

Het MYSTERIE van de ABDIJ

Bruno Faidutti & Serge Laget



DAYS OF
WONDER

Voor 3-6 spelers
Vanaf 8 jaar
60-90 minuten

De vredige Tempeliers abdij is een oase van rust voor vermoeide pelgrims. Zo ook voor jou toen je gisterenavond laat aankwam. De serene rust werd ruw verstoord in de ochtend door de vondst van het levenloze lichaam van Broeder Adelmus aan de voet van de steile kliffen onderaan het klooster. Is de anders zo behendige Broeder uitgegleden en naar beneden gestort? Of heeft iemand hem een handje geholpen bij zijn val? Alles wijst op een misdaad... en de Abt heeft jou en je medereizigers gevraagd een onderzoek te doen en antwoord te geven op de vraag "Wie vermoordde Broeder Adelmus?".

SPELMATERIAAL

In de doos vind je:

- 1 spelbord met een plattegrond van de Tempeliers abdij
- 6 miniatuur pelgrims in kunststof (1 per speler)
- 6 informatieboekjes (1 per speler)
- 90 geïllustreerde kaarten:



24 verdachtekaarten



8 Bibliotheca kaarten



18 gebeurteniskaarten




6 Crypta kaarten



24 Scriptorium kaarten



8 miskaarten

- 1 blok met 50 verdachtenoverzichten
- 3 houten pelgrim dobbelstenen
- 1 misbel om de getijden te luiden 
- 1 spelregelboekje
- Een online-toegangsnummer dat is afgedrukt op de laatste pagina van de spelregels.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ✂ Leg het spelbord met de plattegrond midden op tafel.
- ✂ Elke speler kiest een gekleurde pelgrim en zet deze in de Kapel (Ecclesia). Deze miniatures zijn de pionnen in het spel.
- ✂ Leg in de informatieboekjes een verdachtenoverzicht en geef elke speler er eentje. De informatieboekjes worden gebruikt om de verdachtenoverzichten te verbergen voor de andere spelers. Tevens geven de boekjes een overzicht van de verschillende ruimtes in de abdij. Onder je verdachtenoverzicht vind je enkele mogelijke strategieën voor je onderzoek.
- ✂ Schud elke soort kaarten afzonderlijk: Bibliotheca kaarten, Scriptorium kaarten en gebeurteniskaarten. Leg de stapels gedekt op de aangegeven posities op het spelbord. Leg ook de Crypta kaarten op hun plaats. Gespeelde kaarten worden tijdens het spel weer onder hun eigen stapel gelegd.

3^e speler
verdachten-
overzicht

verdachtekaarten

2^e speler
verdachten-
overzicht

gebeurtenis-
kaarten

miskaarten

1^e speler
verdachten-
overzicht

- ✂ Schud de 24 verdachtekaarten en leg er één gedekt onder het spelbord. Dit is de dader die de spelers tijdens het spel proberen te ontmaskeren.
- ✂ Geef elke speler een pen of een potlood.
- ✂ Leg 5 (bij drie of zes spelers) of 3 (bij vier of vijf spelers) verdachtekaarten gedekt op de aangegeven positie in de bovenhoek van het spelbord.

✂ Verdeel de overige verdachtekaarten onder de spelers:

- 3 spelers - ieder 6 kaarten
- 4 spelers - ieder 5 kaarten
- 5 spelers - ieder 4 kaarten
- 6 spelers - ieder 3 kaarten

✂ De startspeler wordt bepaald door het gooien van de pelgrim dobbelsteen. Als de dobbelsteen een pelgrim aangeeft die niet aan het spel deelneemt, gooi dan opnieuw, totdat er wel een pelgrim wordt gegooid die aan het spel deelneemt. Dit geldt voor alle dobbelsteenworpen die in het spel moeten worden gedaan.

✂ Geef de misbel en de 8 miskaarten aan de startspeler. De miskaarten worden in volgorde op een stapel gelegd (Metten, Laudan, Prime, Terts, Sext, None, Vespers en Completen). De startspeler legt de miskaarten voor zich neer. Aan het begin van zijn eerste beurt, zet hij de misbel op de omcirkelde 1 op de bovenste miskaart (Metten).

✂ Twee dobbelstenen worden gegooid om te bepalen van welke twee pelgrims als laatste de biecht is afgenomen. Leg elk van de dobbelstenen op een Biechtstoel.

Je bent nu klaar om de abdij te gaan onderzoeken en de moordenaar te vinden!

DOEL VAN HET SPEL

De abdij der Tempeliers, een belangrijke rustplaats op de pelgrimsroute naar Santiago de Compostela, biedt op dit moment onderdak aan vierentwintig monniken. Deze monniken hebben verschillende kenmerken, zo verschillend als de ordes waar ze deel van uit maken

Ogni monaco ha cinque importanti caratteristiche:

- **Orde:** Tempelier, Franciscan, Benedictijn. 8 monniken van elke orde.

- **Rang:** Pater, Broeder, Novice. Respectievelijk 6, 9 en 9.

- **Hoofddekseel:** met kap, zonder kap. 12 van elk.

- **Beharing:** met baard, zonder baard: 12 van elk.

- **Omvang:** dik, dun. 12 van elk.

Elke onderzoeker moet voorzichtig de bewoners van het klooster ondervragen en de verschillende ruimtes van de abdij onderzoeken om de specifieke kenmerken (orde, rang, hoofddekseel, beharing en omvang) en de naam van de dader te achterhalen.

De spelers verzamelen overwinningpunten voor het correct onthullen van specifieke kenmerken van de dader (juiste orde, rang, hoofddekseel, beharing en omvang) en diens naam.



Crypta kaarten

2° speler verdachten-overzicht



Scriptorium kaarten

Bibliotheca kaarten



Ze verliezen punten voor het maken van een foutieve onthulling of beschuldiging. De onthullingen en beschuldigingen worden genoteerd tijdens het spel; de bijbehorende overwinningspunten worden aan het eind van het spel opgeteld, zodra de dader is gepakt.

De winnaar is de speler met het hoogste aantal punten (meestal is dat degene die de dader heeft gevonden, maar niet altijd).

Opmerking: de volgende regels zijn geschreven voor 3 tot 5 spelers. Speciale regelveranderingen voor 6 spelers worden beschreven aan het eind van het boekje op pagina 8.

HET SPELVERLOOP

De spelers zijn om beurten kloksgewijs aan de beurt, te beginnen met de startspeler. Elke beurt bestaat uit de volgende onderdelen:

- 1. Verplaats de misbel (alleen in de beurt van de startspeler)** - Als je de startspeler bent, verplaats dan de bel één vakje (van ① naar ②, van ② naar ③, enz...) op de bovenste miskaart. Als de misbel al op de ④ staat, haal hem dan van de kaart af en luidt onmiddellijk de getijden (door de bel te rinkelen), en voer de miskaart uit. (Zie De getijden op pagina 7).
- 2. Verplaats je pelgrim** - Verplaats je pion één of twee stappen in een willekeurige richting op het bord. Elke ruimteafscheiding in de abdij wordt aangegeven door een kleurverandering van het vloeroppervlak en telt als één stap, ongeacht de grootte van de ruimte. Het is verplicht om te verplaatsen en je mag niet direct weer de ruimte binnenlopen die je in dezelfde beurt hebt verlaten.
- 3. Ontmoeting** - Als je met je pion eindigt in een ruimte waar zich al een pion van een andere speler bevindt, dan moet je deze speler een vraag stellen. Als er meerdere pionnen in de ruimte zijn, dan mag je kiezen aan welke speler je een vraag stelt.
- 4. Actie** - Voer de acties uit die bij de ruimte horen waar je pion zich nu bevindt.

ONDERVRAGING

Als je met je pion eindigt in een ruimte waar zich al een pion van een andere speler bevindt, dan moet je deze speler een vraag stellen. Als er meerdere pionnen in de ruimte zijn, dan mag je kiezen aan welke speler je een vraag stelt.

De ondervraagde speler mag:

- 1. De zwijggelofte gebruiken door zijn vinger tegen zijn mond te drukken en weigeren antwoord te geven; of**
- 2. Je vraag beantwoorden. In dat geval mag hij jou een wedervraag stellen. Je bent dan verplicht deze vraag te beantwoorden.**

Aangezien alle spelers de gelofte van eerlijkheid hebben afgelegd, moeten alle vragen naar waarheid worden beantwoord, naar beste weten van de speler.

Je mag elk soort vraag stellen, zolang hij kan worden beantwoord zonder de naam van een Verdachte te geven. Je mag echter wel één of meer namen als onderdeel van je vraag gebruiken.

Voorbeelden van vragen:

- "Hoeveel monniken met baarden heb je in je hand?"
- "Heb je de kaart van Pater Serge?"
- "Hoeveel Benedictijnen heb je afgestreept op je verdachtenoverzicht?"
- "Heb je Pater Bruno afgestreept op je verdachtenoverzicht?"
- "Ga je naar de Kapittelzaal?" (Je tegenspeler moet zich uiteraard aan zijn antwoord houden).

Voor verdere voorbeelden van ondervragingstactieken uit de ervaring van beroemde onderzoekende monniken kijk je aan de binnenkant van de informatieboekjes.



DE RUITES IN DE ABDIJ

Elke ruimte in de abdij heeft zijn eigen functie. Hieronder volgt een beschrijving van de ruimtes en wat er in elk van hen gebeurt.

Opmerking: De namen op het spelbord zijn geschreven in de meest gebruikte taal in de abdij - Latijn. Voor iedereen die in slaap is gevallen tijdens de lessen Latijn, worden de Nederlandse vertalingen en hun Latijnse equivalent vermeld.

• KAPEL (Ecclesia)

De spelers beginnen het spel in de Kapel. Hier keren ze ook terug voor elke mis, telkens nadat ze vier complete beurten hebben gespeeld.

• BIECHTSTOEL (Confessorium)

In de Biechtstoel worden zowel zonden als geheimen bekend gemaakt. Trek een willekeurige verdachtekaart uit de hand van de speler die als laatste dezelfde Biechtstoel heeft bezocht, zoals aangegeven door de kleur van de pelgrim aan de bovenzijde van de dobbelsteen.

Draai vervolgens de dobbelsteen met de kleur van je eigen pion naar boven, om aan te geven dat jij nu de laatste speler bent, die heeft gebiecht.

Er mag maar **één** pion tegelijk aanwezig zijn in elk van de Biechtstoelen.

Let op: Eén van de Biechtstoelen kan alleen worden betreden via de Binnenplaats (Aula), niet direct vanuit de Kapel.

• CELLEN (Cellula)

Een pelgrim gaat er vanuit dat zijn Cel privé blijft. Als je een Cel durft te doorzoeken, dan mag je een willekeurige verdachtekaart uit de hand van de eigenaar van de Cel trekken, zoals wordt aangegeven door de kleur van de Cel. Er mag slechts één pion tegelijk in elke Cel zijn.



Pas op: de eigenaar van een Cel mag wel binnenkomen als er al een pion aanwezig is. In dit geval wordt de indringer op heterdaad betrapt. Hij moet direct de kaart teruggeven die hij heeft getrokken van de eigenaar van de Cel (als hij deze kaart niet meer heeft, dan wordt een andere kaart willekeurig uit zijn hand getrokken). De indringer wordt verplaatst naar de Kapel om boete te doen (zie Boetedoening op pagina 7-8).



• SCHRIJFZAAL (Scriptorium)

Je weet maar nooit wat een gelukkige pelgrim te weten kan komen uit een boek uit de Schrijfzaal. Neem een Scriptorium kaart.

✂️ Speciale boeken (herkenbaar aan een ster op de kaart) kunnen worden meegenomen uit de Schrijfzaal. Laat de kaart niet zien, maar leg hem gedekt voor je neer en gebruik de kaart op een moment waarop deze van toepassing is, zoals aangegeven op de kaart.

✂️ Gewone boeken (zonder ster) moeten hardop worden voorgelezen. De effecten zijn onmiddellijk van toepassing. Als er een dobbelsteen staat aangegeven op de kaart, gooi dan de dobbelsteen om te bepalen op welke speler de kaart van toepassing is.



• BIBLIOTHEEK (Bibliotheca)

De meest waardevolle boeken en verboden teksten worden uit het zicht opgeborgen in een verborgen nis van de bibliotheek.

Alleen de spelers met de minste kaarten in de hand mogen de bibliotheek binnengaan. Dit betekent dat een speler, om de bibliotheek binnen te mogen gaan, moet controleren dat: 1. geen enkele andere speler minder kaarten in zijn hand heeft dan hijzelf, en 2. ten minste één speler meer kaarten in zijn hand heeft dan hijzelf.

Een speler mag de bibliotheek maar **eenmaal** gedurende het hele spel bezoeken.

Als je in de Bibliotheek bent, trek je een Bibliotheca kaart en leest de tekst hardop voor. De effecten zijn onmiddellijk van toepassing.



• CONVERSATIEZAAL (Parlatorium)

Nieuwtjes uit de buitenwereld sippelen binnen in de Conversatiezaal.

✂️ Als de stapel verdachtekaarten op het spelbord nog niet leeg is, dan trek je de bovenste kaart en voegt deze toe aan je handkaarten.

✂️ Als er geen verdachtekaarten meer beschikbaar zijn, mag je aan een speler naar keuze vragen om jou een verdachtekaart te tonen. Je moet dan één of twee kenmerken (en niet meer) opgeven van de verdachtekaart die je wilt zien (bijvoorbeeld "Laat me een Tempelier zien" of "Laat me een Novice met een baard zien"). Als de aangewezen speler één of meer kaarten heeft die aan de kenmerken voldoen, dan laat hij er maar één zien (en niet meer). Als hij er geen enkele heeft, dan zegt hij dat en hoeft hij geen kaarten te laten zien. De gelofte van eerlijkheid geldt hier natuurlijk ook.

• CRYPTTE (Crypta)

Een gebed bij de heilige relikwieën van de Heilige Galbertus, begraven in de Crypte, brengt je in extase! Trek een Crypta kaart. Deze mag je later in het spel gebruiken om direct nog een beurt te spelen, na het beëindigen van je normale beurt. Elke speler mag maximaal één Crypta kaart tegelijk in zijn bezit hebben.



• KAPITTELZAAL (Capitulum)

De grote bijeenkomsten in de abdij vinden plaats in de Kapittelzaal. Hier kun je een beschuldiging of een onthulling doen. Dat is echter niet verplicht.

• BINNENPLAATS (Aula)

• KLOOSTERKRUISGANG (Clastrum)

en andere lege ruimtes...


Deze ruimtes dienen als leefruimte voor de bewoners van de abdij en hebben geen ander doel in het spel. Het verplaatsen door deze ruimtes kost één van de twee stappen die je elke beurt krijgt. Merk op dat de Kloosterkruisgang uit vier gescheiden ruimtes bestaat.



HET LEVEN IN DE ABDIJ

De getijden

Ondanks de indringende stilte worden geruchten het beste verspreid tijdens de mis. De getijden bepalen het leefritme in het klooster en elke vier beurten wordt een mis gehouden in de Kapel (Ecclesia). Gedurende de mis gebeurt het volgende:

1. De pionnen van alle speler worden in de Kapel (Ecclesia) geplaatst.
2. Elke speler geeft tegelijkertijd één of meer verdachtekaarten aan de speler links van hem. Het aantal kaarten staat aangegeven op de miskaart. Als een speler niet voldoende kaarten heeft, dan geeft hij gewoon al zijn kaarten en behoudt de kaarten die hij krijgt.
3. Een gebeurteniskaart (aangegeven met een afbeelding van de abdij op de achterzijde) wordt getrokken, de tekst wordt hardop voorgelezen en de effecten treden onmiddellijk in werking. Sommige gebeurtenissen, aangegeven door de afbeelding van een dobbelsteen op de kaart , hebben betrekking op een specifieke speler, die wordt bepaald door een dobbelsteenworp.
4. Geef de stapel miskaarten en de misbel aan de speler die als laatste aan de beurt was in de vorige beurt (dus de speler rechts van de speler die de getijden heeft geluid). Deze speler wordt nu de startspeler van de nieuwe beurt. Aan het begin van zijn eerste beurt legt hij de bovenste miskaart onderop de stapel, waardoor de volgende zichtbaar wordt en zet de misbel op nummer ①.

Onthulling

Pelgrims kunnen een bezoek brengen aan de Abt in de Kapittelzaal (Capitulum) om een onthulling te doen. Een onthulling is het openbaar bekend maken dat je één (en precies één) kenmerk hebt ontdekt van de dader.

Alle onthullingen worden opgeschreven op een stuk papier en aan het eind van het spel gecontroleerd, zodra de dader bekend is gemaakt. Elke correcte onthulling is +2 punten waard en elke foutieve onthulling -1 punt.

✂ Dit zijn *geldige onthullingen*: "De dader is een Franciscaan", "De dader heeft geen kap", "De dader is een Pater".

✂ Dit zijn *ongeldige onthullingen*: "De dader is een Franciscaan met een baard" (je moet precies één kenmerk noemen), "De dader is geen Novice" (je moet een positief kenmerk noemen, een negatieve onthulling geeft niet aan of het een Pater of een Broeder is).

Je mag geen onthulling doen die al eerder is gedaan, maar je kunt wel een onthulling doen die een eerdere onthulling tegenspreekt. Als een andere speler bekend heeft gemaakt dat de dader een Benedictijn is, dan mag je niet dezelfde onthulling doen, maar je mag wel bekend maken dat hij een Franciscaan is.

Beschuldiging

Er mag niemand worden beschuldigd, zolang er nog verdachtekaarten te halen zijn in de Conversatiezaal.

Om een beschuldiging te doen moet een pelgrim de Abt bezoeken in de Kapittelzaal (Capitulum) en de naam bekend maken van de monnik die volgens hem de dader is.

Als een andere speler de verdachtekaart van deze monnik in zijn handen heeft, moet hij deze aan iedereen tonen om de onschuld van deze monnik te bewijzen. De pion van de speler die hem foutief heeft beschuldigd wordt verplaatst naar de Kapel om boete te doen (zie Boetedoening hieronder) en de speler die de foutieve beschuldiging deed verliest 2 punten.

Als geen enkele speler de verdachtekaart van deze monnik in zijn handen heeft, dan moet de beschuldigde monnik de dader zijn (wat bevestigd kan worden door de kaart die verborgen ligt onder het spelbord). Het spel eindigt en de speler die de dader correct beschuldigde verdient 4 punten.

Bereken de score van elke speler. (Zie Puntentelling hieronder). De speler met de hoogste score is de winnaar. In het geval van een gelijke stand, wint de speler die de dader heeft gevonden.

Boetedoening

Een speler die wordt betrapt bij het doorzoeken van de cel van een andere speler of een foutieve beschuldiging doet, moet boete doen. Hetzelfde geldt voor de startspeler als hij vergeet de misbel door te schuiven (of vergeet de getijden te luiden) aan het begin van zijn beurt, voordat hij zijn pion verzet.

Ook kunnen de spelers in algemeen overleg besluiten dat een andere speler boete moet doen, omdat hij een fout

gemaakt heeft. Bijvoorbeeld het voor zijn beurt spelen, een verboden vraag stellen of uit enthousiasme wijn op het spelbord morsen.

De pion wordt in de Kapel (Ecclesia) gezet, waar een hele beurt gebeden moet worden. De speler moet dus zijn volgende beurt overslaan en mag geen vragen stellen of beantwoorden. Als een speler boete moet doen net voordat de mis begint, moet hij zijn volgende beurt na de mis overslaan.

Puntentelling

De winnaar is de speler met de meeste punten (en dat is niet altijd de speler die de dader heeft gevonden). Zodra de dader is gevonden, berekenen de spelers hun score op de volgende wijze:

- Elke correcte onthulling **+2**
- Elke foutieve onthulling **-1**
- Ontmaskering van de dader (correcte beschuldiging) **+ 4**
- Elke foutieve beschuldiging **-2**

In het geval van een gelijke stand wint de speler die de dader heeft ontmaskerd. De spelers kunnen er voor kiezen om meerdere spellen te spelen en de scores bij elkaar op te tellen om zo een algeheel winnaar te bepalen.

SPEL VOOR ZES SPELERS

Met zes spelers gelden alle standaard spelregels, met de volgende uitzonderingen:

- ✂ Als je aan de beurt bent mag je je pion één, twee of drie vakken verzetten in plaats van maximaal twee.
- ✂ Er zijn telkens slechts drie beurten tussen de missen. De misbel begint op de ② van elke nieuwe miskaart.

VARIANTEN

Spelers die een groter tactisch element in het spel willen, kunnen de regels als volgt aanpassen:

- ✂ Sluit de Bibliotheek en verbrandt deze gevaarlijke boeken.
- ✂ Verwijder alle gebeurteniskaarten.
- ✂ Een speler met twee Scriptorium en/of Bibliotheca kaarten in handen, mag niet naar de Schrijfzaal.

Variant voor een korter spel

- ✂ Gebruik de verplaats- en beurt-regels van het spel voor zes spelers.
- ✂ Verwijder de miskaart Metten en begin het spel met de miskaart Laudén.

CREDITS

Spelontwerp door
Bruno Faidutti en Serge Laget

Illustraties door
Julien Delvan
en Emmanuel Roudier

Grafisch design door
Cyrille Daujean

Bibliografie : Umberto Eco, *In de naam van de Roos*, Ellis Peters, de "Broeder Cadfael" mysteries; Paul Harding, de "Broeder Athelstan" mysteries.

Copyright ©2004 Days of Wonder, Inc.
199 First Street, Suite 340 Los Altos,
CA 94022

Days of Wonder en het Mysterie van de Abdij zijn geregistreerde merken van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.

BLANCO KAARTEN

Gebruik de bijgeleverde blanco kaarten om extra Scriptorium kaarten of gebeurteniskaarten toe te voegen. Aarzel niet om je beste ideeën op ons forum op www.mysteryoftheabbey.com te zetten.

WEBCARD

Dit is uw unieke online toegangsnummer bij Days of Wonder : Om deze te gebruiken bezoek je: www.mysteryoftheabbey.com en klik je op de New Player Signup knop op de website. Volg dan verder de instructies.

De mysteryoftheabbey.com website staat vol met informatie: discussies over effectieve onderzoeksstrategieën, links naar de websites van de auteurs en een forum waar je de laatste informatie kunt vinden over het spel, nieuwe kaarten die ontworpen zijn door andere spelers, spelregelvarianten en nog veel meer.

Je kunt tevens de andere Days of Wonder spellen bekijken. Daarvoor kun je ook terecht op: www.daysofwonder.com