

Het geheim van de abdij

Bruno Faidutti en Serge Laget

Voor 3 tot 6 spelers - vanaf 8 jaar
vertaald door Moeder Overste en frater Agnus Dei

Deze ontzagwekkende abdij van de Hospitaalbroeders van Jeruzalem is een halte op de route naar Santiago de Compostela waar de pelgrims wat rust vinden, beschermd tegen de winterkou en de zwervers, vooraleer ze de lange reis hervatten. Het is daar dat u, zoals veel anderen, halt houdt voor wat, zo denkt u, een rustige nacht zou moeten worden. De rust van deze plaats, ver van de bewoonde wereld, wordt nochtans vlog verstoord door de ontdekking van het levenloze lichaam van broeder Adelmus aan de voet van de lagergelegen steile kliffen langs de omwalling van de abdij. Het lijkt er op dat hij vermoord werd. Rustig en bedachtzaam beslist vader abt dat niemand de abdij mag verlaten zolang de schuldige niet gevonden is. Ieder van u, gehaast om zijn reis te hervatten, zal moeten helpen om het mysterie van de abdij op te helderen.

Spelmateriaal

- **1 spelbord met het grondplan van de abdij**
- **6 monniken in kunststof (1 per speler)**
- **6 dubbelgevouwen overzichtsbladen (1 per speler)**
- **90 kaarten** :
 - 24 verdachtekaarten
 - 8 bibliotheekkaarten (Bibliotheca)
 - 18 gebeurteniskaarten
 - 6 cryptekaarten (Crypta)
 - 24 scriptoriumkaarten (Scriptorium)
 - 8 getijdenkaarten
 - **1 notablok met 50 verdachtiefiches**
 - **3 kloosterdobbelstenen in hout**
 - **1 bel om de getijden te luiden**
 - **1 boek met de spelregels**
 - **1 toegangkaart voor de website van Days of Wonder**

Spelvoorbereiding

- ❖ Het spelbord met het grondplan van de abdij wordt in het midden van de tafel gelegd.
- ❖ Elke speler kiest een monnik als pion en plaatst hem in de kerk (Ecclesia)
- ❖ Elke speler neemt een dubbelgevouwen overzichtsblad en schuift hierin een verdachtiefiche. Deze overzichtsbladen zijn bestemd om de informatie waarover elke speler beschikt te verbergen voor de andere spelers. Hierin vind je ook een overzicht van de vaak voorkomende spelsituaties.
- ❖ De bibliotheek-, de scriptorium- en de gebeurteniskaarten worden afzonderlijk gemengd en gedekt op de juiste plaats op het spelbord gelegd. De gespeelde kaarten worden steeds onder hun eigen stapel geschoven.

- ❖ De 24 verdachtekaarten worden gemengd. Eén kaart wordt heimelijk gedekt onder het spelbord geschoven. Dit is de schuldige. Het doel van het spel is zijn identiteit ontdekken. • **5 verdachtekaarten bij 3 of 6 spelers** of **3 verdachtekaarten bij 4 of 5 spelers** worden gedekt op hun plaats op het spelbord gelegd.
- ❖ De andere verdachtekaarten worden verdeeld onder de spelers:
 - **3 spelers – elk 6 kaarten**
 - **4 spelers – elk 5 kaarten**
 - **5 spelers – elk 4 kaarten**
 - **6 spelers – elk 3 kaarten**
- ❖ De eerste speler van de eerste ronde wordt bepaald door een dobbelsteen. Men dobbelt opnieuw als het kleur niet in het spel is. (Men doet dit telkens wanneer dit zich in het verdere spelverloop voordoet.)
- ❖ De eerste speler neemt de bel en de 8 getijdenkaarten in chronologische volgorde. (Metten, Laudens, Prime, Terts, Sext, Noon, Vespers, Completen) Hij legt de stapel getijdenkaarten voor zich. De Mettenkaart ligt bovenaan.
- ❖ Er worden twee dobbelstenen gegooid om te bepalen welke 2 spelers als laatste te biecht gegaan zijn. Elke dobbelsteen wordt op een biechtstoel (Confessorium) gelegd.
- ❖ Het spel kan beginnen.

Doel van het spel

De abdij van de Hospitaalbroeders, een traditionele halte op de route naar Santiago de Compostela, herbergt op dit ogenblik 24 monniken. Deze monniken behoren tot verschillende ordes. Ze hebben allemaal typische fysische kenmerken waardoor ze van elkaar kan onderscheiden.

Elke monnik heeft 5 typische kenmerken:

- **Orde:** Hospitaalbroeder, Franciscan, Benedictijn • 8 monniken van elke orde
- **Rang:** 6 paters, 9 broeders, 9 novicen
- **Kap:** 12 met kap, 12 zonder kap
- **Gelaat:** 12 met baard, 12 zonder baard
- **Lichaamsbouw:** 12 zwaarlijvig, 12 mager

Elke speurder zal de bewoners van de abdij ondervragen om met de nodige zorg, terwijl hij aanwijzingen zoekt in de verschillende vertrekken van de abdij, de ware identiteit van de schuldige te ontmaskeren aan de hand van zijn typische kenmerken. (orde, rang, kap, gelaat, lichaamsbouw)

De spelers scoren op het einde van het spel punten voor het ontdekken van de juiste kenmerken (orde, rang, kap, gelaat en lichaamsbouw) en voor de naam van de schuldige. Wie verkeerde onthullingen doet of iemand valselijk beschuldigt verliest punten.

De winnaar is meestal, maar niet altijd, de speler die de schuldige gevonden heeft of de speler met de hoogste score.

Opmerking: De hieronder beschreven spelregels zijn voor 3-5 spelers. Wanneer je het spel met 6 speelt moet je rekening houden met enkele noodzakelijke wijzigingen die je achteraan in het boekje terugvindt.

Het spelverloop

De spelers spelen elk om beurt, volgens de wijzers van de klok, te beginnen met de startspeler. Een beurt van een speler verloopt als volgt:

1. De tijd verstrijkt . (enkel in de beurt van de startspeler)

Als je de eerste speler bent verplaats je de bel telkens een vakje. Als je de bel en de getijdenkaarten ontvangen hebt, plaats je de bel op vak 1 van de getijdenkaart. Als je opnieuw aan de beurt bent plaats je de bel op vak 2, enzovoort. Als de bel reeds op vak 4 staat, luid je de bel om de broeders op te roepen voor het volgende getijde. (zie Getijden en Kerk, pagina 7)

2. Verplaatsen van de ondervrager.

Verplaats je pion 1 of 2 vakken op het spelbord. De vakken hebben elk een andere kleur. Het verplaatsen is verplicht. Je mag je pion niet op die manier verplaatsen dat je opnieuw in je startvak terechtkomt.

3. Ontmoeting.

Als je pion op een vak komt waar een pion van een andere speler staat moet je deze speler een vraag stellen. (zie verder bij Vragen)

4. Actie.

Je kan vervolgens de eventuele actie, eigen aan het vak waar je pion staat, uitvoeren.

Vragen

Als je je pion verplaatst naar een vak waar al een pion van een andere speler staat moet je hem een vraag stellen. Als je je pion naar een vak verplaatst waar meerdere spelers staan mag je aan één van hen een vraag stellen

De ondervraagde speler kan:

- 1. ofwel zijn vinger op zijn mond houden om aan te duiden dat hij de stilte verkiest en niet wenst te antwoorden op je vraag.**
- 2. ofwel antwoorden op je vraag wat hem het recht geeft om op zijn beurt een vraag aan jou te stellen waarop je verplicht bent te antwoorden.**

Als een speler antwoordt moet hij dit ter goeder trouw doen en zo juist en zo nauwkeurig mogelijk.

Je mag allerhande soorten vragen stellen waarop de ondervraagde speler kan antwoorden zonder een van de verdachten bij naam te noemen. Je mag best daartegenover één of meerdere namen in je vraag gebruiken.

Voorbeelden van vragen:

- *Hoeveel kaarten met een verdachte met een baard heb je in je handen?*
- *Heb je de kaart met pater Sergio in je handen?*
- *Hoeveel Benedictijnen heb je geschrapd op de lijst van verdachten?*
- *Heb je pater Matthieu geschrapd op de lijst van verdachten?*
- *Ga je naar het Capitulum? (het spreekt voor zichzelf dat de ondervraagde speler zich aan zijn woord houdt)*

Door het spel te spelen zal je ongetwijfeld leren welke de meest verstandige vragen zijn en op welke momenten je beter antwoordt of zwijgt. Je kan je ook laten inspireren door de ondervraagtechnieken die beschreven staan op de binnenkant van het overzichtsblad.

De ruimtes van het klooster

Geritmeerd door de getijden speelt het leven in de abdij zich af in verschillende ruimtes. Elke ruimte heeft zijn functie en dus ook zijn invloed op het spel.

Opmerking: De aanduidingen op het spelbord zijn in het Latijn, de taal die in deze abdij het meest gebruikt wordt door de pelgrims uit de christelijke wereld.

• Ecclesia (kerk)

De pionnen starten in de kerk en ze komen er terug voor elk getijde, na vier spelbeurten.

• Confessorium (biechtstoel)

Hier verneemt men geheimen die niet aan het licht mogen komen. Neem een willekeurige verdachtekaart uit het spel van de vorige speler die zich naar dezelfde biechtstoel heeft begeven. Die speler wordt aangeduid door het bovenzak van de dobbelsteen. Draai vervolgens de dobbelsteen om aan te tonen dat jij nu de laatste speler bent die te biecht gegaan is. Er mag zich maar 1 pion per beurt in elke biechtstoel bevinden.

Opmerking: De ene biechtstoel is bereikbaar vanuit de kerk, de andere vanuit de Aula.

• Cellula (cel)

Elke speler beschikt over een eigen cel, herkenbaar aan de kleur van de tegelvloer. Als je de cel van een andere speler bezoekt neem je een willekeurige verdachtekaart uit zijn hand. Er mag maar één pion per beurt in elke cel staan.

Opmerking: Uitzondering: De eigenaar van een cel mag in zijn eigen cel binnengaan als er al een andere pion staat. De indringer moet dan de kaart die hij van de eigenaar van de cel genomen had teruggeven (Als hij de kaart niet meer heeft trekt men een andere willekeurige kaart uit zijn hand.) en wordt als boetedoening naar de kerk gestuurd. (zie Boetedoening, pagina 7)

- **Scriptorium (schrijfzaal)**

Niemand weet wat hij zal vinden wanneer hij één van de talrijke manuscripten uit het scriptorium neemt. Neem een Scriptoriumkaart.

- ❖ De boeken waarvan het zegel gemerkt is met een ster mogen het scriptorium verlaten. Toon de kaart niet en bewaar ze gedekt voor je om ze op het gepaste moment te gebruiken.
- ❖ De andere boeken hebben onmiddellijk invloed. Lees de tekst op de kaart luidop en pas de invloed onmiddellijk toe. Als er een dobbelsteen op het zegel voorkomt moet er een dobbelsteen gegooid worden om een speler te bepalen.

- **Bibliotheca (bibliotheek)**

De meest waardevolle boeken en de verboden teksten worden hier, onttrokken aan het oog, bewaard in een moeilijk toegankelijk hoekje van de bibliotheek. Alleen de speler met het minst aantal kaarten in de hand mag de bibliotheek betreden. Opdat een speler de bibliotheek zou kunnen betreden mag er dus geen enkele andere speler minder kaarten hebben en moet er op zijn minst één speler zijn die er meer heeft. Elke speler mag de bibliotheek maar eenmaal betreden tijdens het spel. In de bibliotheek trek je een bibliotheekkaart. Je leest ze luidop voor en je past de invloed onmiddellijk toe.

- **Parlatorium (spreekkamer)**

In de sprekkamer sijnpen de nieuwtjes uit de buitenwereld binnen.

- ❖ Als er nog verdachtekaarten op de trekstapel op het spelbord liggen neem je de bovenste kaart en voeg je ze toe aan je handkaarten.
- ❖ Als er geen verdachtekaarten meer op het spelbord liggen mag je aan een speler naar keuze vragen om een verdachtekaart te tonen. (en niet om er één te geven) Je moet één of twee kenmerken van de gevraagde kaart opgeven. ('Toon mij een Hospitaalbroeder' of 'Toon mij een novice met een baard') Als de gevraagde speler één of meerdere kaarten van het betreffende type heeft, moet hij er maar één tonen. Als hij er geen heeft zegt hij het gewoon.

- **Crypta (crypte)**

Misschien vind je al biddend de inspiratie of de kracht die jou ontbreekt bij de relikwieën van Sint-Galbertus. Neem een cryptekaart. Je mag deze cryptekaart gebruiken wanneer je wil in het vervolg van het spel om een tweede beurt te spelen onmiddellijk na je normale beurt. Elke speler mag maximum één cryptekaart in zijn bezit hebben.

- **Capitulum (kapittelzaal)**

Het is hier dat de gemeenschap van monniken, rond de abt geschaard, samenkomt voor de grote gelegenheden. Hier kun je een beschuldiging of een onthulling uiten, maar je bent niet verplicht.

- **Aula**
- **Clastrum (klooster)
en andere lege vertrekken ...**

Deze plaatsen hebben geen specifieke functie in het spel maar elke ruimte telt wel mee voor het verplaatsen van de pionnen. Het klooster bestaat uit vier aparte ruimtes.

Het leven in de abdij

De getijden

De getijden ritmeren het dagelijks leven van de abdij. Ondanks de rigoureuze stilte circuleren de nieuwtjes het meest tijdens de diensten. Elk getijde verloopt als volgt:

1. De pionnen van alle spelers worden in de kerk (Ecclesia) geplaatst.
2. Tegelijkertijd geeft elke speler aan zijn linkerbuur evenveel verdachtekaarten als aangegeven op de getijdenkaart. Als een speler onvoldoende kaarten heeft, geeft hij al zijn kaarten door maar houdt hij alle kaarten die hij ontvangt.
3. Men trekt één gebeurteniskaart (herkenbaar aan de abdij, getekend op de keerzijde van de kaart) waarvan de invloed onmiddellijk toegepast wordt. Als er een dobbelsteen op het zegel voorkomt moet er een dobbelsteen gegooid worden om een speler of een vertrek van de abdij aan te duiden.
4. De laatste speler van de vorige beurt, namelijk de speler die rechts zit van de speler die opgeroepen heeft voor het getijde, wordt de nieuwe startspeler. Hij neemt de stapel getijdenkaarten en de bel. Hij legt de bovenste getijdenkaart onder de stapel terwijl hij de volgende getijdenkaart toont. Hij wordt de eerste speler voor dit getijde. In zijn eerste beurt plaatst hij dus de bel op vak 1 van de nieuwe getijdenkaart.

Onthullingen

De monniken mogen zich tot vader abt wenden in de kapittelzaal (Capitulum) om een onthulling te doen. Een onthulling bestaat er in dat je openbaar bekend maakt dat je denkt één, slechts één, eigenschap van de schuldige gevonden te hebben.

Alle onthullingen die gedaan worden door de spelers tijdens het spel worden genoteerd op een blad papier. Op het einde van het spel, eenmaal de schuldige gevonden is, brengt elke correcte onthulling 2 punten op en verlies je 1 punt per foute onthulling.

Voorbeelden van mogelijke onthullingen: *'De schuldige is een Franciscaan'*, *'De schuldige draagt geen kap'*, *'De schuldige is een pater'*

Deze onthullingen zijn niet geldig: *'De schuldige is een Franciscaan met een baard'* (je mag maar één kenmerk opgeven), *'De schuldige is geen novice'* (je moet een duidelijke eigenschap geven, want je maakt niet duidelijk als het een broeder of een pater is)

Je mag geen onthulling doen die al door jezelf of door een andere speler gedaan is, maar je mag wel een onthulling doen die een vorige onthulling tegenspreekt. Als een andere speler onthuld heeft dat de schuldige een Benedictijn is mag je niet dezelfde onthulling doen maar mag je wel onthullen dat de schuldige een Franciscaan is. De toekomst zal uitwijzen wie gelijk heeft.

Beschuldiging

Niemand mag een beschuldiging uitspreken zolang er nog verdachtekaarten te nemen zijn in het Parlatorium. Om een beschuldiging uit te spreken moet je bij vader abt gaan in de kapittelzaal en de monnik waarvan je denkt dat hij de schuldige is openlijk aanduiden.

Als je je vergist hebt moet een andere speler tussenkomen om de beschuldigde vrij te pleiten door de corresponderende verdachtekaart te tonen. Je pion wordt vervolgens als boeteling naar de kerk (zie verder) gestuurd en je verliest twee punten.

Als geen enkele andere speler tussenkomt is deze monnik dus de schuldige. Dit moet bevestigd worden door de kaart onder het spelbord te bekijken. Het spel is ten einde en je krijgt vier punten.

Men telt dan de punten van de spelers samen (zie verder bij score). De speler met de hoogste score wint het spel. Bij een gelijk aantal punten wint de speler die de schuldige aangeduid heeft.

Boetedoening

De speler die betrapt wordt bij het doorzoeken van de cel van een andere speler of wie iemand vals beschuldigt moet boete doen. Hetzelfde geldt voor de startspeler die vergeet de bel te verplaatsen of de getijden te luiden bij het begin van zijn beurt voor hij zijn pion aanraakt.

De spelers kunnen, na een gemeenschappelijke overeenkomst, eveneens beslissen dat ze een speler een boete opleggen. Bijvoorbeeld wanneer die speler voor zijn beurt wil spelen, een verboden vraag stelt, zijn trappist of chartreuse (likeur) op het spelbord morst of zich zomaar onbehoorlijk en prikkelbaar gedraagt. De pion van de speler die boete doet wordt in de kerk geplaatst waar hij een beurt in gebed moet doorbrengen. Hij verplaatst zich dus niet in zijn volgende beurt. Hij mag dus geen vragen stellen of beantwoorden zolang hij in de kerk is. Als een speler boete moet doen net voor het volgende getijde moet hij zijn eerste beurt laten voorbijgaan.

Puntentelling

De punten worden als volgt geteld wanneer de schuldige gekend is:

- elke juiste onthulling **+ 2**
- elke foute onthulling **- 1**
- ontdekking van de schuldige (correcte beschuldiging) **+ 4**
- elke foute beschuldiging **- 2**

De winnaar is de speler met de hoogste score. Het is meestal de speler die de schuldige ontdekt heeft. In geval van gelijke stand wint de speler die de schuldige ontdekt heeft.

Spel met 6 spelers

Met 6 spelers gelden alle hierboven beschreven spelregels met de volgende aanpassingen:

- ❖ Wanneer je aan de beurt bent mag je je pion 1, 2 of 3 vakken verplaatsen in plaats van 1 of 2 vakken.
- ❖ Er zijn niet meer dan 3 ronden per getijde. Hierdoor wordt de bel direct op vak 2 geplaatst van elke getijdenkaart.

Varianten

De spelers die liever strategisch spelen kunnen de volgende wijzigingen toepassen:

- ❖ De bibliotheek sluiten, na een ketterverbranding van de gevaarlijke boeken die zich er bevinden.
- ❖ Het weglaten van de gebeurtenissen.
- ❖ Een speler die reeds twee boeken in zijn bezit heeft mag niet meer naar het Scriptorium gaan.

om het spel vlotter te laten verlopen:

- ❖ Gebruik ook met minder spelers de spelregels voor 6 spelers
- ❖ Laat de Mettenkaart weg en begin onmiddellijk met de Laudenskaart.

Blancokaarten

Je kan de blanco kaarten gebruiken om je eigen gebeurtenissen of boek uit het Scriptorium samen te stellen.

Webkaart

In de doos bevindt zich een kaart om toegang te krijgen tot de site van Days of Wonder. Om ze te gebruiken ga je naar de site www.mysteryoftheabbey.com en klik op nieuwe speler op de homepage en volg de instructies.

De site mysteryoftheabbey.com geeft heel wat info: discussies over de beste ondervraagmethodes, links naar de websites van de auteurs van dit spel, een forum met de allerlaatste informatie over het spel, ideeën voor nieuwe boeken en gebeurtenissen bedacht door andere spelers, varianten, ...

Bezoek ook de site www.daysofwonder.com om meer te weten over Days of Wonder en onze spellen.

Overzichtsblad - Het geheim van de abdij

Ontmoetingen

Je mag één vraag stellen aan een speler waarvan de pion zich in het vak bevindt waar jij toekomt. Hij moet niet antwoorden maar als hij antwoordt mag hij op zijn beurt een vraag stellen waarop je verplicht bent om te antwoorden. Alle vragen waarop men kan antwoorden zonder de naam te geven van een verdachte zijn mogelijk.

Orde, titel en eigenschappen

Hospitaalbroeder 8		pater 6
Franciscaan 8		broeder 9
Benedictijn 8		novice 9
met kap	met baard	zwaarlijvig
zonder kap	zonder baard	mager

Ruimtes van het klooster

- **Cellula (cellen)**

Neem een verdachtekaart van de eigenaar van de cel. Als je betrapt wordt moet je de kaart teruggeven en boete doen.

- **Ecclesia (kerk)**

Hier start het spel, hier worden de getijden gevierd, hier worden de pionnen als boeteling naartoe gestuurd.

- **Capitulum (kapittelzaal)**

Hier kun je een onthulling doen of een beschuldiging uitspreken. Correcte onthullingen en beschuldigingen leveren punten op. (+ 2, + 4)
Valse onthullingen en beschuldigingen zorgen voor puntenverlies (- 1, - 2 en boetedoening)

- **Confessorium (biechtstoel)**

Neem een kaart van de laatste speler die hier geweest is. Draai de dobbelsteen om aan te tonen dat jij hier als laatste geweest bent.

- **Crypta (crypte)**

Neem een kaart die jou toelaat om in de loop van het spel een extra beurt te spelen.

- **Bibliotheca (bibliotheek)**

Neem een bibliotheekkaart en speel ze onmiddellijk. Je kan maar éénmaal tijdens het spel in de bibliotheek als je het minst aantal verdachtekaarten in de hand hebt.

- **Parlatorium (sprekkamer)**

Neem een verdachtekaart als er nog zijn. Als er geen meer zijn vraag je aan een speler naar keuze om een kaart te tonen. Je moet wel 1 of 2 eigenschappen opgeven.

- **Scriptorium (schrijfzaal)**

Neem een scriptoriumkaart. Als het zegel met een ster gemerkt is bewaar je ze, anders speel je ze onmiddellijk.

- **Aula, Clastrum en de andere lege ruimtes**

Deze plaatsen hebben geen specifieke functie in het spel maar elke ruimte telt wel mee voor het verplaatsen van de pionnen. Het klooster bestaat uit vier aparte ruimtes.

Enkele befaamde ondervragers

Broeder Arnulph

Als man van geloof is broeder Arnulph niet minder een man van de rede en het is met geduld en logica dat hij de knoop van de intriges van de abdij zal ontwarren. Men ziet hem vaak in de gangen terwijl hij de bewoners van de abdij ondervraagt over wat ze de avond van het drama gezien hebben. Hij weet steeds de juiste vragen te stellen. Het is door de antwoorden te vergelijken dat hij hoopt de schuldige te vinden.

Beschouw de vragen aan de andere monniken als een voorrecht, aanvaard het om systematisch te antwoorden op de vragen van de anderen. Luister goed naar de vragen van de andere spelers en naar de antwoorden die aan hen gegeven worden. Probeer je vragen zo te stellen dat de antwoorden voor jou nuttiger zijn dan voor de andere spelers en jou toelaten om door knappe deductie de schuldige te ontmaskeren.

Broeder Engueran

Broeder Engueran, man van boeken en mysteries, heeft alles gekopieerd en geleerd. Hij kent de teksten van de kerkvaders maar ook alle Griekse en Latijnse klassiekers. Zijn overzadigbare nieuwsgierigheid heeft hem soms de kans gegeven om verboden boeken in te kijken. Hij is dikwijls in het scriptorium te vinden, bladerend in dikke stoffige boekbanden. Hij aarzelt ook niet om door de smalle deur van de geheime bibliotheek te gaan. Weinig bekommerd om logica en deductie bladert hij maar wat in de manuscripten waarin hij het geheim hoopt te ontdekken die de dood van broeder Adelmus veroorzaakte.

Probeer in het begin van het spel jou een kaart te laten ontnemen om als eerste de bibliotheek te kunnen betreden. Probeer vervolgens om een boek uit het scriptorium te bemachtigen om meer informatie te bekomen en zaai een beetje wanorde die jouw meer rationele rivalen stoort.

Novice Séverin

Pas toegetreden tot de orde heeft de wat naïeve Séverin het eerst moeilijk om zich te realiseren dat er een moord kon plaats vinden binnen de omwalling van de abdij. De jeugdige onstuimigheid neemt daarop de overhand en gelovend in zijn goed gesternte is hij vaak de eerste om naar de kapittelzaal te lopen om zich, baserend op enkele aanwijzingen, geruchtmakende onthullingen te doen.

Probeer je ondervragingen zo te formuleren dat je kan profiteren van de gevolgtrekkingen van je tegenstanders met het risico meegesleept te worden in hun fouten. Aarzel niet om te verklaren dat de schuldige een monnik met een baard is als je op de lijst met verdachten meer monniken zonder baard dan met baard geschraapt hebt. Aarzel tevens niet om diegene die de anderen lijken te verdenken te beschuldigen, zelfs al heb je hierover persoonlijk geen precieze informatie.

Pater Benoit

Het is niet voor niets dat pater Benoit soms 'de steenmarter' genoemd wordt. Snuisterend en luisterend aan de deuren hangt hij dikwijls rond bij de biechtstoelen en men heeft hem ook al zien rondneuzen in de cellen van zijn medebroeders tijdens hun afwezigheid. Wanneer hij ondervraagd werd sluit hij zichzelf in stilte op. Hij geeft er dan de voorkeur aan de informatie die hij hier en daar gesprokkeld heeft voor zich te houden. Men kan nooit voorzichtig genoeg zijn. Door alles te bespieden, alles te horen en alles te zien weet hij alles over de geheimen van de abdij.

Neem elke gelegenheid om een extra kaart in de hand te nemen, doorzoek de cellen, hang rond in het Parlatorium en in de buurt van de biechtstoelen. Probeer een verdachtekaart geheim te houden om de andere ondervragers op een verkeerd spoor te zetten: toon ze nooit, geef ze niet door tijdens de getijden, beantwoord geen enkele vraag betreffende die kaart.

Spelkaarten

Crypta – cryptekaarten

De relikwieën van Sint-Galbertus wakkeren je geestdrift aan.
Gebruik deze kaart in de loop van het spel om onmiddellijk na je beurt een extra beurt te kunnen spelen.

Messe – getijdenkaarten

◆ **Matines – Metten**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 1 verdachtekaart door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

◆ **Laudes – Laudan**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 2 verdachtekaarten door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

◆ **Prime – Prime**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 3 verdachtekaarten door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

◆ **Tierce - Terts**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 4 verdachtekaarten door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

◆ **Sexte – Sext**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 5 verdachtekaarten door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

◆ **None – Noon**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 6 verdachtekaarten door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

◆ **Vêpres -Vespers**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 6 verdachtekaarten door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

◆ **Complies – Completen**

Alle pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia).
Elke speler geeft 6 verdachtekaarten door aan zijn linkerbuur.
Neem een gebeurteniskaart.

Bibliotheca – bibliotheekkaarten

◆ **Démonologie - Demonologie**

De tekst is zo verschrikkelijk dat je het uitroept van angst en afkeer.
Gealarmeerd haasten alle broeders zich nogal chaotisch naar het scriptorium.
Alle pionnen van de andere spelers worden in het scriptorium geplaatst. Je kiest dan een kenmerk en ieder van hen moet jou, als ze er één hebben, een verdachtekaart met dat kenmerk tonen. (bv. Toon mij allemaal een Hospitaalbroeder)

◆ **Evangile selon Judas – Evangelie volgens Judas**

Wat een wanorde in deze ketterse tekst.
Wissel al je verdachtekaarten met een andere speler naar keuze.

◆ **Hieroglyphicae de Horus Apollo – Hiërogliefen van Horus Apollo**

Wat een vreemde compilatie.
Neem drie scriptoriumkaarten.

◆ **Journal secret du père abbé – Het geheim dagboek van vader abt**

Hij lijkt alles te weten over elk van zijn monniken.
Bekijk een willekeurige kaart van elke speler. Meng vervolgens deze kaarten en herverdeel ze onder de andere spelers.

◆ **Le rire d'Aristote – De lach van Aristoteles**

Niettegenstaande alle rampen waaronder de abdij gebukt gaat, bezorgt dit onwaarschijnlijke werk je een buitengewone opgewektheid.
Speel nog een beurt en begeef je onmiddellijk naar een vak van jouw keuze.

◆ **Miroir du monde – Spiegel van de wereld**

Bekijk alle verdachtekaarten van de speler die bepaald wordt door de dobbelsteen.

◆ **Traité des plaisirs – Traktaat der vreugden**

Eindelijk begrijp je de motieven van de personages die op zo'n sombere plaatsen leven.
Bekijk alle verdachtekaarten van een speler naar keuze. Voor je ze bekijkt mag hij er één opzijleggen die jij niet mag bekijken.

◆ **Traité magico-cabalistique – Traktaat over magische kabbalistiek**

Deze teksten brengen de geest in verwarring.
Doe onmiddellijk een onthulling die enkel in rekening zal gebracht worden op het
eind van het spel als ze juist blijkt te zijn.

Gebeurteniskaarten (met dobbelsteen)

◆ Clef perdue – Verloren sleutel

De prior heeft een sleutel verloren, als ze tenminste niet gestolen is.
Gooi een dobbelsteen om te bepalen welk deel van de abdij gesloten en ontoegankelijk blijft tot aan het volgende getijde.
rood of wit: het scriptorium
blauw of groen: het parlatorium
geel of zwart: het capitulum

◆ Pénitence – Boetedoening

Vader abt legt een boetedoening op aan 2 monniken die naar hun cel gestuurd worden om zichzelf te geselen en te pijnigen.
Twee pionnen, bepaald door twee worpen met een dobbelsteen, worden naar hun cel (cellula) gestuurd.

◆ Tâche quotidiennes – Dagelijkse taken

De abt verdeelt de dagelijkse taken van de abdij. De vloer moet schoongeveegd worden, de varkens moeten gevoederd worden, de kaarsen moeten aangestoken worden, ...
Gooi 3 x een dobbelsteen om 3 pionnen aan te duiden. De eerste wordt naar de kapittelzaal (Capitulum) gestuurd om de vloer schoon te vegen, de tweede naar de spreekkamer (Parlatorium) om de stoelen te laten blinken, de derde naar het Scriptorium om de muurinscripties uit te wissen.

Gebeurteniskaarten (zonder dobbelsteen)

◆ Alibi – Alibi

Verschillende monniken werden in de stad gezien toen ze aan tafel gingen in de herberg op het uur van de misdaad.
Elke speler neemt willekeurig een verdachteskaart uit de hand van zijn linkerbuur en onthult ze. Alle onthulde kaarten worden uit het spel genomen en open naast het spelbord gelegd.

◆ Alibi - Alibi

Een groep monniken bevond zich in de stad waar iedereen hen heeft gezien terwijl ze de bouwwerken aan de nieuwe kathedraal bewonderden.
Elke speler kiest één van zijn verdachteskaarten en laat ze zien. Alle onthulde kaarten worden uit het spel genomen en open naast het spelbord gelegd.

◆ Ferveur grégorienne – Gregoriaanse geestdrift

Tot aan het volgende getijde moeten de spelers zich al gregoriaans zingend uitdrukken.

◆ **Frère Jacques – Broeder Jakob**

Alle spelers moeten onmiddellijk broeder Jakob in canon zingen.

◆ **Inquisiteur – Onderzoeksrechter**

Een onderzoeksrechter komt aan in de abdij om een onderzoek in te stellen naar de moord.

Alle pionnen worden naar de kapittelzaal (Capitulum) gestuurd en elke speler moet een onthulling doen. Iedereen schrijft in het geheim zijn onthulling op een blad papier en ze worden allemaal op hetzelfde ogenblik getoond. Meerdere spelers kunnen dus in dit uitzonderlijke geval dezelfde onthulling doen.

◆ **Livres interdits – Verboden boeken**

Bepaalde monniken bezitten door de kerk verboden lectuur. Vader abt maakt zich boos en neemt alle boeken in beslag.

Alle spelers gooien hun scriptoriumkaarten weg.

◆ **Pénitence – Boetedoening**

Vader abt roept op tot één uur stilte ter nagedachtenis van broeder Adelmus.

Tot aan het volgende getijde mogen de spelers enkel vragen stellen waarop men enkel met 'ja' of 'neen' kan antwoorden.

◆ **Prières – Gebeden**

Vader abt zendt alle monniken naar hun cel om te bidden.

Elke pion wordt in zijn eigen cel (Cellula) geplaatst.

◆ **Procession – Processie**

Vader abt beslist om het onderzoek te onderbreken tijdens de processie rond de abdij om Gods hulp af te smeken.

Men gaat onmiddellijk naar het volgende getijde.

◆ **Sermon – Sermoen**

De nogal aangrijpende preek van vader abt vervult de monniken met nieuwe geestdrift.

Tot aan het volgende getijde mogen de pionnen van de spelers één vakje meer verplaatst worden.

◆ **Suspicion – Verdenking**

De novicen werden vrijgesteld van de vespers om ondervraagd te worden. De novicen worden verdacht.

Elke speler moet, als hij er heeft, een novicekaart tonen

◆ **Suspicion – Verdenking**

Alle broeders worden samengeroepen op een mysterieuze vergadering bij vader abt. De broeders worden verdacht.

Elke speler moet, als hij er heeft, een broederkaart tonen.

◆ **Suspicion – Verdenking**

Een Benedictijn leek bijzonder zenuwachtig nadat hij door vader abt ondervraagd werd.

Elke speler moet, als hij er heeft, een Benedictijnerkaart tonen.

◆ **Suspicion – Verdenking**

Een Franciscan zou dicht bij de plaats van de misdaad gezien zijn

Elke speler moet, als hij er heeft, een Franciscanerkaart tonen.

◆ **Suspicion – Verdenking**

Het gerucht doet de ronde dat broeder Adelmus zou gezien zijn in de vooravond van de moord terwijl hij in een drukke discussie gewikkeld was met een Hospitaalbroeder.

Elke speler moet, als hij er heeft, een Hospitaalbroederkaart tonen.

Scriptoriumkaarten (met dobbelsteen)

◆ **Chronique du monastère – Kroniek van de abdij**

Heel wat vergeten geheimen zitten verborgen in de kroniek van de abdij.
Neem 1 willekeurige verdachtekaart uit de hand van een speler, bepaald door de dobbelsteen.

◆ **Traité neo-platoniciens – Neo-platonisch traktaat**

De moeilijk te begrijpen teksten bevatten soms verborgen waarheden.
Bekijk twee willekeurige verdachtekaarten van een speler, bepaald door de dobbelsteen.

Scriptoriumkaarten (met ster)

◆ **Apocalypse selon Saint-Jean – Apocalyps of openbaring van Johannes**

Zullen de voorspellingen uit het boek Apocalyps de zin van de gebeurtenissen in deze abdij onthullen?
Bewaar deze kaart en speel ze wanneer er een dobbelsteen moet gegooid worden om een speler aan te duiden. Er wordt geen dobbelsteen gegooid want jij mag die speler aanduiden.

◆ **Bréviaire enluminé – Verlucht brevier**

Het lezen van het brevier vervult je met geloof en energie
Bewaar deze kaart en speel ze om je pion een vakje meer te verplaatsen tijdens je beurt.

◆ **Cartulaire de l'Abbaye – Cartularium van de abdij**

Wat een vreemde informatie over de abdij. Zou er een verband zijn tussen de vergeten gebeurtenissen en de huidige situatie?
Bewaar deze kaart en speel ze tijdens een getijde om naar de kaarten van een speler naar keuze te kunnen kijken wanneer hij ze doorgeeft aan een andere speler.

◆ **Cité de Dieu – Stad van God**

Het werk van Sint-Augustinus vervult je met vreugde en energie.
Bewaar deze kaart en speel ze om je pion een vakje meer te verplaatsen tijdens je beurt.

◆ **De Alchemia – Over de alchemie**

Deze lectuur is zo boeiend dat je de getijden vergeet.

Bewaar deze kaart en speel ze als je niet naar het volgende getijde wil gaan. Jouw pion blijft dus ter plaatse. Je ontvangt en je geeft geen kaarten door. De speler aan je rechterzijde geeft zijn kaarten direct aan de speler aan je linkerzijde.

◆ **Livres d'Heures – Getijdenboek**

Bewaar deze kaart en speel ze op het einde van een getijde. Je neemt de bel en de getijdenkaarten en je wordt de nieuwe startspeler

◆ **Logique Aristotelicienne – Aristotelische logica**

Bewaar deze kaart en speel ze wanneer je je in de spreekkamer (Parlatorium) bevindt. Als de speler aan wie je gevraagd hebt om een kaart te tonen die kaart niet kan tonen, kan je hem een andere kaart vragen totdat hij een kaart kan tonen.

◆ **Manuel des inquisiteurs – Handboek van de onderzoekrechters**

Bewaar deze kaart en gebruik ze in je spelbeurt om een onthulling of een beschuldiging te doen, waar je je ook bevindt

◆ **Patristique Byzantine – Byzantijnse patrologie**

Dit is Grieks, het laat zich niet lezen, maar de bibliothecaris heeft er wel belangstelling voor.

Bewaar deze kaart en speel ze om een tweede maal de bibliotheek te kunnen betreden of om er te kunnen binnengaan wanneer je te veel kaarten hebt.

◆ **Plan du monastère – Plan van de abdij**

Er bestaat een vergeten onderaards gewelf onder de abdij.

Bewaar deze kaart en speel ze om direct vanuit de crypte (Crypta) langs de spreekkamer (Parlatorium) naar het Scriptorium of de kapittelzaal (Capitulum) te gaan in plaats van de gebruikelijke weg.

◆ **Psaumes – Psalmen**

Het lezen van de psalmen vervult je met energie. Bewaar deze kaart en speel ze om je pion een vakje meer te verplaatsen tijdens je beurt.

◆ **Règle Bénédictine – Benedictijnerregel**

De stilte is noodzakelijk voor de ascese en de meditatie.

Bewaar deze kaart en speel ze voor je een vraag stelt aan een speler. Je fluistert de vraag stilletjes in zijn oor en hij antwoordt eventueel op dezelfde manier. Als hij jou een vraag stelt gebeurt dat dus eveneens al fluisterend.

◆ **Règle Franciscaine – Franciscanerregel**

Roep een andere speler tot de orde. Bewaar deze kaart en speel ze, nadat je een vraag gesteld hebt aan een speler en zelf eventueel een vraag teruggekregen hebt. De pion van de ondervraagde speler (het heeft geen belang als hij geantwoord heeft of niet) wordt naar de kerk gestuurd. Dit is geen boetedoening en hij verliest zijn beurt niet.

◆ **Summa Theologica – Overzicht over de theologie**

Wat een diepgang in de werken van de kerkleraars. Deze tekst vraagt zo'n intense bezinning dat je de problemen van de abdij vergeet.

Bewaar deze kaart en speel ze bij een nieuw getijde om aan je linkerbuur één kaart minder dan normaal door te geven.

◆ **Traité de Rhétorique – traktaat over de welsprekendheid**

Wat is de kunst van het stellen van vragen nuttig!

Bewaar deze kaart en speel ze wanneer een speler zich heilig voorneemt om niet te antwoorden op jouw vragen. Hij moet jou dus een antwoord geven en hij mag geen vraag terugstellen.

Scriptoriumkaarten (met blanco zegel)

◆ **Cantiques des cantiques – Hooglied**

De wellust van deze tekst vervult je met enthousiasme.

Speel onmiddellijk opnieuw, verplaats je pion 3 plaatsen (4 plaatsen met 6 spelers).

◆ **Chronique de Saint-Téodule – Kroniek van Sint-Théodulus**

Het is vandaag het feest van Sint-Théodulus, beschermer van de stad. Door de recente gebeurtenissen heeft men hem jammer genoeg vergeten.

Al de pionnen keren terug naar de kerk (Ecclesia) waar onmiddellijk een nieuw getijde plaats heeft. Je neemt de bel en de getijdenkaarten en je wordt de startspeler.

◆ **Grimoire de haute magie – Toverboek van de hoge magie**

Het rumoer dat je maakt terwijl je vruchteloos deze vervloekte toverformules probeert te lezen zorgen voor de nodige onrust in de abdij.

Verplaats de pionnen van alle spelers zoals je wil. Je mag echter geen twee pionnen op hetzelfde vak plaatsen.

◆ **Prophéties et présages – Profetieën en voortekens**

Bevat deze duistere tekst het geheim van de toekomstige gebeurtenissen?
Bekijk de volgende vier gebeurteniskaarten en leg ze terug in een volgorde naar jouw keuze.

◆ **Règle hospitalière – Regel van de Hospitaalbroeders**

Bepaalde monniken, hier aanwezig, lijken weinig orthodoxe geschriften te bezitten. Leg beslag, zonder ze op voorhand te bekijken, op één boek (scriptoriumkaart) van één van de andere spelers en bewaar ze voor jou.

◆ **Texte cryptographique – Cryptografische tekst**

Dit boek is behoorlijk mysterieus, onbegrijpelijk, maar achteraan bevindt zich een steen die uitsteekt. Als je er op duwt wordt er een geheime passage geopend. Plaats je pion in de crypte (Crypta) of in de biechtstoel (Confessorium). Je past onmiddellijk de invloed van de crypte of de biechtstoel toe.

◆ **Traité d'astrologie Arabe – Traktaat over Arabische astrologie**

Zal de stand van de sterren jou wat er gebeurd is in de voorbije nacht in de abdij helpen begrijpen?
Bekijk twee willekeurige kaarten, elk uit het spel van een verschillende speler naar keuze. Verwissel de kaarten voor je ze teruggeeft.

(noot van de vertaler: De bibliotheek-, de gebeurtenis- en de scriptoriumkaarten werden alfabetisch gerangschikt op de Franse titel)