

Freely based on the novel by

UMBERTO ECO

THE NAME OF THE ROSE

Voor 2-5 spelers vanaf 10 jaar

Auteur: Stefan Feld · Illustraties: Volkan Baga · Design: DE Ravensburger · Redactie: Stefan Brück



Anno Domini 1327, winter in een afgelegen abdij op de helling van de noordelijke Alpen. Broeder William von Baskerville, een geleerde Franciscaner monnik uit Engeland, reist als ambassadeur van de Keizer met een delicate opdracht: hij moet een samenkomst van de van ketterij verdachte Minorieten en afgezanten van de Paus organiseren. Maar al snel blijkt zijn verblijf een hachelijke onderneming. In de zeven dagen en nachten in het klooster zijn William en zijn leerling Adson getuigen van verdachte gebeurtenissen: een monnik verdrinkt in een vat, tot de rand toe vol met varkensbloed. Een ander valt uit een venster en een derde ligt dood in het badhuis. Geruchten gonzen door de abdij en niet alleen de Abt heeft iets te verbergen. Overal doen vrome sporenwissers hun verdoezelende werk ...

Hier begint het spel: elke speler krijgt om te beginnen – *geheim voor de andere spelers!* – de rol van één „van de vrome mannen“ aangewezen. Gedurende de loop van het spel gaat het erom deze monnik zich zo onopvallend en onverdacht mogelijk in de abdij te laten ophouden. Soms moeten opdrachten vervuld worden waarbij iets van de ware bedoelingen van de monniken aan het licht komt. Maar wie in een gebouw wordt aangetroffen, waar hij eigenlijk niets

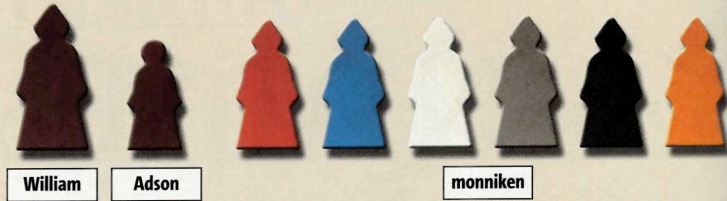
te zoeken heeft, maakt zichzelf pas echt verdacht. En ook William en zijn leerling Adson zaaien verdenkingen. Wie heeft aan het eind van het spel het minst te vrezen? Tegen wie spreken de minste verdenkingen? Wie wint dit spannende spel met raadselachtige monniken en duistere mysteries?



Spelmateriaal

8 speelfiguren:

- „William“ (grote bruine figuur met monnikskap)
- „Adson“ (kleine bruine figuur zonder monnikskap)
- 6 monniken (rode, blauwe, witte, grijze, zwarte en oranje figuur)



2 x 6 telstenen (een lage en een hoge per monnikskleur)

1 tijdsteen (beige vierkante steen)

1 spelbord

2 stanskaarten met daarin:

- 42 kleine vierkante „taak“-fiches (rugzijde: zonnewijzer)
- 5 x 6 middelgrote vierkante kleurmerken (rugzijde: letters A t/m E)
- 3 grote vierkante „onthulling“-fiches
- 42 incidentkaarten



tijdsteen

telstenen



taak



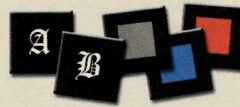
onthulling



incidentkaarten

66 speelkaarten:

- 60 actiekaarten (rugzijde: roos)
- 28 x „gebouw“ (elk gebouw 2 x)
- 24 x „monnik“ (elke monnik 4 x)
- 8 x „William/Adson“
- 6 identiteitskaarten (rugzijde: „Monachus“ (= de monnik)):
- 1 rode, blauwe, witte, grijze, zwarte en oranje monnik



kleurmerken



actiekaarten

gebouw

monnik

William/Adson



identiteitskaarten



spelbord

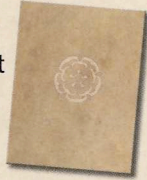
Spelvoorbereiding

Voor het allereerste spel moeten alle onderdelen voorzichtig uit de stanskaart gehaald worden.

- **Het spelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.

Hierop is het klooster met 14 gebouwen afgebeeld (Bibliotheca = bibliotheek, Scribitorium = schrijfsaal, Stabulum = stal, Dormitorium = slaapzaal, Officina = werkplaats, Refectorium = eetzaal, Culina = keuken, Porta = toren, Infirmorium Domus = ziekenzaal, Balneatorium = badhuis, Ecclesia = kerk, Capitulum = kapittelzaal, Porticus = kruisgang, Hortus = tuin. Daarnaast een zonnewijzer (velden 0-24), een verdenkingkolom (blauwe velden 0-40) en een bewijskolom (bruine velden 0-50). (opmerking: uit speltechnische overwegingen is de indeling van het klooster niet conform die in de roman.)

- **De 14 incidentkaarten** worden met de tekstzijde naar beneden geschud. Zes kaarten worden vervolgens met de tekstzijde naar beneden boven het spelbord naast elkaar afgelegd. De resterende acht kaarten worden zonder te zijn ingezien, in de doos teruggelegd.



- **Telkens 1 „onthulling“-fiche** wordt rechts van de eerste, derde en vijfde doelkaart ingevoegd.



- **In de verdenkingkolom** (blauw) worden de 6 lage telstenen op het 10^{de} veld gestapeld.



- **In de bewijskolom** (bruin) worden de 6 hoge telstenen op het 5^{de} veld gestapeld.



- **De tijdsteen** (beige) wordt op het blauwe veld (= 0/24) van de zonnewijzer gelegd.



- **Alle 8 speelfiguren** (6 monniken, William en Adson) worden in verschillende willekeurige gebouwen op het spelbord gezet.

Opmerking: alle 8 speelfiguren worden altijd in het spel gebruikt, onafhankelijk van het aantal deelnemende spelers.

- **De 42 taakfiches** worden met de beeldzijde naar beneden geschud. Vervolgens worden op elk gebouw (op de vakjes van de banderol) twee willekeurige fiches open neergelegd. De 14 resterende fiches worden met de beeldzijde naar beneden, in een rij, naast het spelbord gelegd.



- **De 60 actiekaarten** komen goed geschud en met de beeldzijde naar beneden, als een trekstapel naast het spelbord.



- **Elke speler krijgt:**

- **3 actiekaarten** van de stapel in de hand. De handkaarten mogen de medespelers niet kunnen inzien.

- **6 kleurmerken** (alle met dezelfde letter op de rug). De speler legt de kleurmerken vervolgens met de rugzijde naar boven voor zich op tafel.

Als er minder dan 5 spelers deelnemen, worden de overblijvende kleurmerken in de doos teruggelegd.



- **1 identiteitskaart.** Hiertoe worden eerst de zes identiteitskaarten met de beeldzijde naar beneden geschud. Vervolgens krijgt iedere speler een kaart, die alleen hij mag inzien! Dit is de kleur van de monnik die de speler in het spel voorstelt en wiens identiteit hij tot het eind van het spel voor de andere spelers geheim moet proberen te houden!

Belangrijk: de niet verdeelde identiteitskaarten worden, zonder te zijn ingezien(!) in de doos teruggelegd.

De loop van het spel

Het spel loopt over zeven ronden. Iedere ronde is een dag. De eerste zes dagen verlopen als volgt:

- Het begin van de dag: incidentkaart omdraaien;
- De loop van de dag: net zolang actiekaarten uitspelen tot de tijdsteen het blauwe veld van de zonnewijzer bereikt;
- Het eind van de dag: incidentkaart toedelen en verdenkingpunten omzetten in bewijspunten.

Aan het eind van de zevende en laatste dag vindt uiteindelijk de afsluitende ontmaskering plaats.



Het begin van de dag

Aan het begin van de dag wordt de eerste, uiterst links liggende incidentkaart omgedraaid. Deze kaart is de hele dag geldig. Meer details over de afzonderlijke incidentkaarten zijn te lezen aan het eind van deze spelregel (vanaf blz. 23)

De loop van de dag

Voor de eerste dag moet een startspeler worden aangewezen, daarna gaat het om de beurt verder tot het eind van de dag. Wie aan de beurt is, voert de volgende handelingen in de aangegeven volgorde uit:

1. Actiekaart uitspelen
2. Figuur plaatsen
3. Actie uitvoeren
4. Actiekaart aanvullen
5. Tijdsteen verplaatsen

1. Actiekaart uitspelen

De speler kiest één van zijn drie handkaarten en legt deze kaart open op een gezamenlijke aflegstapel naast de stapel actiekaarten.

2. Tijdsteen vooruitzetten

Als afsluiting van zijn beurt zet de speler de tijdsteen evenveel velden vooruit (met de richting van de wijzers van de klok) als het getal op zijn uitgespeelde kaart. Wanneer de uitgespeelde kaart een William/Adsonkaart is, moet de tijdsteen 5 velden vooruit gezet worden als William verplaatst werd. Als Adson verplaatst werd, blijft de tijdsteen staan (0 velden).

Het vooruit zetten van de tijdsteen kan door de inzet van tijd fiches (verzamelde taak fiches die met de zonnewijzer naar boven voor de speler liggen) vertraagd worden. Voor elk fiche dat de speler in zijn beurt aan het eind van de rij taak fiches naast het spelbord legt, mag hij de tijdsteen één veld minder vooruit zetten.

Let op: tijd fiches die in de actuele beurt verkregen zijn, mogen pas aan het eind van een volgende beurt ingezet worden.

Voorbeeld: De tijdsteen is nog maar 2 velden van het blauwe veld verwijderd: de speler die aan de beurt is, heeft uitsluitend kaarten met de tijds waarde 3 in de hand. Hij speelt dus een kaart met tijds waarde 3 uit, voltooit de beurt en geeft nog 2 tijd fiches af (die hij in eerdere beurten verkreeg) zodat de tijdsteen slechts 1 veld vooruit gezet hoeft te worden.

3. Figuur plaatsen

(let op: Als van „figuren“ wordt gesproken, worden altijd alle acht speelfiguren bedoeld, wanneer van „monniken“ wordt gesproken, gaat het uitsluitend om de zes monniken.)

Afhankelijk van de kaart die de speler uitspeelt, gebeurt het volgende:



- **Monnikskaart:** de speler moet de bewuste monnik in een *ander gebouw naar keuze* plaatsen en daar de actie uitvoeren (zie hieronder).



- **Gebouwkaart:** de speler moet een *figuur naar keuze* (dus een monnik of William of Adson) vanuit een *ander gebouw* in het bewuste gebouw plaatsen en daar de actie uitvoeren (zie hieronder).

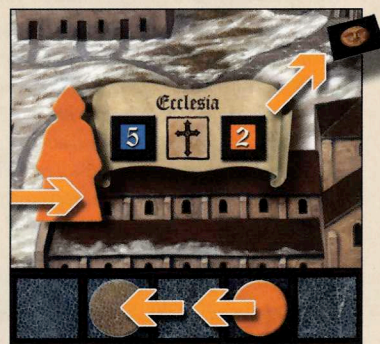


- **William/Adsonkaart:** De speler moet William of Adson in een *ander gebouw naar keuze* plaatsen.

4. Actie uitvoeren

Nadat de speler een figuur geplaatst heeft, doet zich één van de volgende situaties voor:

- Een monnik is in een gebouw geplaatst, waarin tenminste één taakfiche van zijn kleur ligt. Omdat de monnik hier een taak moet vervullen, is hij onverdacht. De speler moet het fiche nemen en de telsteen van de monnik in de **verdenkingkolom** het aantal op het fiche aangegeven velden terugzetten (max. tot 0). Vervolgens legt hij het fiche met de zandloperzijde naar boven voor zich af. Dit fiche geldt nu als „tijd fiches“.



Voorbeeld: de oranje monnik is in de kerk geplaatst, waar een oranje taakfiche met waarde 2 en een blauw fiche met waarde 5 liggen. De speler moet dus het oranje fiche nemen en de oranje telsteen in de verdenkingkolom 2 velden terugzetten.

Opmerking: als er twee taakfiches van dezelfde kleur in het gebouw liggen, mag de speler er toch maar één naar keuze nemen en uitvoeren.

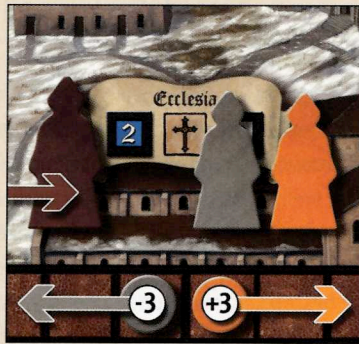
Pas nadat door deze actie het laatste taakfiche van een gebouw is weggenomen, moeten de beide lege vakjes weer gevuld worden met de twee eerste taakfiches van de rij die naast het spelbord ligt.

- Een monnik is in een gebouw geplaatst, waarin *geen* taakfiche van zijn kleur ligt. Deze monnik is verdacht omdat hij hier eigenlijk niets te zoeken heeft. De telsteen van deze monnik moet zoveel velden in de **verdenkingkolom** vooruit gezet worden als de som van de waarde van de één of twee taakfiches die in dit gebouw liggen (max. tot 40). De speler mag geen fiche nemen.



Voorbeeld: de oranje monnik is in de kerk geplaatst, waar een zwart taakfiche met waarde 2 en een blauw fiche met waarde 2 liggen. De speler moet dus de oranje telsteen in de verdenkingkolom 4 velden vooruit zetten.

- *William* is in een gebouw geplaatst waarin één of meer monniken staan. Elk van deze monniken krijgt +3 of -3 punten in de bewijskolom. De speler beslist voor elk van de aanwezige monniken wiens telsteen 3 velden vooruit of achteruit gezet wordt.



- *Adson* is in een gebouw geplaatst waarin één of meer monniken staan. Elk van deze monniken krijgt +5 of -5 punten in de verdenkingkolom. De speler beslist voor elk van de aanwezige monniken wiens telsteen 5 velden vooruit of achteruit gezet wordt.



Opmerking: Uitsluitend wanneer William of Adson bij monniken geplaatst worden (en niet omgekeerd!) worden deze punten verdeeld. Als William of Adson in een leeg gebouw worden geplaatst, gebeurt er verder niets.

Voorbeeld:

een speler plaatst William in de bibliotheek alwaar de grijze en de witte monnik aanwezig zijn. De speler beslist dat de grijze telsteen in de bewijskolom 3 velden vooruit en de witte steen 3 velden achteruit gezet worden.



De volgende speler plaatst in zijn beurt de blauwe monnik eveneens in de bibliotheek. Omdat er geen blauw taakfiche ligt, verzet hij de blauwe telsteen in de verdenkingkolom evenveel plaatsen vooruit als de som van de waarde van de daar liggende taakfiches. Dat William ook in de bibliotheek aanwezig is, heeft geen gevolgen.



De daarop volgende speler plaatst in zijn beurt Adson naar de bibliotheek. Hij beslist dat de grijze en de witte telsteen in de verdenkingkolom elk 5 velden vooruit en de blauwe telsteen 5 velden achteruit gezet worden.



5. Actiekaarten aanvullen

De speler vult zijn handkaarten weer aan tot drie met de bovenste kaart van de trekstapel. Als de stapel helemaal gebruikt is, worden de afgelegde actiekaarten geschud en vormen de nieuwe trekstapel.

Het eind van de dag

De spelers voeren één voor één hun beurten uit, tot een speler de tijdsteen aan het eind van zijn beurt op of over het blauwe veld van de zonnwijzer zet. Daarmee is de dag ten einde. Nu gebeurt het volgende:

- De **verdenkingpunten** (blauwe kolom) worden – naar gelang de positie in die kolom – in bewijspunten omgezet. Hoe verdachter een monnik zich deze dag gedragen heeft, des te meer de bewijzen tegen hem zich opstapelen.

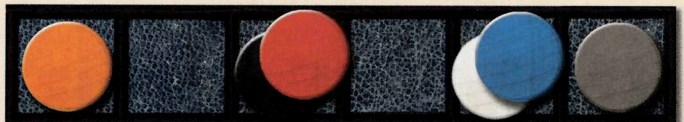
Telsteen in de verdenkingkolom:

- voorste positie
- tweede positie
- derde positie
- vierde positie
- vijfde positie
- zesde positie

Steen met dezelfde kleur in de bewijskolom vooruitzetten:

- 5 velden
- 4 velden
- 3 velden
- 2 velden
- 1 veld
- 0 veld

Let op: bij gelijke stand in de verdenkingkolom krijgen al deze kleuren de volle punten toebedeeld.



Voorbeeld: grijs staat helemaal vooraan in de verdenkingkolom, gevolgd door blauw en wit, dan rood en zwart en tot slot oranje. In de bewijskolom worden de telstenen als volgt vooruit gezet: grijs 5 velden, blauw en wit 4, rood en zwart 3, oranje 2 velden.

Vervolgens worden alle telstenen in de verdenkingkolom weer op het 10^{de} veld gestapeld, onafhankelijk van hun vorige positie. De telstenen in de bewijskolom blijven vanzelfsprekend staan waar ze zojuist geplaatst zijn.

- De speler die de dag beëindigd heeft, krijgt de actuele incidentkaart en legt deze met de tekstzijde naar beneden voor zich af. Aan het eind van het spel moeten de spelers voor elk van deze kaarten die zij in hun bezit hebben, hun telsteen in de bewijskolom 2 velden vooruit zetten.



Eind van het spel

De „Onthulling“-fiches

Na de eerste, derde en vijfde dag moeten de spelers telkens iets van hun identiteit prijsgeven door één van hun kleurmerken om te draaien, die *in geen geval* (!) de kleur van hun ware identiteit mag zijn!

Hierdoor liggen aan het begin van de zesde dag voor elke speler drie kleurmerken open, die aangeven wie de speler *beslist niet is*.

In elke van de drie „onthullingronden“ kiezen de spelers tegelijkertijd één van hun kleurmerken uit en leggen die – aanvankelijk nog met de kleurzijde naar beneden – voor zich neer. Nadat iedereen dit gedaan heeft, worden deze kleurmerken omgedraaid. Voor elk omgedraaid kleurmerk moet de telsteen met dezelfde kleur in de **bewijskolom 2 velden** vooruit gezet worden. De omgedraaide kleurmerken blijven open voor de spelers liggen.



Nadat de zesde dag beëindigd is, volgt de zevende en laatste dag. Nu worden er geen actiekaarten meer uitgespeeld enz., maar er volgt de **ontmaskeringronde**: alle spelers moeten nu aangeven wie volgens hen met welke monnik speelde. Daartoe nemen alle spelers voor hun drie openliggende kleurmerken, drie willekeurige taakfiches *met dezelfde kleur* van het spelbord. Hierdoor hebben alle spelers enerzijds weer de beschikking over hun zes kleurmerken. Anderzijds is daardoor nog steeds herkenbaar welke drie kleuren iedere speler zeker niet als identiteit heeft. Vervolgens legt elke speler telkens één van zijn kleurmerken – met de letterzijde naar boven – voor *elke* opponent. Pas nadat alle spelers dit gedaan hebben, worden deze kleurmerken én de identiteitskaarten omgedraaid.

Voor elk door zijn opponenten afgegeven kleurmerk dat overeenkomt met de kleur van zijn identiteit moet een speler de telsteen van zijn monnik in de **bewijskolom** vooruit zetten – afhankelijk van het aantal spelers:

bij 2 spelers: 12 velden

bij 3 spelers: 6 velden

bij 4 spelers: 4 velden

bij 5 spelers: 3 velden

De volgende dag

... kan beginnen. De volgende incidentkaart wordt omgedraaid. De speler die de vorige dag beëindigd heeft, speelt als eerste een actiekaart uit. (*Hij is daardoor dus tweemaal achterelkaar aan de beurt.*)

Voorbeeld: er zijn in totaal 4 spelers. Voor de speler die met de blauwe monnik speelt, zijn door zijn drie medespelers de volgende kleurmerken neergelegd: blauw – oranje – blauw. De speler is dus twee keer doorgrond en moet dientengevolge de blauwe telsteen in de **bewijskolom 8 velden** (2 x 4) vooruit zetten.

Tot slot moet iedere speler ook nog voor elke incidentkaart die hij voor zich heeft liggen, de telsteen van zijn monnik in de **bewijskolom 2 velden** vooruit zetten.

Opmerking: in het uitzonderlijke geval dat telstenen voorbij het veld 50 gezet moeten worden, begint men eenvoudig weer bij 0 en telt er later 50 punten bij op.

Vervolgens worden de telstenen van de niet meespelende kleuren verwijderd. De winnaar is de sluwste speler die zijn monnik listig aan de aandacht van zijn opponenten wist te onttrekken en waardoor diens telsteen *het verst achter* in de **bewijskolom** staat. Bij gelijke stand wint de speler van hen die de meeste incidentkaarten moest nemen. Als er dan nog geen verschil is, zijn er meer winnaars.



De incidentkaarten

Elke incidentkaart heeft zijn uitwerking op enige van de hiervoor beschreven regels gedurende de dag dat hij open ligt.

Belangrijk: ongeacht de tekst op de openliggende incidentkaart voert elke speler *altijd* eerst zijn reguliere beurt uit, dus hij speelt een actiekaart uit, plaatst een figuur en voert vervolgens de bijbehorende actie uit. Pas dan wordt *aansluitend* de tekst van de actuele incidentkaart opgevolgd.

Hier volgen enkele verklaringen en voorbeelden voor elke incidentkaart.

Si Guillaume et Adson se retrouvent dans un même lieu, les points Soupçons sont transformés en points Indices

Als William en Adson elkaar in een gebouw tegenkomen, volgt een omzetting van verdenkings- in bewijspunten

Wanneer William en Adson in hetzelfde gebouw staan nadat één van de twee daarheen verzet werd, volgt direct na de reguliere actie een omzetting van **verdenkingpunten** in **bewijspunten**, zoals het aan het eind van de dag gebeurt. Aansluitend worden alle telstenen in de **verdenkingkolom** weer op het 10^{de} veld gestapeld. Deze actie kan zich meermalen voordoen. Mochten alle zes telstenen op hetzelfde veld in de **verdenkingkolom** staan, wordt niets omgezet. Aan het eind van de dag volgt, onafhankelijk van hoe vaak deze „extra omzetting“ plaats vond, in ieder geval de normale omzetting.

Le joueur qui déplace Guillaume, attribue 2 points Indices supplémentaires

Wie William verplaatst, verdeelt aansluitend + 2 bewijspunten

Wie William verplaatst, verzet de telstenen in de **bewijskolom** van de monniken die hij aantreft zoals gewoonlijk 3 velden voor- of achteruit. Vervolgens verzet hij de telsteen van een *door hem gekozen* monnik 2 velden of de stenen van 2 *door hem gekozen* monniken 1 veld vooruit. Deze monnik of monniken *kunnen maar moeten niet* in het bewuste gebouw staan. Achteruit zetten van de 2 bewijspunten is niet toegestaan.

Personne ne peut utiliser de tuile Temps

(mais les tuiles Mission peuvent continuer d'être accumulées)

Niemand mag tijdfiches inzetten. (taakfiches nemen is gewoon toegestaan!)

Gedurende deze dag mogen de spelers geen tijdfiches inzetten om het bereiken of overschrijden van het blauwe veld op de zonnwijzer te vertragen. De spelers mogen echter wel taakfiches pakken en als tijdfiche voor zich neerleggen.

Si un moine est déplacé dans un lieu désert, ses points Indices diminuent de 1

Een monnik in een leeg gebouw geplaatst: - 1 bewijspunt

Wordt een monnik in een leeg gebouw geplaatst (actie uitvoeren), dus een gebouw waar zich op dat moment andere monniken noch William of Adson bevinden, wordt zijn telsteen in de **bewijskolom** één veld achteruit gezet.

Si un moine rejoint Guillaume, le joueur qui l'a déplacé attribue 2 points Indices supplémentaires

Wie een monnik bij William plaatst, verdeelt in totaal + 2 bewijspunten

De speler verzet, nadat hij een monnik in een gebouw gezet heeft (actie uitvoeren) waarin zich ook William bevindt, de telsteen van een *door hem gekozen* monnik 2 velden of de telstenen van twee *door hem gekozen* monniken 1 veld in de **bewijskolom** vooruit. Dit *kan* ook de zojuist geplaatste monnik zijn, maar dat *moet* niet.

Chaque carte Action jouée peut être utilisée deux fois (ne déplacer le marqueur Temps qu'une fois !)

Elke uitgespeelde actiekaart dubbel benutten (tijdswaarde slechts eenmaal!)

Wie een gebouwkaart speelt, kan vervolgens twee figuren naar dit gebouw verplaatsen en per figuur de bijbehorende actie uitvoeren. *Dus bijvoorbeeld eerst de grijze monnik (taakfiche) en vervolgens William (bewijspunten)*. Wie een monnikskaart uitspeelt, kan deze monnik tweemaal verplaatsen. *Dus bijvoorbeeld naar de kerk (taakfiche) en vervolgens naar de tuin (taakfiche)*.

In geval een William/Adsonkaart wordt uitgespeeld, kan tweemaal William (2 x **bewijspunten**) of tweemaal Adson (2 x **verdenkingpunten**) verzet worden. Elk eenmaal, William én Adson is *niet* toegestaan. *Let op:* De tijd op de uitgespeelde kaart wordt in alle gevallen slechts eenmaal op de zonnwijzer aangegeven, of de incidentkaart actief is of niet.

Si un joueur déplace un moine dans l'église, tous les autres joueurs doivent rendre une de leurs tuiles Temps

Plaatst een speler een monnik in de kerk, moeten alle andere spelers een tijdsfiche afgeven

Wie een monnik in de kerk plaatst (actie uitvoeren), dwingt daarmee zijn opponenten elk een tijdfiche terug te leggen aan het eind van de rij fiches naast het spelbord. De speler zelf hoeft er geen af te geven. Spelers die op dat moment geen tijdfiche hebben, geven ook niets af. Als William of Adson in de kerk geplaatst wordt, geldt deze opdracht niet.

→

Le moine de votre choix ajoute autant de points Soupçons que la valeur Temps de la carte jouée.

Een monnik naar keuze krijgt zo veel verdenkingpunten als de tijdswaarde van de uitgespeelde kaart

Voorbeeld voor deze kaart: Een speler speelt een rode monnikkaart met de tijdswaarde 4 en plaatst de rode monnik (taakfiche). Vervolgens zet hij de witte telsteen in de verdenkingkolom 4 velden vooruit. Hij had echter ook elke andere telsteen (ook de rode) vooruit kunnen zetten.

De volgende speler speelt een William/Adson-kaart en plaatst William (bewijspunten). Aansluitend zet hij de zwarte telsteen 5 plaatsen in de verdenkingkolom vooruit. Zou hij Adson hebben geplaatst (verdenkingpunten) zou hij vervolgens geen telsteen hebben kunnen vooruitzetten omdat Adsons tijdswaarde 0 is.

Opmerking: wanneer bij een actiekaart tijd-fiches worden ingezet, heeft dit geen uitwerking op de toebedeelde verdenkingpunten; deze worden altijd conform de tijdswaarde van de actiekaart toebedeeld.

Wie William in een gebouw met monniken plaatst, zet hun telstenen in de bewijskolom aansluitend niet met 3 maar elk met 6 velden voor- of achteruit. Wie dit met Adson zou hebben gedaan, zet hun telstenen in de verdenkingkolom vervolgens niet 5 maar elk 10 velden voor- of achteruit. Ook nu beslist de speler zelf van welke monnik de steen vooruit of achteruit gezet wordt.

Wordt een monnik – om het even, waarheen – geplaatst (actie uitvoeren), wordt aansluitend zijn telsteen in de bewijskolom 1 veld vooruit gezet.

Le moine déplacé ajoute 1 point Indices

De geplaatste monnik krijgt + 1 bewijspunt

Si un moine est déplacé dans la bibliothèque, il ajoute 2 points Indices

Wordt een monnik in de bibliotheek gezet, dan krijgt hij + 2 bewijspunten

Lors de la transformation des points Soupçons en points Indices, les points Indices sont doublés.

Bij de omzetting van verdenking- in bewijspunten worden de bewijspunten verdubbeld

Si un moine est déplacé dans un lieu occupé par d'autres moines, leurs points Indices augmentent de 1

Wordt een monnik in een gebouw bij andere monniken geplaatst, krijgen die ieder + 1 bewijspunt

Après chaque tour, le moine qui a le plus de points Soupçons ajoute 1 point Indices supplémentaire

Na elke beurt krijgt de monnik met de meeste verdenkingpunten + 1 bewijspunt

Wordt een monnik in de bibliotheek, geplaatst (actie uitvoeren); dan wordt aansluitend zijn telsteen in de bewijskolom 2 velden vooruit gezet.

Deze kaart werkt alleen aan het eind van de dag wanneer de verdenkingpunten in bewijspunten worden omgezet. Het aantal regulier verdeelde bewijspunten wordt in dit geval verdubbeld.

In geval van het voorbeeld op bladzijde 21 zou dat betekenen dat de grijze steen 10 velden vooruit gezet wordt, de blauwe en de witte elk 8, de rode en de zwarte elk 6 en de oranje steen 4 velden.

De geplaatste monnik zelf (actie uitvoeren) krijgt geen bewijspunten maar wel de monniken die hij aantreft.

Voorbeeld: een speler plaatst de blauwe monnik in een gebouw, waarin de rode en de zwarte monnik al aanwezig zijn: de rode en de zwarte telstenen in de bewijskolom worden elk 1 veld vooruit gezet.

Na de beurt van elke speler wordt gekeken welke telsteen in de verdenkingkolom het meest vooraan staat: de telsteen van dezelfde kleur in de bewijskolom wordt 1 veld vooruit gezet. Als meer dan één telsteen het meest vooraan staan in de verdenkingkolom, worden alle gelijkleurige telstenen in de bewijskolom elk 1 veld vooruit gezet. Wanneer alle telstenen in de verdenkingkolom op hetzelfde veld staan, gebeurt helemaal niets.

Freely based on the novel by _____

UMBERTO ECO

THE NAME OF THE ROSE

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Stefan Feld - Illustrations : Volkan Baga - Design : DE Ravensburger - Rédaction : Stefan Brück



Hiver de l'an de grâce 1327, dans une abbaye isolée dans le nord des Apennins. Le frère Guillaume de Baskerville, savant moine franciscain originaire d'Angleterre, a été chargé d'une mission particulièrement délicate par l'Empereur : organiser une rencontre entre l'Ordre des frères mineurs, soupçonné d'hérésie, et des représentants du pape. Mais son séjour se transforme très rapidement en une entreprise dangereuse. Durant ces 7 jours et 7 nuits passés à l'abbaye, Guillaume et son jeune novice Adson sont les témoins d'événements inquiétants : un moine est retrouvé noyé dans un baquet rempli à ras bord de sang de porc, un autre tombe d'une fenêtre, tandis que le corps d'un troisième gît dans les bains. Des bruits circulent dans l'abbaye et messieur l'abbé ne semble pas être le seul à vouloir étouffer ces crimes. Partout, les hommes d'église s'évertuent à effacer les traces et à brouiller les pistes...

C'est ici que commence le jeu : au début de la partie, chaque joueur reçoit (à l'abri des regards adverses !) le rôle de l'un de ses « brouilleurs de piste » qu'il va incarner. Au cours du jeu, il s'agit pour chacun de déplacer son moine le plus discrètement possible à travers l'abbaye sans attirer les soupçons. Ici et là, les ecclésiastiques doivent accomplir des missions pour donner une bonne impression d'eux. Cependant, leur simple présence dans des lieux où ils n'ont rien à faire

les rend rapidement suspects. Et Guillaume et son novice Adson entretiennent eux aussi la suspicion parmi les moines...

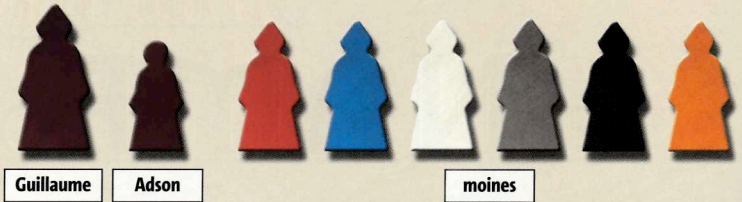
Qui aura les mains les plus blanches en fin de partie ? Sur qui pèsera le moins de soupçons ? Qui démasquera ces étranges moines, résoudra les mystères qui les entourent et remportera la partie ?



Contenu

8 pions :

- « Guillaume » (grand pion marron avec une capuche)
- « Adson » (petit pion marron sans capuche)
- 6 moines (rouge, bleu, blanc, gris, noir et orange)



2 x 6 compteurs (un petit et un grand par couleur)

- 1 marqueur Temps (pavé droit beige)
- 1 plateau de jeu
- 2 planches prédécoupées comprenant :



- 42 petites tuiles Mission carrées (verso : Cadran solaire)
- 5 x 6 marqueurs carrés moyens (verso : lettres A à E)
- 3 grandes tuiles carrées Révélation
- 42 petites cartes Événement



Mission



Révélation



cartes Événement

66 cartes :

- 60 cartes Action (Verso : rose)
- 28 x « Lieu » (2 exemplaires de chaque lieu)
- 24 x « Moine » (4 exemplaires de chaque moine)
- 8 x « Guillaume / Adson »
- 6 cartes d'identité (Verso : « Monachus » [= le moine])
- 1 moine de chaque couleur : rouge, bleu, blanc, gris, noir et orange



marqueurs de couleur

cartes Action



cartes d'identité



plateau de jeu

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments des planches précédées.

- Le **plateau de jeu** est installé au milieu de la table.

Il représente l'abbaye et ses 14 lieux (*bibliotheca* = bibliothèque, *scriptorium* = salle d'écriture, *stabulum* = étable, *dormitorium* = dortoir, *officina* = atelier, *refectarium* = réfectoire, *culina* = cuisine, *porta* = porte, *infirmorum domus* = hospice, *balneatorium* = bains, *ecclesia* = église, *capitulum* = chapitre, *porticus* = cloître, *hortus* = jardin), ainsi qu'un cadran solaire (cases 0 à 24), une échelle Soupçons (cases bleues de 0 à 40) et une échelle Indices (cases marron de 0 à 50).

(Remarque : pour des raisons techniques, le plan de l'abbaye ne correspond pas exactement à celui décrit dans le roman).

- Mélanger **les 14 petites cartes Événement**.

En étaler ensuite 6 les unes à côté des autres, au-dessus du plateau, texte face cachée. Remettre les 8 cartes restantes dans la boîte sans les regarder.



- Placer **une tuile Révélation** à droite de la 1^{re}, de la 3^e et de la 5^e carte Événement.



- Poser les 6 **petits compteurs** (empilés si nécessaire) sur la case 10 de l'**échelle Soupçons** (bleue).



- Poser les 6 **grands compteurs** (empilés si nécessaire) sur la case 5 de l'**échelle Indices** (marron).



- Poser le **marqueur Temps** (beige) sur la case bleue du cadran solaire (= 0/24).



- Placer **les 8 pions** (= 6 moines + Guillaume + Adson) dans des lieux différents, au choix, sur le plateau.

Remarque : toujours placer les 8 pions quel que soit le nombre de joueurs.

- Mélanger **les 42 tuiles Mission**.

En retourner ensuite 2, face visible, sur chaque lieu (sur les carrés des parchemins). Aligner les 14 tuiles restantes en une longue chaîne, face cachée, à côté du plateau.



- Mélanger **les 60 cartes Action** et placer la pioche, face cachée, à portée de main à côté du plateau.



- **Chaque joueur reçoit :**

- **3 cartes Action** de la pioche qu'il prend en main sans les montrer aux autres.

- **6 marqueurs de couleur** (avec tous la même lettre au verso). Au début, les disposer devant soi, côté Lettre visible.

À moins de 5 joueurs, les marqueurs de couleur non utilisés sont remis dans la boîte.



- **1 carte d'identité**. Commencer par mélanger les 6 cartes d'identité. Chaque joueur reçoit ensuite une carte qu'il doit être le seul à voir ! C'est la couleur du moine qu'il incarne au cours de la partie et qu'il doit garder secrète jusqu'à la fin de la partie ! *Important* : remettre les cartes d'identité non distribuées dans la boîte sans les regarder (!).

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 7 tours. Chaque tour représente exactement un jour.

Pour les 6 premiers jours, le déroulement est le suivant :

- Début de la journée : retourner une petite carte Événement ;
- Déroulement de la journée : jouer autant de cartes Action qu'il faut jusqu'à ce que le marqueur Temps soit revenu sur la case bleue du cadran solaire ;
- Fin de la journée : Attribuer la petite carte Événement et transformer les points Soupçons en points Indices.

Le 7^e et dernier jour a enfin lieu un dernier tour de soupçons.



Début de la journée

Au début de la journée, la première petite carte Événement, à l'extrémité gauche, est retournée. Elle est valable pour toute la journée.

Vous trouverez davantage de détails sur chaque carte Événement à la fin de cette règle (page 15 sq.)

Déroulement de la journée

Pour la première journée, le joueur qui débute est tiré au sort ; puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin du jour. Quand vient son tour, le joueur suit les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Utilisation d'une carte Action
2. Déplacement d'un pion
3. Accomplissement d'une action
4. Pioche d'une carte
5. Déplacement du marqueur Temps

1. Utilisation d'une carte Action

Le joueur choisit une des trois cartes de sa main et la pose, face visible, sur une pile de défausse commune à côté de la pioche de cartes Action.

2. Déplacement du marqueur Temps

Pour terminer son tour, le joueur avance le marqueur Temps, dans le sens des aiguilles d'une montre, d'un nombre de cases égal à la valeur de la carte qu'il a jouée. S'il a joué la carte Guillaume / Adson, et a déplacé Guillaume, il avance le marqueur Temps de 5 cases. S'il a déplacé Adson, le marqueur Temps ne bouge pas (0 case).

Le déplacement du marqueur Temps peut être modifié à l'aide des tuiles Temps (= tuiles Mission accumulées et retournées du côté Cadran solaire). Pour chaque tuile qu'un joueur remet au bout de la chaîne à côté du plateau, il avance le marqueur Temps d'une case de moins. **Attention** : Les tuiles Temps acquises durant le tour actuel ne pourront être utilisées qu'au tour suivant.

Exemple : 2 cases séparent encore le marqueur Temps de la case bleue ; mais le joueur actif ne possède que des cartes de valeur 3 en main. Il joue donc une de ces cartes, effectue son déplacement et redonne 2 tuiles Temps supplémentaires (gagnées au cours des tours précédents), ce qui lui permet de n'avancer le marqueur Temps que d'1 case.

3. Déplacement d'un pion

(Attention : Dans cette règle, le mot « pion » désigne toujours les 8 pions, tandis que « moines » ne concerne que les 6 moines.)

Selon le type de carte (parmi les trois existantes) jouée par le joueur, il effectue le déplacement suivant :



- **Carte Moine** : Le joueur doit déplacer le moine correspondant dans un autre lieu de son choix et y effectuer l'action (voir ci-dessous).



- **Carte Lieu** : Le joueur doit déplacer un pion au choix (un moine, Guillaume ou Adson) d'un autre lieu vers le lieu indiqué par la carte et y effectuer l'action (voir ci-dessous).



- **Carte Guillaume / Adson** : Le joueur doit déplacer Guillaume ou Adson dans un autre lieu au choix.

4. Accomplissement d'une action

Après avoir déplacé un pion, le joueur se retrouve dans l'une des quatre situations suivantes :

- Un moine est déplacé dans un lieu où se trouve au minimum une tuile Mission de sa couleur. Comme le moine a une mission à accomplir en ce lieu, il n'attire pas les soupçons. Le joueur doit prendre la tuile et reculer le compteur du moine sur l'échelle Soupçons du nombre de cases indiqué sur la tuile (au maximum, jusqu'à 0). Il retourne ensuite la tuile devant lui sur la face Cadran solaire. Ces tuiles sont désormais considérées comme des « tuiles Temps ».



Exemple : Le moine orange est déplacé dans l'église, où se trouvent une tuile bleue de valeur 5 et une tuile orange de valeur 2. Le joueur s'empare de la tuile orange de 2 et recule le compteur orange de 2 cases sur l'échelle Soupçons.

Remarque : Si dans ce lieu se trouvent deux tuiles de même couleur, le joueur ne peut cependant en prendre qu'une (au choix) et effectuer l'action correspondante.

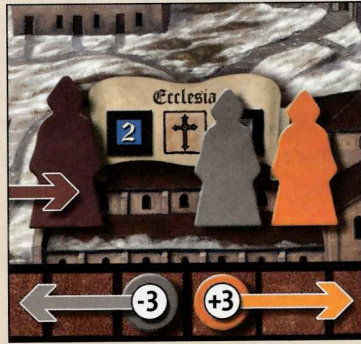
Si le joueur prend ainsi la dernière tuile d'un lieu, il complète les deux carrés vides avec les deux premières tuiles de la chaîne à côté du plateau, face visible.

- Un moine est déplacé dans un lieu où ne se trouve aucune tuile de sa couleur. Le moine attire les soupçons car il n'a rien à y faire a priori. Le joueur avance le compteur de ce moine sur l'échelle Soupçons d'un nombre de cases égal à la somme des deux tuiles qui s'y trouvent (au maximum, jusqu'à 40). Le joueur ne s'empare d'aucune tuile.



Exemple : Le moine orange est déplacé dans l'église, où se trouvent une tuile bleue et une tuile blanche de valeur 2. Le joueur doit avancer le compteur orange de 4 cases sur l'échelle Soupçons.

- Guillaume est déplacé dans un lieu occupé par un ou plusieurs moine(s). Le marqueur de chaque moine présent est avancé ou reculé de 3 points sur l'échelle Indices. Le joueur décide pour chaque moine présent, séparément, s'il avance ou recule son compteur de 3 cases.



- Adson est déplacé dans un lieu occupé par un ou plusieurs moine(s). Le compteur de chaque moine présent est avancé ou reculé de 5 points sur l'échelle Soupçons. Le joueur décide pour chaque moine présent, séparément, s'il avance ou recule son compteur de 5 cases.



Remarque : Ces points sont attribués uniquement lorsque Guillaume ou Adson se déplacent vers les moines (et non l'inverse). Si Guillaume ou Adson sont déplacés dans un lieu inoccupé, il ne se passe rien.

Exemple :

Un joueur déplace Guillaume dans la bibliothèque où se trouvent déjà les moines gris et blanc. Il décide d'avancer le compteur gris de 3 cases et de reculer le compteur blanc de 3 cases sur l'échelle Indices.



C'est ensuite au tour du joueur suivant ; il déplace le moine bleu également dans la bibliothèque. Comme aucune tuile bleue ne s'y trouve, il avance le compteur bleu sur l'échelle Soupçons de la somme des tuiles présentes. La présence de Guillaume dans la bibliothèque n'a aucun effet.



Pour finir, le joueur suivant déplace Adson à son tour dans la bibliothèque. Il décide d'avancer les compteurs gris et blanc et de reculer le compteur bleu de 5 cases sur l'échelle Soupçons.



5. Pioche d'une carte

Le joueur pioche la carte supérieure de la pile et l'ajoute à sa main. Si la pile est épuisée, les cartes Action défaussées sont remélangées pour constituer la nouvelle pioche.

Fin de la journée

Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne ou dépasse la case bleue du cadran solaire avec le marqueur Temps. La journée se termine alors de la façon suivante :

- Les points Soupçons (échelle bleue) sont transformés en points Indices (échelle marron) selon le tableau ci-dessous. Plus un moine a donc été suspecté durant cette journée, plus le nombre d'indices contre lui est élevé.

Compteur sur l'échelle Soupçons :	Déplacer le compteur de même couleur sur l'échelle Indices de ...
1 ^{re} position	5 cases
2 ^e position	4 cases
3 ^e position	3 cases
4 ^e position	2 cases
5 ^e position	1 case
6 ^e position	0 case

Attention : Si plusieurs compteurs sont sur la même case de l'échelle Soupçons, ces couleurs avancent toutes du nombre de points Indices correspondant à leur position. La position suivante n'est pas sautée pour autant.



Exemple : Gris est le plus avancé sur l'échelle Soupçons, suivi de Bleu et Blanc, Rouge et Noir, puis Orange. Les compteurs sur l'échelle Indices sont avancés de la manière suivante : Gris, 5 cases ; Bleu et Blanc, 4 cases ; Rouge et Noir, 3 cases, Orange, 2 cases.

Tous les compteurs de l'échelle Soupçons sont ensuite remis sur la case 10, quelle que soit la case atteinte précédemment. Bien sûr, les compteurs sur l'échelle Indices restent en place.

- Le joueur qui a mis fin à la journée prend la petite carte Événement actuelle et la pose devant lui, face cachée. À la fin de la partie, chacun devra avancer le compteur de son moine sur l'échelle Indices de 2 cases par petite carte en sa possession.



Fin de la partie

Les tuiles Révélation

Après les 1^{re}, 3^e et 5^e journées, chaque joueur doit dévoiler en partie son identité en retournant un de ses marqueurs de couleur face visible, mais *surtout pas* celui correspondant à la couleur de sa carte d'identité ! Au début du 6^e jour, chacun a donc 3 marqueurs devant lui, indiquant qui il *ne peut pas être*.

À chacune de ces trois « phases de révélation », les joueurs choisissent en même temps un de leurs marqueurs de couleur et le posent, pour l'instant, face cachée devant eux. Quand tout le monde est prêt, ces marqueurs sont dévoilés. Pour chaque marqueur retourné, le compteur de la couleur correspondante avance de **2 cases** sur l'échelle Indices. Les marqueurs de couleur utilisés restent face visible devant les joueurs.



Après le 6^e vient le 7^e et dernier jour. Aucune carte Action n'est plus jouée durant ce tour... mais c'est le **tour de soupçons** : chaque joueur parie alors sur l'identité du moine incarné par ses adversaires durant la partie.

Pour cela, chacun remplace les trois marqueurs de couleur retournés devant lui par trois tuiles Mission de même couleur prises n'importe où sur le plateau. D'une part, chaque joueur dispose ainsi de nouveau de ses 6 marqueurs de couleur ; de l'autre, il continue de visualiser les 3 couleurs (sur les 6) que ses adversaires n'incarnent pas.

Chaque joueur place ensuite un de ses marqueurs de couleur, la lettre face visible, devant chacun de ses adversaire. Une fois que tous les joueurs sont prêts, ces marqueurs et les cartes d'identité sont dévoilés. Pour chaque marqueur adverse correspondant à sa carte d'identité, le joueur doit avancer le compteur de son moine sur l'échelle Indices d'un nombre de cases qui varie selon le nombre de joueurs :

2 joueurs : 12 cases

3 joueurs : 6 cases

4 joueurs : 4 cases

5 joueurs : 3 cases

Le dernier jour

... peut commencer. La dernière petite carte Événement est retournée. Le premier joueur à jouer une carte Action est celui qui vient d'achever la journée précédente. (Il joue donc deux fois de suite.)

Exemple à 4 joueurs : Devant le joueur qui incarne le moine bleu, ses trois adversaires ont placé les marqueurs suivants : bleu, orange, bleu. Il a donc été démasqué par deux adversaires et doit avancer son compteur de 8 cases (2 x 4) sur l'échelle Indices.

Pour finir, chacun doit avancer le compteur de son moine sur l'échelle Indices de 2 cases par petite carte Événement qu'il possède devant lui.

Remarque : Dans le cas (rarissime) où le compteur dépasserait la case 50, recommencer simplement à 0 et ajouter 50.

Enfin, les compteurs des couleurs n'appartenant à aucun joueur sont retirés. Le vainqueur est le plus habile à effacer les traces, c'est-à-dire le moine dont le compteur se trouve *en dernière position* sur l'échelle Indices. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cartes Événement devant lui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Les petites cartes Événement

Chaque petite carte Événement modifie ou remplace certaines des règles expliquées jusqu'ici pour la journée où elle est retournée.

Important : Sans tenir compte du texte de la carte Événement retournée, le joueur commence *toujours* par effectuer son tour normal : il joue une carte Action, déplace un pion et effectue ensuite, comme d'habitude, l'action correspondante. Ce n'est *qu'ensuite* qu'il suit le texte de la carte Événement actuellement retournée.

Vous trouverez ci-dessous des précisions et des exemples pour chaque carte Événement.

Si Guillaume et Adson se retrouvent dans un même lieu, les points Soupçons sont transformés en points Indices

Als William en Adson elkaar in een gebouw tegenkomen, volgt een omzetting van verdenkings- in bewijspunten

Quand Guillaume et Adson se retrouvent en un même lieu, donc que l'un rejoint l'autre, les points Soupçons sont immédiatement transformés en points Indices après l'action normale, comme si la journée était terminée. Tous les compteurs sur l'échelle Soupçons sont ensuite remis sur la case 10. Cet événement peut également se répéter plusieurs fois par jour. Si les 6 compteurs se trouvent sur la même case de l'échelle Soupçons, les points ne sont pas transformés. À la fin de cette journée aura lieu une transformation normale des points, quel que soit le nombre de « transformations spéciales » qui auront précédé.

Le joueur qui déplace Guillaume, attribue 2 points Indices supplémentaires

Wie William verplaatst, verdeelt aansluitend + 2 bewijspunten

Le joueur qui déplace Guillaume commence par avancer ou reculer les compteurs des moines qu'il rencontre, comme d'habitude, de 3 cases sur l'échelle Indices. Il avance ensuite le compteur d'un moine de son choix de 2 cases ou les compteurs de 2 moines au choix chacun d'1 case. Le ou les moine(s) ne doit (doivent) pas obligatoirement se trouver dans le même lieu que Guillaume. Il n'est pas permis de réduire leurs points Indices.

Personne ne peut utiliser de tuile Temps (mais les tuiles Mission peuvent continuer d'être accumulées)

Niemand mag tijdliches inzetten. (taakfiches nemen is gewoon toegestaan!)

Pendant toute la journée, les joueurs ne peuvent utiliser aucune de leurs tuiles Temps pour empêcher le marqueur Temps d'atteindre ou de dépasser la case bleue du cadran solaire. Par contre, ils peuvent continuer à accumuler les tuiles Mission devant eux pour en faire des tuiles Temps.

Si un moine est déplacé dans un lieu désert, ses points Indices diminuent de 1

Een monnik in een leeg gebouw geplaatst: - 1 bewijspunt

Si un moine est déplacé dans un lieu désert (effectuer l'action), c'est-à-dire un lieu où ne se trouvent aucun moine, ni Guillaume, ni Adson, son compteur recule d'1 case sur l'échelle Indices.

Si un moine rejoint Guillaume, le joueur qui l'a déplacé attribue 2 points Indices supplémentaires

Wie een monnik bij William plaatst, verdeelt in totaal + 2 bewijspunten

Après avoir déplacé un moine dans le lieu où se trouve Guillaume (effectuer l'action), le joueur avance le compteur d'un moine de son choix de 2 cases ou les compteurs de 2 moines au choix chacun d'1 case sur l'échelle Indices. Il peut s'agir du moine qui vient d'être déplacé, mais pas obligatoirement.

Chaque carte Action jouée peut être utilisée deux fois (ne déplacer le marqueur Temps qu'une fois !)

Elke uitgespeelde actiekaart dubbel benutten (tijdswaarde slechts eenmaal!)

Le joueur qui joue une carte Lieu peut déplacer 2 pions dans ce lieu et effectuer l'action correspondante pour chacun d'eux, par exemple, d'abord le moine gris (tuile Mission), puis Guillaume (points Indices).

Celui qui joue une carte Moine peut déplacer ce moine deux fois, par exemple dans l'église (tuile Mission), puis dans le jardin (tuile Mission). Avec la carte Guillaume / Adson, le joueur peut déplacer deux fois Guillaume (2x points Indices) ou deux fois Adson (2x points Soupçons). Il n'est pas permis de déplacer une fois Guillaume et une fois Adson.

Attention : Dans les deux cas, la valeur de la carte jouée n'est reportée qu'une fois sur le cadran solaire, que le joueur utilise l'événement ou non.

Si un joueur déplace un moine dans l'église, tous les autres joueurs doivent rendre une de leurs tuiles Temps

Plaatst een speler een monnik in de kerk, moeten alle andere spelers een tijdliche afgeven

Le joueur qui déplace un moine dans l'église (effectuer l'action) oblige chacun de ses adversaires à remettre une de ses tuiles Temps au bout de la chaîne. Le joueur lui-même n'est pas concerné. Un joueur qui ne possède pas encore de tuile n'en rend aucune. Si Guillaume ou Adson sont déplacés dans l'église, cet événement n'a pas d'effet.



Le moine de votre choix ajoute autant de points Soupçons que la valeur Temps de la carte jouée.

Een monnik naar keuze krijgt zo veel verdienpunten als de tijdswaarde van de uitgespeelde kaart

Exemple : Un joueur joue une carte Moine rouge de valeur 4 et déplace le moine rouge (tuile Mission). Il avance ensuite le compteur blanc de 4 cases sur l'échelle Soupçons. Il aurait aussi bien pu déplacer n'importe quel autre compteur (y compris le rouge).

Le joueur suivant joue une carte Guillaume / Adson et déplace Guillaume (points Indices). Il avance ensuite le compteur noir de 5 cases sur l'échelle Soupçons. S'il avait déplacé Adson (points Soupçons), il n'aurait déplacé ensuite aucun compteur car sa valeur Temps est de 0.

Remarque : Si une carte Action entraîne l'utilisation de tuiles Temps, ceci n'a aucun effet sur l'attribution des points Soupçons ; la progression d'un compteur dépend toujours de la valeur de la carte jouée.

Guillaume ajoute ou retire le double de points Indices, Adson le double de points Soupçons

William resp. Adson geven of nemen dubbel zoveel bewijs- resp. verdienpunten

Le joueur qui déplace Guillaume dans un lieu occupé par des moines avance ou recule leurs compteurs non pas de 3 mais de 6 cases sur l'échelle Indices. Avec Adson, il avance ou recule les compteurs non pas de 5 mais de 10 cases sur l'échelle Soupçons.

Là aussi, le joueur décide s'il avance ou recule le compteur de chaque moine séparément.

Le moine déplacé ajoute 1 point Indices

De geplaatste monnik krijgt + 1 bewijspunt

Si un moine est déplacé dans un lieu quelconque (effectuer l'action), son compteur est ensuite avancé d'1 case sur l'échelle Indices.

Si un moine est déplacé dans la bibliothèque, il ajoute 2 points Indices

Wordt een monnik in de bibliotheek gezet, dan krijgt hij + 2 bewijspunten

Si un moine est déplacé dans la bibliothèque (effectuer l'action), son compteur est ensuite avancé de 2 cases sur l'échelle Indices.

Lors de la transformation des points Soupçons en points Indices, les points Indices sont doublés.

Bij de omzetting van verdien- in bewijspunten worden de bewijspunten verdubbeld

Cette carte est uniquement jouée à la fin de la journée lorsque les points Soupçons sont transformés en points Indices. Selon les mêmes règles, le nombre de points Indices transformés est doublé.

Pour l'exemple de la page 13, cela signifierait que le compteur gris serait avancé de 10 cases, le bleu et le blanc de 8, le rouge et le noir de 6 et le orange de 4.

Si un moine est déplacé dans un lieu occupé par d'autres moines, leurs points Indices augmentent de 1

Wordt een monnik in een gebouw bij andere monniken geplaatst, krijgen die ieder + 1 bewijspunt

Le compteur du moine déplacé (effectuer l'action) n'avance d'aucun point Indices, mais uniquement ceux des moines qu'il rencontre.

Exemple : Un joueur déplace le moine bleu sur un lieu où se trouvent déjà les moines rouge et noir : les compteurs rouge et noir sont avancés chacun d'1 case sur l'échelle Indices.

Après chaque tour, le moine qui a le plus de points Soupçons ajoute 1 point Indices supplémentaire

Na elke beurt krijgt de monnik met de meeste verdienpunten + 1 bewijspunt

À la fin du tour de chacun, les joueurs vérifient quel est le compteur le plus avancé sur l'échelle Soupçons : le compteur de même couleur est avancé d'1 case sur l'échelle Indices. Si plusieurs compteurs sont en tête sur l'échelle Soupçons, tous les compteurs correspondants sont déplacés d'une case sur l'échelle Indices.

Si tous les compteurs se trouvent sur la même case de l'échelle Soupçons, il ne se passe rien.

