельмо. Поскользнулся ли обычно проворный монах или кто-то помог ему упасть? Что-то здесь явно нечисто...

Настоятель просит вас и ваших братьев, монахов из соседнего монастыря, приехать и провести расследование, чтобы ответить на вопрос: «Кто убил брата Адельмо?»

## Состав игры

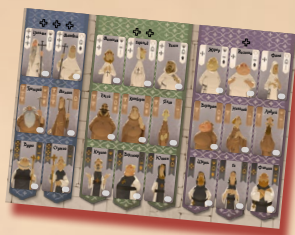
Игровое поле



6 ширм (по 1 для каждого игрока)



Блокнот подозреваемых



Фишка колокола



3 кубика



32 жетона



18 карт событий



24 карты подозреваемых



24 карты скриптория



8 карт библиотеки



6 фишек монахов (по 1 для каждого игрока)



8 карт мессы (с цифрами от 1 до 8 на оборотной стороне)



2 пустые карты: 1 карта события и 1 карта скриптория

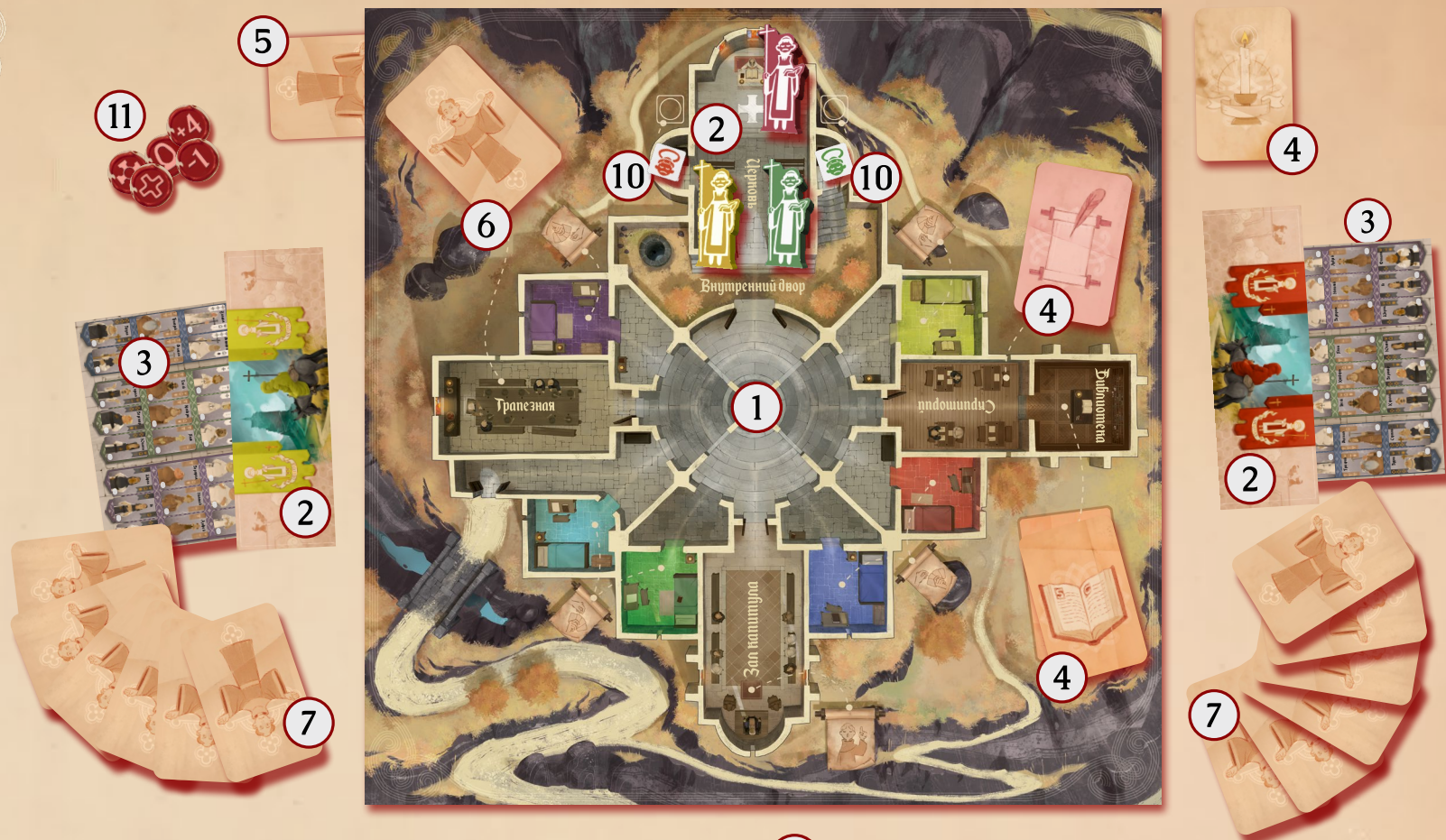


Дополнение «Тени аббатства» 13 карт (с буквой Т в нижнем левом углу)



Дополнение «Житие паломника» 11 карт (с буквой П в нижнем левом углу)





Пример подготовки для 3 игроков: Красного, Жёлтого и Зелёного. Зелёный будет первым игроком, звонарём. Зелёный и Красный последними были на исповеди.



## Подготовка к игре

1. Положите **игровое поле** в центр стола.
2. Каждый игрок выбирает **монаха** и **ширму** соответствующего цвета. Игрок ставит ширму перед собой, а монаха размещает на игровом поле в **помещении церкви**.
3. Каждый игрок получает **лист из блокнота** подозреваемых и кладёт его **за своей ширмой** так, чтобы он не был виден другим игрокам.
4. Отдельно перемешайте **карты библиотеки**, **карты скриптории** и **карты событий**. Положите стопки карт библиотеки и карт скриптории **лицевой стороной вниз** в соответствующие ячейки на игровом поле. Стопку карт событий положите **лицевой стороной вниз** рядом с игровым полем.  
*Примечание. Сбрасывая карту в ходе игры, кладите её под низ соответствующей стопки.*

5. Перемешайте **24 карты подозреваемых** и, не подглядывая, положите **1 из них лицевой стороной вниз** под игровое поле: этот подозреваемый и есть убийца, ваша цель – вычислить его.
6. Положите в ячейку, связанную с Трапезной пунктирной линией, необходимое количество **карт подозреваемых** лицевой стороной вниз (в зависимости от количества игроков).  
 3 или 6 игроков – 5 карт подозреваемых  
 4 или 5 игроков – 3 карты подозреваемых
7. Раздайте игрокам оставшиеся в стопке **карты подозреваемых**.  
 3 игрока – по 6 карт подозреваемых  
 4 игрока – по 5 карт подозреваемых  
 5 игроков – по 4 карты подозреваемых  
 6 игроков – по 3 карты подозреваемых
8. Бросьте **1 кубик**, чтобы определить первого игрока, который становится **звонарём**. Если на кубике выпал цвет, который не выбрал ни один из игроков, перебросьте кубик.
9. Звонарь получает **колокол** и стопку из **8 карт мессы**, сложенных в хронологическом порядке (карта с цифрой 8 должна лежать внизу).
10. Бросьте **2 кубика**, чтобы определить, какие 2 монаха последними были на исповеди. Если на кубике выпал цвет, который не выбрал ни один игрок, или цвет, совпадающий с выпавшим цветом на другом кубике, перебросьте кубик. Разместите по **1 кубику** в ячейках, связанных с исповедальнями пунктирными линиями.
11. Рядом с игровым полем положите все **жетоны** так, чтобы до них могли дотянуться все игроки.

**Вы готовы начать игру!**



## Обзор и цель игры

В ходе игры вам необходимо выяснить уникальные характеристики преступника, к которым относятся орден, чин, телосложение, наличие или отсутствие бороды и капюшона, и в конечном итоге назвать имя виновного. Для этого вы будете перемещаться по помещениям аббатства, допрашивая его обитателей и осматривая помещения.

В течение игры у вас будет возможность делать заявления о наличии у виновного той или иной характеристики, а также вы сможете предъявлять обвинения подозреваемым монахам. Все ваши заявления и обвинения отмечаются с помощью специальных жетонов, а подсчёт очков проводится в конце игры, после того как виновник был пойман.

**Вы получите победные очки** за правильно вычисленные характеристики виновного и за верно названное имя.

**Вы потеряете победные очки** за каждую неверно названную характеристику и за ложное обвинение.

Победителем станет игрок, набравший наибольшее количество победных очков (чаще всего, но не всегда, это тот, кто разоблачил преступника).

*Примечание. Следуйте правилам, описанным ниже, в партии на 3, 4, 5 игроков. Правила для 6 игроков вы найдёте в конце буклета правил.*

## Ход игры

Игра длится несколько раундов и заканчивается, когда один из игроков верно назовёт виновного (смотрите раздел «Обвинение» на стр. 6).

Начиная со звонаря, все ходят по очереди по часовой стрелке. Ход игрока состоит из нескольких этапов, описанных ниже.

1. **Перемещение колокола** (только для звонаря).

**Звонарь** перемещает колокол на верхней карте мессы на 1 ячейку вперёд (сперва в ячейку с цифрой 1, затем последовательно в ячейки 2, 3 и 4).

Если колокол уже находится в ячейке 4, снимите его с карты, немедленно объявите о начале мессы и примените эффекты верхней карты мессы (подробнее смотрите раздел «Месса» на стр. 6).

2. **Передвижение.** Передвиньте своего монаха на 1 или 2 шага в любом направлении на игровом поле. Каждое помещение имеет свой определённый цвет пола. Переход из одного помещения в другое считается 1 шагом независимо от размера помещения. **Передвижение монаха – обязательное действие.** Совершая передвижение на несколько шагов, нельзя сразу вернуться в помещение, откуда монах только что ушёл.
3. **Встреча.** Если ваш монах закончил движение в помещении, где уже находится монах другого игрока, вы должны задать 1 вопрос этому игроку (смотрите раздел «Допрос соперников» на стр. 4).
4. **Действие.** В зависимости от того, в каком помещении остановился ваш монах, выполните определённое действие (смотрите раздел «Помещения аббатства» на стр. 4).

# Подозреваемые

В аббатстве находятся **24 подозреваемых** разных чинов, принадлежащих к разным монашеским орденам и обладающих различными чертами внешности.

У каждого подозреваемого есть **5 характеристик**.

- **Орден:** бенедиктинец , францисканец , доминиканец  – по 8 подозреваемых каждого ордена.  
*Примечание: символ  обозначает любой орден.*
- **Чин** указывается определённым количеством символов ордена, к которому принадлежит подозреваемый: отец  – 6 подозреваемых, брат  и послушник  – по 9 подозреваемых.
- **Борода:** с бородой , без бороды  – по 12 подозреваемых.

- **Капюшон:** в капюшоне , без капюшона  – по 12 подозреваемых.
- **Телосложение:** полный , худой  – по 12 подозреваемых.

*Пример.*  
На карте **Бруно**  
3  символа,  
а значит, он **отец**  
**бенедиктинец**.



- с бородой
- без капюшона
- полный

## Вопрос соперников

Если ваш монах закончил движение в помещении, где уже находится монах другого игрока, вы должны допросить его, задав 1 вопрос этому игроку.

Если в помещении находятся монахи нескольких игроков, вы должны выбрать только 1 из них, кому зададите вопрос. Допрашиваемый игрок может выбрать, что делать дальше.

- Он может **принять обет молчания**, приложив палец к губам, и не отвечать на вопрос.  
– ИЛИ –
  - Он может **ответить на ваш вопрос**. В этом случае он также задаст вам 1 вопрос, на который вы обязаны ответить.
- Поскольку вы все давали обет честности, то отвечать на вопросы должны правдиво. Можно задавать любые вопросы, при условии, что на них можно ответить, не называя имени подозреваемого.

Однако вы можете использовать имена в самом вопросе.

*Примеры вопросов:*

- «Сколько бородатых монахов на картах у тебя в руке?»
  - «У тебя есть карта с отцом Сержио?»
  - «Сколько доминиканцев ты вычеркнул из списка подозреваемых?»
  - «Ты исключил отца Бруно из своего списка подозреваемых?»
  - «Ты собираешься сейчас пойти в зал капитулы?»
- В этом случае игрок не сможет выполнить действия, противоречащие данному им ответу.*

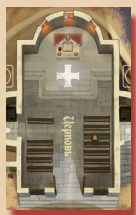
Скоро вы поймёте, какие вопросы лучше задавать, чтобы получить ценную информацию, и когда лучше промолчать.

## Помещения аббатства

В помещениях аббатства вы сможете выполнять разные действия. Ниже подробно описано каждое помещение и действие, которое игроки выполняют, если их монах закончил там своё движение.

### • Церковь

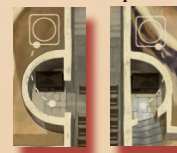
*Место, где начнётся ваш путь в поисках Истины и где вы найдёте немного покоя, чтобы собраться с мыслями.*



В начале игры все монахи находятся в церкви. Также они возвращаются сюда на мессу после окончания каждого 4-го раунда (когда в начале хода звонаря колокол на карте мессы уже стоит в ячейке с символом ).

### • Исповедальни

*Вот где раскрываются и грехи, и тайны.*



Если ваш монах заканчивает движение в исповедальне, заберите случайную карту подозреваемого из руки игрока, который последним был на исповеди в этой исповедальне (на него указывает цвет верхней грани лежащего там кубика). Затем переверните кубик гранью с вашим цветом вверх, чтобы обозначить, что последним на исповеди здесь были вы. В 1 исповедальне не может находиться больше 1 монаха.



*Примечание. В одну из исповедальен можно попасть только из внутреннего двора, а не напрямую из церкви.*

## • Кельи

Монахи надеются, что никто не посягнёт на уединение их келий.



Осмелившись зайти в чужую келью, вы можете забрать 1 случайную карту у хозяина кельи – игрока того же цвета, что и пол в келье.



**Важно!** В одной келье не может находиться больше 1 монаха.

Однако хозяин кельи может зайти туда, даже если там уже есть монах другого игрока. В этом случае незваный гость пойман с поличным. Он должен немедленно вернуть хозяину кельи взятую карту (если этой карты у него уже нет, игрок-хозяин кельи забирает 1 случайную карту из руки этого игрока). После этого незваный гость сразу перемещается в церковь для покаяния (смотрите раздел «Покаяние» на стр. 6).

## • Скрипторий

Никто не знает точно, какие секреты может узнать удачливый монах из свитка, найденного в скриптории.



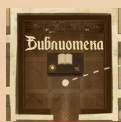
Если ваш монах закончил движение в этом помещении, возьмите карту скриптория.

- **Особые свитки (с символом )** можно выносить из скриптория. Не показывая эту карту соперникам, положите её перед собой лицевой стороной вниз и используйте её по желанию в момент, указанный на этой карте.

- **Простые свитки (без символа )**. Открыв такую карту, сразу зачитайте текст на ней и примените все её эффекты. Если на карте есть символ , бросьте кубик, чтобы определить цвет другого игрока, на которого будет распространяться эффект карты.

## • Библиотека

Ценные книги и запрещённые тексты хранятся не на виду у всех, а в самом отдалённом закутке библиотеки.



Вы можете войти в библиотеку, только если у вас в руке наименьшее количество карт среди всех игроков. Перед тем, как зайти туда, убедитесь, что:

1. Ни у одного из ваших соперников не меньше карт в руке, чем у вас.

– И –

2. По крайней мере у 1 другого игрока карт в руке больше, чем у вас.

Вы можете посетить библиотеку **только 1 раз за всю игру.**

Когда ваш монах закончил движение в библиотеке, возьмите 1 карту библиотеки из стопки, прочитайте текст карты вслух и сразу же примените её эффект, бросив кубик при необходимости (если на карте есть символ )

## • Зал капитула

Все важные собрания в аббатстве проводятся в зале капитула.



Если ваш монах закончил движение в зале капитула, вы можете сделать заявление о характеристике подозреваемого или обвинить одного из подозреваемых (смотрите раздел «Заявления» на стр. 6).

Однако вы не обязаны делать ни того, ни другого.

## • Трапезная

В трапезной обсуждается всё, что творится за пределами аббатства.



Если ваш монах заканчивает движение в трапезной, выполните следующее.

- Если в стопке подозреваемых ещё остались карты, возьмите в руку верхнюю карту.

- Если в стопке карт подозреваемых не осталось карт, вы можете попросить любого игрока по вашему выбору показать вам карту подозреваемого из его руки, указав не более 2-х характеристик подозреваемого, которого вы хотите увидеть (например, «*Покажи мне доминиканца*» или «*Покажи мне бородатого послушника*»). Если у игрока есть 1 карта подозреваемого с указанными характеристиками или более, он показывает вам 1 из них на свой выбор. Если у него нет подходящей карты, он может сказать об этом и не показывать ни одной карты. **Он обязан сказать правду.**

## • Галерея, пустые помещения, внутренний двор и мост.



Галерея состоит из 4 отдельных помещений, также отдельные помещения есть перед каждой кельей. На переход из одного такого помещения в другое вы тратите 1 шаг.



В помещениях галереи, во внутреннем дворе и на мосту нет специальных действий, но вы можете допросить соперников, если оказались с ними в одном помещении.

# Жизнь в аббатстве

## • Месса

*Хоть монахи и должны блюсти тишину, во время мессы слухи распространяются мгновенно.*

Месса проводится после каждого 4 раунда и символизирует размеренный ритм жизни аббатства. Начало мессы объявляет звонарь, определяя этот момент по расположению колокола на карте мессы.

Во время мессы выполните следующие действия.

1. Переместите всех монахов в церковь .

2. Игроки одновременно передают по 1 или более карт подозреваемых , в зависимости от указаний на карте мессы, из своей руки игроку слева. Если у вас недостаточно карт, передайте столько карт, сколько у вас есть, при этом оставьте себе полученные карты.

3. Возьмите верхнюю карту событий , прочитайте текст карты вслух и сразу же примените её эффект. Эффект карты с символом  распространяется только на игрока или комнату цвета, определяемого броском кубика.

4. Передайте стопку карт мессы и колокол игроку, который сидит справа от игрока, объявившего о начале мессы. Этот игрок становится новым звонарём. В начале своего первого хода он убирает карту только что состоявшейся мессы под низ стопки карт, открывая новую карту мессы, и размещает колокол в ячейке 1.

## • Заявления

Монахи могут прийти к аббату, который возглавляет капитул, чтобы сделать заявление. Делая заявление, вы объявляете всем игрокам только 1 характеристику, которая по вашему мнению есть у подозреваемого. Сделав заявление, возьмите из общего запаса жетон с символом соответствующей характеристики. Все заявления проверяются в конце игры, после того, как преступник был разоблачён. Каждое верное заявление принесёт вам 2 победных очка, а каждое ложное – отнимет по 1 победному очку.

- Вот примеры **допустимых** заявлений: «*Виновник – францисканец*», «*Виновник не носит капюшон*», «*Чин виновника – отец*».

- А это примеры **недопустимых** заявлений: «*Виновник – бородатый францисканец*» (можно указать только одну характеристику), «*Виновник – не послушник*» (нужно чётко указать на 1 характеристику, а данное заявление не указывает точно, является ли виновник отцом или братом). Вы не можете сделать заявление, повторяющее заявление другого игрока (в игре есть всего по 1 жетону для каждой характеристики), но вы можете сделать заявление, которое противоречит заявлению другого игрока.

Однако, вы не можете противоречить сами себе и заявить, например, что виновный носит бороду в то время, когда вы уже заявляли, что у виновного нет бороды.

## • Обвинение

Вы можете выдвинуть обвинение только, если в стопке карт подозреваемых **не осталось карт**. Чтобы выдвинуть обвинение, игроку необходимо посетить настоятеля в зале капитула и вслух назвать имя подозреваемого, которого он считает виновным.

Если карта названного подозреваемого находится в руке у другого игрока, он должен показать её всем участникам, чтобы подтвердить невиновность этого монаха. Монах игрока, ложно обвинившего подозреваемого, перемещается в церковь для покаяния, а игрок берёт жетон «-2».

Если ни у кого из игроков нет карты названного подозреваемого, это означает, что тот действительно виновен (посмотрите карту, лежащую под игровым полем, чтобы убедиться в этом).

**Если игрок выдвинул верное обвинение, то игра заканчивается немедленно**, а игрок, верно назвавший имя преступника, получает 4 победных очка, взяв жетон «+4». Посчитайте победные очки, заработанные каждым игроком (смотри раздел «Подсчёт победных очков» на стр. 7). Игрок, набравший больше всего победных очков, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок, правильно назвавший преступника. Если ни один из претендентов не назвал виновного, то все они признаются победителями.

## • Покаяние

Если вас поймали в келье другого игрока или если вы выдвинули ложное обвинение, вы должны покаяться. Это же касается и звонаря, если он забыл переместить колокол или объявить о начале мессы до того, как начал передвижение своего монаха. Если все игроки согласны, то вы можете требовать покаяния с игроков, которые нарушают порядок хода, задают недопустимые вопросы или делают недопустимые заявления, или проливают вино, кофе или мохито на игровое поле (ПОКАЙСЯ!). Передвиньте кающегося монаха в церковь, где он должен провести свой следующий ход в молитвах. Таким образом, он пропустит свой следующий ход и не сможет ни отвечать, ни задавать вопросы, пока приносит покаяние. Если игрок отправляется в церковь для покаяния непосредственно перед началом мессы, он пропускает свой первый ход после мессы. Если в церковь для покаяния отправляется звонарь, он всё равно перемещает колокол в начале своего хода, но не выполняет никакие другие действия.

## Подсчёт победных очков

Когда вы разоблачили виновного, посчитайте заработанные победные очки по следующим правилам.

- Каждое верное заявление: **+2 очка**
- Каждое неверное заявление: **-1 очко**
- Верное обвинение: **+4 очка**
- Неверное обвинение: **-2 очка**

*Примечание. Для удобства используйте жетоны с цифрами.*

Победителем становится игрок, набравший больше всего победных очков (не обязательно тот, кто правильно назвал преступника).

В случае ничьей побеждает игрок, верно назвавший имя преступника. Если ни один из претендентов не назвал виновного, то все они признаются победителями. Вы можете сыграть несколько партий подряд и сложить полученные в них очки, чтобы определить победителя.

## Правила для 6 игроков

При игре вшестером действуют все стандартные правила со следующими исключениями.

- В свой ход вы можете передвинуть своего монаха на **1, 2 или 3 шага** в отличие от стандартного передвижения на 1 или 2 шага.
- **Месса состоится после каждого 3-го раунда.** Размещайте колокол на новой карте мессы сразу в ячейку 2.

## Дополнительные варианты правил и пустые карты

### Тактический вариант

- Закройте библиотеку – не используйте карты библиотеки в игре.
- Не используйте карты событий в игре.
- Вы не можете заходить в скрипторий, если у вас уже есть 2 карты скриптория.

### Короткий вариант

- Следуйте правилам для 6 игроков.
- Не используйте карту мессы с цифрой 1, начните сразу с карты с цифрой 2.

Вы можете использовать пустые карты, чтобы придумать свои собственные карты скриптория и событий.

## Дополнения

В игру включены 2 дополнения: «Житие паломника» (с буквой П в нижнем левом углу) и «Тени аббатства» (эти карты отмечены буквой Т). Добавьте карты дополнений в соответствующие стопки во время подготовки. Играйте по основным правилам.

Авторы игры: Бруно Файдутти и Серж Лаже

Художник: Naiade

© Mojito Studios, 2024



