

Das GEHEIMNIS Der ABTEI

Bruno Faidutti & Serge Laget



DAYS OF
WONDER

Für 3-6 Spieler

Alter: 8 +

Dauer: 60-90 Minuten

Die friedliche Abtei der Templer ist ein seltener Ort der Ruhe für erschöpfte Reisende. Genauso hast du sie vorgefunden, als du letzte Nacht eingetroffen bist. Doch diese Ruhe wurde heute morgen jäh zerstört, als der leblose Körper von Bruder Adelmo am Fuße der Klippen gefunden wurde. Ist der für gewöhnlich leichtfüßige Bruder in den Tod gestürzt? Oder hat jemand bei seinem Sturz nachgeholfen? Alles scheint darauf hinzudeuten, dass etwas faul ist. Der Abt bittet dich und deine Kameraden, Ermittlungen anzustellen und des Rätsels Lösung zu finden. Ihr fragt euch nun: „Wer hat Bruder Adelmo umgebracht?“

INHALT

In der Spielschachtel befinden sich

- 1 Spielplan mit der Abtei der Templer
- 6 Mönchsfiguren aus Steinharz (1 Figur pro Spieler)
- 6 Notizbücher für die Spieler
- 90 wunderschön illustrierte Karten



- 1 Block mit 50 Blättern mit den Verdächtigen
- 3 Mönchswürfel aus Holz
- 1 Regelbuch
- 1 Days of Wonder Webkarte

SPIELVORBEREITUNGEN

- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine bunte Mönchsfigur und stellt sie in die Kapelle (Ecclesia). Er behält diese Figur während des ganzen Spiels.
- Jeder Spieler bekommt ein farbiges Blatt mit den Verdächtigen, das er in sein Notizbuch legt. So bleibt es vor den anderen Spielern während des Spiels verborgen.
- Die Notizbücher enthalten außerdem einen Raumplan der Abtei und (unter dem Blatt mit den Verdächtigen) ein paar hilfreiche Ermittlungsstrategien.
- Die Bibliotheksbücher-, Schreibzimmerbücher-, und Ereigniskarten werden getrennt gemischt und verdeckt in Stapeln auf das Spielbrett auf ihren Platz gelegt. Die Kryptakarten müssen ebenfalls an ihren Platz gelegt werden. Die Karten, die während des Spiels zum Einsatz kommen, werden anschließend unter ihre jeweiligen Stapel zurückgelegt.
- Die 24 Verdächtigenkarten werden gemischt und eine von ihnen wird verdeckt unter das Spielbrett gelegt.



- Diese Karte ist der Täter, dessen Identität die Spieler während des Spiels zu ermitteln versuchen. 5 (bei 3 oder 6 Spielern) oder 3 (bei 4 oder 5 Spielern) Verdächtigenkarten werden verdeckt an die entsprechenden Stellen in der oberen Ecke des Spielplans gelegt.
- Alle restlichen Verdächtigenkarten werden gemischt und an die Spieler verteilt.
 - bei 3 Spielern bekommt jeder 6 Karten
 - bei 4 Spielern bekommt jeder 5 Karten
 - bei 5 Spielern bekommt jeder 4 Karten
 - bei 6 Spielern bekommt jeder 3 Karten

• Der Startspieler wird wie folgt bestimmt: Man würfelt mit dem Mönchswürfel und derjenige Spieler beginnt, der die Figur in der Farbe gewählt hat, die der Würfel anzeigt. Wird eine Spielfigurenfarbe gewürfelt, die kein Spieler besitzt, wird erneut gewürfelt. Dieselbe Regel gilt für alle Würfel, die im Laufe des Spiels gemacht werden.

• Der Startspieler bekommt die Messglocke und die acht chronologisch geordneten Messekarten (Matutinum, Laudes, Prima, Tertia, Sexta, Nona, Vesperae und Completae).

• Würfel mit zwei Würfeln und lege sie anschließend in die beiden Beichtstuhl. Diese Würfel zeigen die beiden Mönche an, die zuletzt gebichtet haben. (siehe „Räume in der Abtei - Bestühle“).

• Jetzt sind alle Vorbereitungen getroffen: Die Erkundung der Abtei und die Suche nach dem Täter können beginnen!

ZIEL DES SPIELS

Da die Abtei einen wichtigen Ort auf der Pilgerfahrt nach Santiago de Compostela darstellt, halten sich in ihr momentan 24 Mönche auf. Diese Mönche unterscheiden sich in ihren Charakterzügen und in ihrem Aussehen genauso wie die Orden, zu denen sie gehören.

- Orden (Templer, Franziskaner, Benediktiner) • 8 Mönche jedes Ordens
- Titel (Abt, Bruder, Novize) • 6,99
- Kapuze (mit Kapuze, ohne Kapuze) • jeweils 12
- Gesichtsbehaarung (mit Bart, gut rasiert) • jeweils 12
- Umfang (dick, dünn) • jeweils 12

Die Aufgabe jedes Ermittlers ist es, die Bewohner der Abtei sorgfältig zu befragen und die Räume der Abtei genauestens zu durchsuchen, um hinter die Charakteristika (Orden, Titel, Kapuze, Gesichtsbehaarung, Umfang) und den Namen des Täters zu kommen.

Die Spieler bekommen Siegpunkte, wenn sie ein Charakteristikum des Täters (richtiger Orden, Titel, richtige Kapuze, Gesichtsbehaarung, richtiger Umfang) und seinen Namen richtig bestimmen können.

Sie verlieren Punkte, wenn sie falsche Enthüllungen oder Anschuldigungen machen.

Enthüllungen und Anschuldigungen werden in Form von Siegpunkten während des Spiels aufgeschrieben und addiert, sobald der Täter gefasst ist. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Punkten (oft, aber nicht immer derjenige, der den Täter entlarvt hat).

Achtung: Die folgenden Regeln beziehen sich auf eine Spieleranzahl von 3-5 Spielern. Regeländerungen für 6 Spieler befinden sich am Ende des Regelbuches auf Seite 8.



EIN SPIELZUG

Das Spiel besteht aus aufeinander folgenden Spielzügen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler jeder Runde.

Jeder Zug läuft wie folgt ab:

- 1. Verschieben der Messglocke (nur der Startspieler jeder Runde)**-Bist du der Startspieler, schiebe die Messglocke eine Position auf der obersten Messekarte weiter (von der eingekreisten 1 zur eingekreisten 2, von der eingekreisten 2 zur eingekreisten 3, etc...). Wenn sich die Glocke schon auf der eingekreisten 4 befindet, läute sofort zur Messe und führe die Aktionen der Messekarte aus. (Siehe Messe, Seite 7).
- 2. Bewegen der Spielfigur** - Bewege deine Spielfigur ein oder zwei Schritte in eine beliebige Richtung auf dem Spielbrett. Jeder Raum der Abtei ist durch einen Farbwechsel des Fußbodens gekennzeichnet und zählt als ein Schritt unabhängig von seiner Größe. Ein Schritt ist obligatorisch, und ein 2-Schritt-Zug kann nicht dazu verwendet werden, in den selben Raum zurückzukehren.
- 3. Begegnung** - Wenn deine Spielfigur am Ende ihres Zuges in einem Raum ankommt, in dem sich bereits die Spielfigur eines anderen Spielers befindet, musst du diesem Spieler eine Frage stellen. (siehe weiter unten „Die Fragen“)
- 4. Aktion** - Setze deinen Zug mit den Aktionen fort, die für den Raum gelten, in dem sich deine Spielfigur gerade befindet.

DIE FRAGEN

Endet dein Zug in einem Raum, in dem sich bereits die Figur eines anderen Spielers befindet, musst du diesem Spieler eine Frage stellen. Befinden sich mehrere Figuren in diesem Raum, kannst du dir den Spieler, den du befragen möchtest, aussuchen.

Der befragte Spieler kann entweder:

- 1. ein Schweigegelübde ablegen, in dem er einen Finger über die Lippen legt und so die Antwort verweigert oder:**
- 2. deine Frage beantworten, darf aber nun seinerseits auch eine Frage stellen, zu deren Beantwortung du verpflichtet bist.**

Da alle Spieler ein Wahrheitsgelübde abgelegt haben, müssen alle Fragen ehrlich und nach bestem Wissen und Erinnerung beantwortet werden.

Du kannst jede Art von Fragen stellen, solange sie ohne Namensnennung eines Verdächtigen beantwortet werden kann. Trotzdem darfst du einen oder mehrere Namen in deine Fragestellung mit einbeziehen.

Mögliche Fragen:

- „Wie viele Mönche mit Bart hast du auf deiner Hand?“

- „Hast du die Karte ‚Abt Sergio‘?“

- „Wie viele Benediktinermönche hast du auf deinem Blatt mit den Verdächtigen durchgestrichen?“

- „Hast du ‚Abt Bruno‘ von deiner Liste der Verdächtigen gestrichen?“

- „Gehst du in den Kapitelsaal?“
(natürlich ist der Befragte nun an seine Antwort gebunden!).

Für weitere mögliche Befragungstaktiken und Strategien profitiere von der Erfahrung der berühmten ermittelnden Mönche, die auf der Innenseite deines Notizbuches abgebildet sind.



RÄUME IN DER ABTEI

Verschiedene Aktionen müssen in den unterschiedlichen Räumen der Abtei ausgeführt werden.

Es folgt eine Beschreibung der Räume und Aktionen.

Achtung: Das Spielbrett ist in der Sprache der Abteibewohner verfasst- Latein. Für jene, die die Lateinstunden bevorzugt schlafend verbracht haben, haben wir die Raumbezeichnungen und ihre lateinischen Entsprechungen ins Deutsche übersetzt.

• KAPELLE (Ecclesia)

In der Kapelle beginnen alle Spieler das Spiel. Hier finden sie sich auch alle vier Runden für die Messe ein.

• BEICHTSTUHL (Confessorium)

Im Beichtstuhl werden sowohl Sünden als auch Geheimnisse aufgedeckt.

Ziehe eine beliebige Verdächtigenkarte des Spielers, der als letzter auf dem Beichtstuhl war. Die Farbe seines Mönches ist die Farbe, die der Würfel zeigt.

Danach musst du die Farbe des Würfels in die Farbe deines Würfels ändern, um so zu zeigen, dass du der letzte Spieler bist, der gebeichtet hat.

Es darf sich immer nur ein Spieler zur Zeit im Beichtstuhl aufhalten!

Vorsicht: Einer der Beichtstühle kann nur vom Hof (Aula) aus betreten werden, nicht direkt von der Kapelle aus.

• ZELLEN (Cellula)

Ein Mönch erwartet, dass er in seiner Zelle ungestört ist. Wenn du es trotzdem wagst, seine Zelle zu betreten, kannst du eine beliebige Verdächtigenkarte aus der Hand des entsprechenden Mönchs ziehen. Der Besitzer einer Zelle ist durch die Farbe der Zelle gekennzeichnet.

In jeder Zelle darf nur eine Mönchsfigur zur Zeit stehen. (siehe „Buße“, Seite 7)



Kapelle & Beichtstühle



Zellen

• SCHREIBZIMMER (Scriptorium)

Man weiß nie, welche Geheimnisse ein Mönch zufällig erfährt, wenn er nur ein in dem Schreibzimmer gefundenes, Buch liest. Ziehe eine Schreibzimmerkarte.

❖ Besondere Bücher (gekennzeichnet durch einen Stern auf der Karte) können aus dem Schreibzimmer entführt werden. Lege die Karte verdeckt vor dich, ohne sie jemandem zu zeigen. Spiele sie dann aus, wenn der Moment, der auf der Karte beschrieben wird, gekommen ist!

❖ Handelt es sich um ein normales Buch (ohne Stern), so lies den Text laut vor. Die Konsequenzen erfolgen sofort. Ist auf der Karte ein Würfel abgebildet, würfle, um den Spieler zu bestimmen, der von den Konsequenzen betroffen ist.

• BIBLIOTHEK (Bibliotheca)

Die wertvollsten Bücher und verbotenen Texte werden in einer verborgenen Nische in der Bibliothek aufbewahrt.

Nur der Spieler, der die wenigsten Karten auf der Hand hat, darf die Bibliothek betreten. Das bedeutet, dass ein Spieler sich vor dem Betreten vergewissern muss, dass 1. kein anderer Spieler weniger Karten als er besitzt und 2. dass mindestens ein Spieler mehr Karten auf der Hand hat als er.

Jeder Spieler darf die Bibliothek nur einmal während des ganzen Spiels betreten. Befindest du dich in der Bibliothek, ziehe eine Bibliothekskarte und lies ihren Text laut vor. Die Konsequenzen erfolgen sofort.

• SPRECHZIMMER (Parlatorium)

Alle Neuigkeiten aus der Welt außerhalb der Abtei treffen im Sprechzimmer ein.

❖ Sollten immer noch Verdächtigenkarten auf dem Stapel vorhanden sein, ziehe die oberste und nimm sie auf die Hand.

❖ Sind keine mehr vorhanden, darfst du einen beliebigen Spieler darum bitten, dir eine von seinen Verdächtigenkarten zu zeigen. Du musst eine oder zwei (nicht mehr) Charakteristika des Verdächtigen nennen, den du gerne sehen möchtest (z.B.: „Zeig mir einen Mönch vom Orden der Templer!“ oder „Zeig mir einen Novizen mit Bart!“).

Wenn der befragte Spieler eine oder mehrere Karten hat, die deinen Wünschen entsprechen, muss er dir eine (und nur eine) zeigen. Wenn er keine hat, sagt er dies und zeigt dir keine. Das Wahrheitsgelübde gilt allerdings immer noch.

• KRYPTA (Crypta)

Das Gebet bei den heiligen Reliquien des St. Galbert, dessen Sarkophag in der Krypta steht, erfüllt dich mit tiefster Freude.

Ziehe eine Kryptakarte. Sie erlaubt dir, einen Extrazug sofort nach deinem regulären Zug zu machen, zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels. Jeder Spieler darf nur eine Kryptakarte zur Zeit besitzen.

• KAPITELSAAL (Capitulum)

Die großen Versammlungen der Abteibewohner finden in dem Kapitelsaal statt. Du kannst eine Enthüllung oder Anschuldigung machen, bist aber nicht dazu verpflichtet.

• HOF (Aula)

• KREUZGANG (Clastrum)

und andere leerstehende Räume

Diese Räume dienen den Abteibewohnern als Wohnraum, haben daneben aber keine andere Bedeutung. Durchquerst du einen davon, zählt es als einer deiner zwei möglichen Schritte bei jedem Zug. Beachte, dass der Kreuzgang aus vier voneinander getrennten Räumen besteht.

EREIGNISSE IM LEBEN DER MÖNCHE

Messe

Trotz des gewohnten Schweigens verbreiten sich Gerüchte am besten während des Gottesdienstes. Alle vier Runden wird eine Messe in der Kapelle (Ecclesia) abgehalten. Sie bringt einen gleichmäßigen Rhythmus in das Leben der Mönche.

Ablauf der Messe:

1. Alle Spielfiguren werden in die Kapelle (Ecclesia) gestellt.
2. Jeder Spieler gibt eine oder mehrere Verdächtigenkarten (die Zahl steht auf den jeweiligen Messekarten) an den Spieler links von ihm. Wenn ein Spieler nicht genug Verdächtigenkarten besitzt, gibt er die weiter, die er besitzt, behält aber alle, die er bekommt.
3. Nun wird eine Ereigniskarte (Karten mit einem Abbild der Abtei auf der Rückseite) gezogen und ihr Text laut vorgelesen. Die Wirkung tritt sofort ein. Wenn ein Würfel auf einer Karte abgebildet ist,  betrifft diese nur einen Spieler oder Raum, zu bestimmen durch erneutes Würfeln.
4. Die Messglocke und der Stapel mit den Messekarten wird an den Spieler weitergegeben, der in der letzten Runde der letzte war (d.h. an den Spieler, der rechts von dem Startspieler sitzt). Dieser Spieler wird der Startspieler der nun folgenden Runde. Zu Beginn seines ersten Zuges schiebt er die oberste Messekarte unter den Stapel, deckt die nächste auf und setzt die Glocke auf die eingekreiste 1 der Karte.

Enthüllungen

Mönche können bei dem Abt, der den Vorsitz über den Kapitelsaal hat, Enthüllungen machen. Eine Enthüllung ist eine offene Mitteilung für alle Spieler, dass du ein (und nur ein) Charakteristikum des Verdächtigen herausgefunden hast.

Alle Enthüllungen werden auf einem Blatt Papier festgehalten und am Ende des Spiels auf ihre Richtigkeit überprüft. Jede richtige Enthüllung bringt dir zwei Siegpunkte, für jede falsche verlierst du einen Siegpunkt.

Beispiele für gültige Enthüllungen: „Der Verdächtige ist ein Franziskanermönch“, „Der Verdächtige trägt keine Kapuze“, „Der Verdächtige ist ein Abt.“

Beispiele für ungültige Enthüllungen: „Der Verdächtige ist ein Franziskanermönch mit Bart.“ (du darfst nur ein Charakteristikum nennen). „Der Verdächtige ist kein Novize.“ (du musst ein Charakteristikum benennen, die Verneinung eines anderen genügt nicht, da noch nicht eindeutig bestimmt ist, ob es sich um einen Abt oder einen Bruder handelt).

Anschuldigungen

Es dürfen erst Anschuldigungen gemacht werden, wenn alle Verdächtigenkarten gezogen wurden.

Wenn ein Mönch eine Anschuldigung machen möchte, so muss er den Abt in dem Kapitelsaal aufsuchen und seine Vermutung öffentlich bekannt geben, d.h. den Namen des Mönches, den er für schuldig hält, nennen.

Sollte ein anderer Spieler die Verdächtigenkarte, auf der der Angeklagte abgebildet ist, auf der Hand haben, muss er sie den anderen Spielern zeigen, um zu beweisen, dass der Angeklagte unschuldig ist. Die Spielfigur desjenigen Spielers, der die falsche Anschuldigung gemacht hat, wird zur Strafe in die Kapelle versetzt (siehe „Buße“) und der Spieler selbst verliert zwei Punkte.

Wenn kein Spieler die Karte des Angeklagten auf der Hand hat, muss er schuldig sein (die Karte unter dem Spielplan wird dies bestätigen). Das Spiel endet hier und der Spieler, der den Täter gefunden hat, bekommt vier Siegpunkte.

Nun werden die Punkte der einzelnen Spieler addiert (siehe „Punkte zählen“). Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei gleicher Punktzahl gewinnt der Spieler, der den Täter gefunden hat.

Buße

Ein Spieler, der durch einen zweiten Mönch beim Durchsuchen der Zelle eines Mitspielers erwischt wird oder der eine falsche Anschuldigung macht, muss dafür Buße tun. Dasselbe gilt für den Startspieler falls er, bevor er seinen Zug macht, vergisst, die Messglocke zu verschieben oder alle vier Runden zur Messe zu läuten.

Wenn alle Spieler zustimmen, können sie sich eventuell auch dazu entscheiden, weitere Bußen einzuführen. Zum Beispiel, wenn ein Spieler zieht, obwohl er nicht an der Reihe ist, eine verbotene Frage stellt oder zu aufgeregt ist und so geweihten Wein, Kaffee oder Whisky über den Spielplan schüttet.

Der büßende Mönch muss sich in die Kapelle (Ecclesia) begeben und muss dort eine ganze Runde verbringen und beten.



Schreibzimmer & Bibliothek



Sprechzimmer



Krypta



Kapitelsaal



Kreuzgang

Er muss also einmal aussetzen und kann während dieser Zeit weder Fragen stellen noch Fragen beantworten. Handelt es sich um einen Zeitpunkt kurz vor der Messe, darf der Spieler seinen nächsten Zug nach der Messe nicht ausführen.

Punkte zählen

Der Spieler, der die meisten Punkte hat, ist der Gewinner der Spiels (es ist nicht immer derjenige, der den Täter gefunden hat). Sobald der Täter gefasst ist, werden die Punkte wie folgt gezählt:

- Jede richtige Enthüllung: **+2**
- Jede falsche Enthüllung: **-1**
- Entlarven des Täters (richtige Anschuldigung): **+4**
- Jede falsche Anschuldigung: **-2**

Bei Gleichstand ist der Spieler der Gewinner, der den Täter entlarvt hat. Eine denkbare Variante wäre auch, mehrere Durchgänge zu machen und so den besten Detektiv herauszufinden.

SPIEL MIT SECHS SPIELERN

Bei sechs Spielern gelten die normalen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

- ❖ Während deines Zugs kannst du (statt sonst ein oder zwei) bis zu drei Schritte machen.
- ❖ Zwischen den Messen finden lediglich drei Runden statt. Die Messesglocke wird am Anfang jeder Runde auf die eingekreiste Zwei der aufgedeckten Messekarte gesetzt.

VARIANTEN

Spieler, die ein weniger unsichereres, eher taktisch orientiertes Spiel vorziehen, können die Spielregeln folgendermaßen verändern:

- ❖ Schließt die Bibliothek und verbrennt alle verbotenen Bücher!
- ❖ Legt die Ereigniskarten beiseite.
- ❖ Ein Spieler, der zwei Bücherkarten auf der Hand hat, darf das Schreibzimmer nicht betreten.

Weniger zeitaufwändige Varianten

- ❖ Benutzt die Spielregeln, die normalerweise nur im Fall von sechs Spielern gelten.
- ❖ Legt die Matutinumkarte beiseite und beginnt mit der Laudeskarte.

LEERE KARTEN

Lasst eurer Phantasie freien Lauf und erfindet zusätzliche Schreibzimmerkarten oder Ereigniskarten. Zögert nicht, uns eure besten Einfälle in unserem Forum unter www.mysteryoftheabbey.com vorzustellen.

WEBKARTE

In deiner Spielschachtel befindet sich eine kostenlose Days of Wonder Webkarte. Um sie zu benutzen, gehe auf www.mysteryoftheabbey.com und klicke auf „New Player Signup“. Danach folge einfach den Anleitungen.

Die Webseite ist voll mit Informationen rund um das Spiel- hier findest du Diskussionen über effektive Ermittlungsstrategien, Links zu den Webseiten der Autoren und ein Forum, in dem du über Spielneuigkeiten auf dem Laufenden gehalten wirst, neue Bücher und Ereignisse, die andere Spieler erfunden haben, Varianten und vieles mehr.

Wenn du auch an anderen Days of Wonder Spielen Interesse hast- auf www.daysof wonder.com wirst du sicher fündig!

DANKSAGUNGEN

Spielidee von Bruno Faidutti und Serge Laget

Illustration: Julien Delval und Emmanuel Roudier

Graphische Gestaltung: Cyrille Daujean

Übersetzung: Neele Christiansen und Henning Kröpke

Bibliographie: Umberto Eco, Der Name der Rose;
Ellis Peters, the „Brother Cadfael“ mysteries;
Paul Harding, the „Brother Athelstan“ mysteries.

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

Days of Wonder und Das Geheimnis der Abtei sind Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.