

El MISTERIO de la ABADIA

Bruno Faidutti & Serge Laget



**DAYS OF
WONDER**

Para 3-6 jugadores
De 8 años en adelante
60-90 minutos

La pacífica Abadía de los Templarios es un singular remanso de paz para los viajeros cansados del camino. Y eso fue lo que encontraste cuando llegaste ayer, a altas horas de la noche. Esa serenidad se vio rota esta mañana con el descubrimiento del cuerpo sin vida del Hermano Adelmo a los pies de los barrancos del Monasterio. ¿Se resbaló el Hermano, de conocida agilidad, hasta su muerte? ¿O le ayudó alguien en su caída? Todo apunta a que algo se esconde tras esta muerte... y el Abad te ha pedido a ti y a tus compañeros que investiguéis y encontréis la respuesta a la siguiente pregunta: "¿Quién asesinó al Hermano Adelmo?"

COMPONENTES

Dentro de la caja podrás encontrar:

- 1 Tablero que representa la Abadía de los Templarios
- 6 Figuras de monjes (1 por jugador)
- 6 Cuadernos de Deducción (1 por jugador)
- 90 cartas ilustradas:



24 Cartas de Sospechoso



8 Cartas de Libro de la biblioteca



18 Cartas de Evento



6 Cartas de Cripta



24 Cartas de Libro del Scriptorium



8 Cartas de Misa

- 1 Cuadernillo con 50 Hojas de Sospechoso
- 3 Dados de Monje de madera
- 1 Campana para llamar a los monjes a la Misa
- 1 Libreto de reglas
- 1 WebCard de Days of Wonder



PREPARACIÓN

- ❖ Sitúa el tablero de la Abadía en el centro de la mesa.
- ❖ Cada jugador coge una de las miniaturas de los monjes y la sitúa en la Capilla (Ecclesia). Estas miniaturas serán las fichas que representen a los jugadores a lo largo del juego
- ❖ Sitúa una Hoja de Sospechoso dentro de un Cuaderno de Deducción y dáselo a cada jugador. Los Cuadernos de Deducción se usan para que los jugadores puedan esconder sus Hojas de Sospechoso. También incluyen un resumen de las diferentes estancias de la Abadía, y (bajo la Hoja de Sospechoso) algunas estrategias de investigación habituales.
- ❖ Baraja por separado los distintos mazos de cartas de Biblioteca, Scriptorium y Evento, y ponlos boca abajo sobre el tablero, en sus respectivas posiciones. Pon también las cartas de Cripta en el lugar correspondiente. Las cartas que se juegan a lo largo de la partida se colocan, una vez usadas, bajos sus respectivos mazos.
- ❖ Baraja las 24 Cartas de Sospechoso, y coloca una, boca abajo, bajo el tablero de la Abadía. Éste es el culpable, y los jugadores competirán por descubrir su identidad.

Hoja de Sospechoso del 3er Jugador



Cartas de Sospechoso

Hoja de Sospechoso del 2º Jugador



Cartas de Evento



Cartas de Misa



Hoja de Sospechoso del 1er Jugador



❖ Coloca 5 (si hay de tres a seis jugadores) o 3 (si hay cuatro o cinco jugadores) Cartas de Sospechoso, boca abajo, en las posiciones correspondientes de sospechoso de la esquina superior del tablero de la Abadía.

❖ Reparte todas las Cartas de Sospechoso restantes entre los jugadores:

- 3 jugadores – 6 cartas cada uno
- 4 jugadores – 5 cartas cada uno
- 5 jugadores – 4 cartas cada uno
- 6 jugadores – 3 cartas cada uno.

❖ Entrégale la Campana y las ocho Cartas de Misa, ordenadas cronológicamente (Maitines, Laudes, Prima, Tercia, Sexta, Nona, Vísperas y Completas) al jugador inicial; éste se designa por medio de una tirada de dado. Si el dado muestra el color de uno de los monjes que no está en juego, vuelve a tirar el dado. Esta misma regla se aplica a todas las tiradas que se realizan a lo largo del juego.

❖ El jugador inicial coloca las Cartas de Misa frente a él. Al principio de su primer turno, pondrá la Campana sobre el 1 que se encuentra en la Carta de Maitines superior del mazo.

❖ Ahora se tiran dos dados para determinar cuáles han sido los dos últimos Monjes en ir a confesarse. Pon un dado en cada uno de los dos Confesionarios.

¡Ya estáis listos para explorar la Abadía y descubrir al asesino!!



Reagrupar a los monjes en Ecclesia

Colocar los Dados de Monje en los Confesionarios



Cartas de Cripta

Hoja de Sospechoso del 4º Jugador



Cartas de Libro de Scriptorium

Cartas de Libro de Biblioteca



OBJETIVO DEL JUEGO

La Abadía de los Templarios, que supone una importante parada en el peregrinaje a Saint-Jacques, acoge en estos momentos a veinticuatro monjes. Estos monjes tienen características y rasgos físicos tan diversos como las órdenes que representan.

Cada monje tiene cinco características principales:

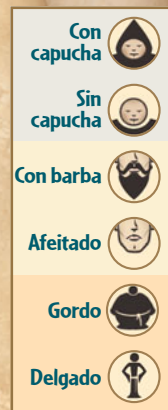
- **Orden:** Templario, Franciscano y Benedictino · 8 monjes por cada orden
- **Título:** Padre, Hermano, Novicio · 6, 9 y 9 respectivamente
- **Capucha:** Con capucha, sin capucha · 12 de cada
- **Vello Facial:** Con barba, afeitado · 12 de cada
- **Complexión:** Gordo, delgado · 12 de cada

La labor de los diferentes investigadores es preguntar cuidadosamente a los habitantes del monasterio y buscar por las estancias de la Abadía para descubrir las características (orden, título, capucha, vello facial y complexión) y el nombre del culpable.

Los jugadores ganan puntos de victoria cuando revelan acertadamente las características del culpable (orden, título, capucha, vello facial y complexión correctas) y su nombre.

Un jugador pierde puntos cuando se equivoca al revelar al culpable o al realizar una acusación. Las revelaciones y acusaciones se anotan a lo largo de la partida; al final del juego, cuando ya se ha atrapado al culpable, se conceden y se suman los correspondientes puntos de victoria.

Gana el juego quien haya conseguido más puntos de victoria al final de la partida; a menudo, pero no siempre, será el jugador que haya descubierto al culpable.



TÍTULO Y NOMBRE

Letra del Título

ORDEN

Padre WILLIAM

Capucha

Vello Facial

Complexión

Nota: Las siguientes reglas están escritas para 3-5 jugadores. Los cambios de reglas para partidas de 6 jugadores se encuentran al final de este libreto, en la página 8.

TURNO DE JUEGO

Empezando por el primer jugador del turno, y en el sentido de las agujas del reloj, todos los participantes realizan por orden sus turnos de juego. Cada turno consiste de las siguientes fases:

- 1. Mover la Campana de Misa (sólo el primer jugador del turno)** - Si eres el primer jugador del turno, mueve la campana un paso (de ① a ②, de ② a ③, etc...) en la Carta de Misa superior del mazo. Si la campana ya está en ④, quítala de la carta, llama a Misa inmediatamente, y aplica los efectos de la Carta de Misa (ver Misa en la página 7).
- 2. Mueve tu Ficha** - Mueve tu ficha uno o dos pasos en cualquier dirección del tablero. Cada estancia de la Abadía está delimitada por un cambio en el color del suelo y cuenta como un paso, independientemente del tamaño de la habitación. El movimiento es obligatorio y no se puede usar un movimiento de 2 pasos para salir y volver a entrar en la estancia en la que ya se encontraba la ficha.
- 3. Encuentro** - Si tu ficha termina su movimiento en una estancia ya ocupada por la ficha de otro jugador, debes hacerle una pregunta a ese jugador (ver Las Preguntas, más abajo).
- 4. Acción** - Lleva a cabo cualquier acción relevante a la estancia que ahora ocupa tu ficha.

LAS PREGUNTAS

Si tu ficha termina su movimiento en una estancia ya ocupada por la ficha de otro jugador, debes hacerle una pregunta a ese jugador. Si hay varias fichas presentes, puedes elegir el jugador al que preguntas.

El jugador preguntado puede:

- 1. Realizar un voto de silencio poniéndose un dedo sobre los labios, y por lo tanto negándose a contestar; o bien**
- 2. Contestar a tu pregunta, en cuyo caso también puede hacerte una pregunta a ti en ese momento. En ese caso, estás obligado a responder su pregunta.**

Al haber realizado los jugadores un voto de honradez, todas las preguntas deben responderse sinceramente, de forma tan precisa como permitan sus conocimientos o recuerdos.

Puedes realizar cualquier tipo de pregunta, siempre que pueda ser respondida sin dar el nombre de un sospechoso. Sin embargo, puedes citar uno o más nombres como parte de tu pregunta.

Ejemplos de preguntas:

- "¿Cuántos monjes con barba tienes en la mano?"
- "¿Tienes la carta del 'Padre Sergio'?"
- "¿Cuántos Benedictinos has borrado de tu lista de sospechosos?"
- "¿Has eliminado al 'Padre Bruno' de tu lista de sospechosos?"
- "¿Vas a ir a la Sala Capitular?" (Obviamente, el movimiento de tu oponente queda vinculado a su respuesta).

Si quieres más ideas en las que inspirarte para crear tus tácticas y estrategias de preguntas, échale un vistazo a los consejos de los famosos monjes investigadores que podrás encontrar en la cubierta interior de tu Cuaderno de Deducción.





ESTANCIAS DEL MONASTERIO

En las diversas estancias de la Abadía se llevan a cabo diferentes actividades. Más abajo hemos descrito cada una de las habitaciones y qué se hace en ellas.

Nota: El tablero está escrito en el lenguaje habitual en la Abadía, el latín. Para mayor conveniencia de los que se quedaron dormidos en clase de latín, también proporcionamos los nombres de estancias correspondientes en español.

• LA CAPILLA (Ecclesia)

La Capilla es donde todos los jugadores comienzan el juego. Aquí es también a donde vuelven para la Misa, cada vez que han jugado cuatro turnos completos.

• CONFESIONARIO (Confessorium)

El Confesionario es el lugar donde se revelan los pecados y los secretos. Coge al azar una Carta de Sospechoso de la mano del último jugador que visitó el mismo confesionario, tal como indica el color de la cara superior del Dado de Monje.

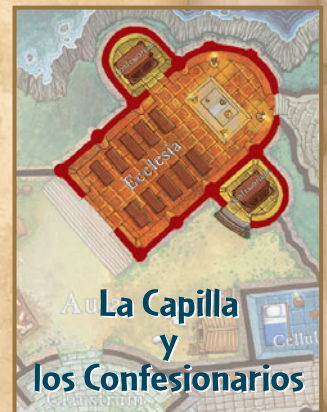
Entonces, cambia el color de la cara superior del Dado de Monje para que se corresponda con el de tu ficha, para mostrar así que eres el último jugador en visitar este Confesionario.

Sólo puede haber **una** ficha en cada Confesionario en cualquier momento

Atención: A uno de los Confesionarios sólo se puede entrar a través del Patio (Aula), y no directamente desde la Capilla.

• CELDAS (Cellula)

Los Monjes esperan que se respete la privacidad de sus Celdas. Si te atreves a realizar una visita, puedes sacar al azar una Carta de Sospechoso de la mano del propietario de la Celda; el propietario de la Celda está indicado por el color de la misma. Sólo puede haber una ficha en cada Celda en cualquier momento.



Atención: El propietario de una Celda puede entrar en ella incluso si ya hay una ficha en su interior.

En este caso, el intruso es descubierto, y debe devolver inmediatamente la carta que cogió del propietario de la Celda (si ya no tiene esa carta, el dueño de la Celda debe coger una carta de su mano al azar). El intruso es entonces desplazado a la Capilla para que haga Penitencia (ver Penitencia en páginas 7-8).



• SCRIPTORIUM

No hay forma de adivinar los secretos que un monje con suerte puede adquirir de un libro encontrado en el Scriptorium. Coge una Carta de "Scriptorium".

❖ Los libros especiales (marcados por una estrella en la carta) pueden retirarse del Scriptorium. No muestres la carta, pero guárdala boca abajo, frente a ti, para poder usarla en el momento que indique la carta.



❖ Si sacas un libro normal (sin estrella), lee el texto de la carta en alto. Sus efectos se aplican inmediatamente. Si hay un dado en la carta, tira un dado para determinar qué otro jugador es afectado.



• BIBLIOTECA (Bibliotheca)

Los libros más preciados y los textos más prohibidos se guardan, apartados de la vista de los curiosos, en un remoto hueco de la Biblioteca.

Sólo los jugadores que tengan menos cartas en la mano pueden entrar en la Biblioteca. Esto significa que, para entrar en la Biblioteca, un jugador debe estar seguro de que: 1. Ningún otro jugador tiene menos cartas que él en su mano, y 2. Al menos un jugador tiene más cartas que él en su mano.

Cada jugador sólo puede visitar la Biblioteca **una vez** en toda la partida.

Cuando te encuentres en la Biblioteca, coge una carta de "Bibliotheca" y lee su texto en alto. Sus efectos se aplican inmediatamente.



• LOCUTORIO (Parlatorium)

Las noticias del mundo secular que rodea a la Abadía llegan al Locutorio.

❖ Si aún hay Cartas de Sospechoso en el mazo de sospechosos situado sobre el tablero, coge la carta superior y quédatela en la mano.

❖ Si ya no hay Cartas de Sospechoso, puedes pedirle a un jugador a tu elección que te enseñe una Carta de Sospechoso. Debes especificar una o dos (no más) características de la Carta de Sospechoso que quieres ver (por ejemplo, "Enséñame un Templario" o "Enséñame un Novicio Con barba"). Si el jugador preguntado tiene una o más cartas del tipo especificado, debe enseñarte una (y sólo una). Si no tiene ninguna, debe decírtelo, pero no tiene que mostrarte ninguna carta. El voto de honradez también se aplica en este punto.

• CRIPTA (Crypta)

Rezar frente a los sagrados restos de San Galbert, que está enterrado en la Cripta, te llena de inspiración divina.

Coge una carta de "Crypta". Puedes usarla más adelante, en cualquier momento del juego, para jugar un turno adicional inmediatamente después de jugar tu turno normal.

Cada jugador sólo puede tener una Carta de Cripta en cualquier momento.



• SALA CAPITULAR (Capitulum)

Las grandes reuniones de la Abadía tienen lugar en la Sala Capitular. Puedes hacer una *Revelación* o una *Acusación*. No estás obligado a hacer ninguna de las dos cosas.

• PATIO (Aula)

• CLAUSTRO (Clastrum)

y otras estancias vacías...




Estas habitaciones proporcionan un espacio vital a los habitantes de la Abadía, pero no tienen ningún otro propósito. Moverse por ellas cuenta como uno de los dos pasos que puedes dar cada turno. No olvides tener en cuenta que el Claustro está compuesto por cuatro espacios separados y distintos.

EVENTOS EN LA VIDA DEL MONASTERIO

Misa

A pesar del habitual silencio, los rumores circulan más rápidamente durante los oficios religiosos. La Misa se celebra en la Capilla (Ecclesia), cada cuatro turnos, marcando el ritmo de la vida monástica. Durante la Misa:

1. Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla (Ecclesia).
2. Todos los jugadores le dan simultáneamente una o más Cartas de Sospechoso (tal como se indique en la Carta de Misa) al jugador situado a su izquierda. Si un jugador no tiene suficientes Cartas de Sospechoso en la mano, da todas las que tiene, quedándose con las que recibe.
3. Se coge una Carta de Evento (marcada por una ilustración de la Abadía en su reverso); su texto se lee en alto y su efecto se aplica inmediatamente. Algunas Cartas de Evento, que muestran un dado , sólo afectan a un jugador o estancia, tal como determine una tirada de dado.
4. Dale el mazo de Cartas de Misa y la Campana a quien haya jugado en último lugar el anterior turno de juego (el que esté sentado a la derecha del jugador que llamó a Misa). Este jugador se convierte en el primer jugador del nuevo turno. Al comienzo de su primer turno, pone la Carta de Misa que se acaba de jugar al último lugar del mazo, revelando la siguiente y colocando la Campana sobre el ①.

Revelaciones

Los Monjes pueden ir ante el Abad que preside la Sala Capitular (Capitulum) para realizar una Revelación. Una Revelación es un anuncio público a todos los jugadores de que has descubierto una (y sólo una) característica del culpable. Todas las Revelaciones se escriben en un pedazo de papel, y son verificadas al final del juego, una vez que el culpable ha sido descubierto. Cada Revelación correcta cuenta como +2 puntos de victoria, y cada Revelación errónea cuenta como -1 punto de victoria.

- ❖ Estas Revelaciones *son válidas*: "El culpable es un Franciscano", "El culpable no tiene Capucha", "El culpable es un Padre".
- ❖ Estas Revelaciones *no son válidas*: "El culpable es un Franciscano Con barba" (debes especificar sólo una característica), "El culpable no es un Novicio" (debes especificar la existencia de una característica, ya que una declaración negativa como ésta no revela si es un Padre o un Hermano).

No puedes realizar una Revelación que ya ha sido hecha, pero puedes hacer una Revelación que contradiga una anterior. Si otro jugador ya Reveló que el culpable es Benedictino no puedes hacer la misma Revelación, pero sí puedes anunciar que tú piensas que es Franciscano.

Acusación

No puede hacerse ninguna Acusación mientras que puedan conseguirse Cartas de Sospechoso en el Locutorio.

Para hacer una Acusación, el Monje debe visitar al Abad en la Sala Capitular (Capitulum) y decir públicamente el nombre del Monje que sospecha es culpable.

Si la carta del Monje acusado se encuentra en la mano de otro jugador, este jugador debe enseñarla para demostrar que el acusado es inocente. La ficha del Monje que lo ha acusado falsamente se mueve a la Capilla para hacer Penitencia (ver más abajo), y el jugador que hizo la acusación pierde 2 puntos de victoria.

Si ningún jugador tiene la carta del Monje Acusado en la mano, el Acusado debe ser culpable (lo que se confirma con la carta escondida bajo el tablero). El juego termina y el jugador que ha acertado el nombre del culpable gana 4 puntos de victoria.

Cada jugador debe calcular su puntuación (ver Puntuación, más abajo). El jugador con la puntuación más alta es declarado ganador. En caso de empate, gana el jugador que descubrió al culpable.

Penitencia

Un jugador que sea sorprendido buscando en la Celda de otro jugador, o que haga una Acusación falsa, debe arrepentirse. Lo mismo se le aplica al primer jugador si se olvida de mover a su sitio la Campana de Misa al principio de su turno (antes de mover su ficha), o se olvida de llamar a Misa cada cuatro turnos.



Por acuerdo común, los jugadores también pueden decidir imponer una Penitencia a quienes se equivoquen jugando cuando no les corresponde, realizando una pregunta prohibida, o derramando el vino consagrado, el café o el whisky sobre el tablero de juego.

Las fichas que estén realizando una Penitencia se colocan en la Capilla (Ecclesia), donde deben pasar un turno completo rezando. Si un jugador está haciendo Penitencia, pierde su siguiente turno y no puede hacer ni responder preguntas mientras se encuentre allí. Si una ficha va a hacer Penitencia justo antes de Misa, pierde su primer turno después de la Misa.

Puntuación

El ganador es el jugador con más puntos de victoria (que no es necesariamente quien descubrió al culpable). Cuando se descubre el culpable, los jugadores calculan su puntuación del siguiente modo:

- Cada Revelación correcta: **+2**
- Cada Revelación incorrecta: **-1**
- Cada Acusación falsa: **-2**
- Descubrimiento del culpable (Acusación correcta): **+4**

En caso de empate, el ganador será el jugador que haya descubierto al culpable. Los jugadores pueden decidir jugar varias partidas y sumar el número total de puntos de victoria para determinar al ganador total.

PARTIDA CON SEIS JUGADORES

Si participan seis jugadores, se aplican todas las reglas normales, con las siguientes excepciones:

- ✦ Durante tu turno, puedes mover tu ficha uno, dos o tres pasos, en vez de uno o dos.
- ✦ Sólo hay tres turnos entre cada Misa. La Campana de la Misa empieza en el ② de cada nueva Carta de Misa que se coge del mazo.

VARIANTES

Los jugadores que quieran disfrutar de una partida menos imprevisible y más táctica, pueden modificar las reglas del siguiente modo:

- ✦ Cierra la Biblioteca y quema todos esos libros tan peligrosos.
- ✦ Retira todas las Cartas de Evento.
- ✦ Un jugador con dos libros en la mano no puede entrar en el Scriptorium.

Variante para hacer el juego más corto

- ✦ Usa las reglas de movimiento y turno para seis jugadores.
- ✦ Retira la Carta de Misa de Maitines y comienza el juego con la Carta de Laudes.

CARTAS EN BLANCO

Usa las cartas en blanco para diseñar tus propias Cartas de Libro del Scriptorium o de Evento. No te lo pienses dos veces y envía tus mejores sugerencias a nuestro foro en www.mysteryoftheabbey.com.

WEBCARD

Junto con tu juego de El Misterio de la Abadía hemos incluido una WebCard de Days of Wonder gratuita. Para usarla, visita: www.mysteryoftheabbey.com y pulsa en New Player Signup (Registro de Nuevo Jugador) en la página principal. A partir de ahí, sigue las instrucciones.

La página Web de mysteryoftheabbey.com está llena de información: discusiones sobre estrategias efectivas de investigación, enlaces a las páginas Web de los autores, y un foro donde puedes informarte sobre las últimas noticias relativas a este juego, nuevos libros, eventos organizados por otros jugadores, variaciones de reglas, y más.

También puedes echarle un vistazo a los demás juegos de Days of Wonder, o visitarlos en www.daysof wonder.com.

CRÉDITOS

Diseño de juego por Bruno Faidutti y Serge Laget
Ilustraciones de Julien Delval y Emmanuel Roudier

Diseño gráfico por Cyrille Daujean

Bibliografía: Umberto Eco, *El nombre de la rosa*;
Ellis Peters, los misterios de Fray Cadfael;
Paul Harding, los misterios de Fray Athelstan.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción de Darío Aguilar Pereira, Editado por Jose M. Rey,
Edición en castellano de Edge Entertainment

© 2003-2005 Days of Wonder, Inc., 221 Caledonia Street,
Sausalito, CA 94965

Days of Wonder and Mystery of the Abbey are trademarks of
Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.