

El Misterio de la Abadía

Va a ser un juego para 4 jugadores.

Los componentes de los que consta el juego son los siguientes:

- 1 tablero que representa la Abadía de los Templarios
- 4 figuras de monjes (1 por jugador)
- 4 cuadernos de deducción (1 por jugador)
- 90 cartas ilustradas distribuidas de la siguiente forma:
 - o 24 cartas de sospechoso
 - o 8 cartas de libro de la biblioteca
 - o 18 cartas de evento
 - o 6 cartas de cripta
 - o 24 cartas del libro de scriptorium
 - o 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 misa
- 1 libreto de reglas
- 1 webcard de days of Wonder

Preparación

Se sitúa el tablero en el centro. Cada jugador elige una figura de un monje y la sitúa en la casilla Ecclesia. Se da una hoja de sospechoso a cada jugador.

Se barajan los distintos tipos de cartas de Biblioteca, Scriptorium y Evento y se colocan boca abajo en el tablero en sus respectivas posiciones. Las cartas de cripta también se ponen en el lugar correspondiente. Cada vez que se juega una carta se coloca al final de su mazo.

Se barajan las 24 cartas de sospechoso, se elige una y se coloca bajo el tablero. Este es el culpable.

Se colocan 3 cartas de sospechoso boca abajo, en las posiciones correspondientes de la esquina superior del tablero.

Se reparten las cartas de sospechoso restantes, 5 a cada jugador.

Se le entregan la campana y las 8 cartas de misa (Maitines, Laudes, Prima, Tercia, Nona, Vísperas y Completas) al jugador inicial; que se elige por medio de una tirada de dado.

El jugador inicial coloca las cartas de misa frente a él. Al principio de su primer turno pondrá la campana sobre 1 que se encuentra en la carta de maitines superior del mazo. Ahora se tiran dos dados para determinar quienes han sido los 2 últimos monjes en ir a confesarse. Se pone un dado en cada uno de los confesionarios.

Objetivo

Cada monje tiene cinco características diferentes:

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

Lo que tienen que hacer los investigadores es preguntar a los habitantes del monasterio y buscar por la Abadía para descubrir las características (orden, título, capucha, vello facial, complexión) y el nombre del culpable.

Los jugadores ganan puntos cuando revelan las características del culpable y su nombre. Un jugador pierde puntos cuando se equivoca al revelar el culpable o al realizar una acusación. Las revelaciones y acusaciones se anotan a lo largo de la partida; al final del juego, cuando se ha atrapado al culpable se conceden y se suman los puntos de victoria.

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

Turno de juego

Se empieza por el primer jugador y en el sentido de las agujas del reloj.

Cada turno tiene las siguientes fases:

1. Mover la campana de misa (solo el primer jugador del turno): Si eres el primer jugador mueve la campana un paso en la carta de misa superior del mazo. Si la campana ya está en 4 se quita de la carta, llama a Misa y aplica los efectos de la Carta de Misa.
2. Mueve tu ficha: Mueve tu ficha uno o dos pasos en cualquier dirección del tablero. Cada estancia de la abadía cuenta como un paso. El movimiento es obligatorio y no se puede usar un movimiento de dos pasos para salir y volver a entrar donde estábamos al principio.
3. Encuentro: Si tu ficha termina su movimiento en una habitación ocupada por otra ficha debes hacerle una pregunta.
4. Acción: Lleva a cabo cualquier acción relevante a la estancia en la que esta tu ficha.

Las preguntas

Si hay varias fichas presentes puedes elegir a quien hacer la pregunta.

El jugador preguntado puede:

Realizar un voto de silencio y por tanto no contestar o bien,

Contestar a la pregunta, en cuyo caso también puede hacerte una pregunta en ese momento. En ese caso está obligado a contestar a la pregunta.

Estancias del monasterio

Capilla:

La capilla es donde todos los jugadores comienzan el juego, aquí es donde vuelven para la misa, cada vez que han jugado 4 turnos completos.

Confesionario:

Se coge 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. Se cambia el color del dado para que corresponda con el de tu ficha. Solo puede haber una ficha en cada confesionario en cualquier momento.

Celdas:

Si entras en una celda tienes que sacar una carta de sospechoso de la mano del propietario de la celda, que esta indicado con el color de la misma. Solo puede haber una ficha en cada celda en cualquier momento.

Si hay una ficha en tu celda y entras el intruso es descubierto y debe devolver inmediatamente la carta que cogió del propietario de la celda. El intruso es desplazado a la capilla para que haga penitencia.

Scriptorium:

Coge una carta de Scriptorium.

Los libros especiales (con estrella) pueden retirarse del Scriptorium.

Los libros normales (sin estrella), se lee el texto y los efectos se aplican inmediatamente. Si hay un dado en la carta, tira un dado para determinar que otro jugador es afectado.

Biblioteca:

Solo los jugadores con menos cartas en las manos pueden entrar en la biblioteca. Para entrar un jugador tiene que estar seguro de que:

1. Ningún otro jugador tiene menos cartas que él en su mano.
2. Al menos un jugador tiene mas cartas que él en su mano.

Cada jugador solo puede entrar en la biblioteca una vez en toda la partida. Cuando te encuentres en la biblioteca coge una carta de Biblioteca y lee su texto. Sus efectos se aplican inmediatamente.

Locutorio:

Si aun hay cartas de sospechoso en el mazo de sospechoso situado sobre el tablero, coge la carta superior y quedatela.

Si no hay cartas de sospechoso, puedes pedirle a un jugador que te enseñe una carta de sospechoso. Debes especificar una o dos características de la carta de sospechoso. Si el jugador preguntado tiene una o mas cartas con esas características, debe enseñarte solo una. Si no tiene ninguna, debe decirtelo, pero no tiene que mostrarte ninguna.

Cripta:

Coge una carta de Crypta. Puedes usarla mas adelante, en cualquier momento, para jugar un turno adicional inmediatamente después de jugar un turno normal. Cada jugador solo puede tener una carta de Crypta en cualquier momento.

Sala capitular:

Puedes hacer una revelación o una acusación, pero no estas obligado a hacer ninguna de las dos cosas.

Patio

Claustro

Eventos en la vida del monasterio

Misa:

Se celebra en la capilla, cada cuatro turnos. Tiene las siguientes partes:

1. Las fichas de todos los jugadores se colocan en la capilla.
2. Todos los jugadores le dan una o mas Cartas de Sospechoso al jugador de su izquierda. Si un jugador no tiene suficientes cartas da todas las que tiene y se queda con las que recibe.
3. Se coge una Carta de Evento. Se lee el texto y su efecto se aplica inmediatamente. Algunas Cartas de Evento, solo afectan a un jugador o estancia, tal como determine el dado.
4. Coge las Cartas de Misa y la campana y al jugador que hay sido el ultimo en el anterior turno de juego. Este jugador se convierte en el primer jugador del siguiente turno. Al comienzo del turno, pone la Carta de Misa que se acaba de jugar al ultimo lugar del mazo, revelando la siguiente y colocando la campana sobre el 1.

Revelaciones:

Una revelación es un anuncio público a todos los jugadores de que has descubierto una característica del culpable.

Se escriben y al final son verificadas. Si la revelación es correcta cuenta con +2 puntos y si es incorrecta con -1 punto.

Se puede realizar una revelación que contradiga una anterior.

Acusación:

No puede hacerse ninguna acusación mientras puedan conseguirse Cartas de Sospechoso en el locutorio. Para hacer una acusación el monje debe visita al Abad en la Sala Capitular y decir públicamente el nombre del monje. Si la carta del monje acusado la tiene otro jugador, este debe ensañarla para demostrar que el acusado es inocente. La ficha del monje que lo ha acusado falsamente se mueve a la capilla para hacer penitencia y el jugador que hizo la acusación pierde 2 puntos. Si ningún jugador tiene la carta del monje acusado, el acusado debe ser culpable. El juego termina y el jugador que ha acertado el nombre del culpable gana 4 puntos. Cada jugador debe calcular su puntuación. El jugador con la puntuación mas alta es el ganador. En caso de empate gana el jugador que descubrió al culpable.

Penitencia:

Un jugador que sea descubierto en la celda de otro jugador debe arrepentirse, al igual que si hace una acusación falsa. También si al primer jugador se le olvida de mover la campana de misa al principio de su turno o se olvida de llamar a misa cada 4 turnos.

Las fichas que están realizando penitencia van a la capilla, donde están un turno. Si un jugador está haciendo penitencia pierde su siguiente turno y no puede hacer ni responder preguntas mientras esté allí. Si va hacer penitencia justo antes de misa pierde su siguiente turno después de misa

Puntuación:

El ganador es el jugador con mas puntos de victoria. Cuando se descubre el culpable los jugadores calculan los puntos del siguiente modo:

Cada revelación correcta: +2 puntos
Cada revelación incorrecta: -1 punto
Cada acusación falsa: -2 puntos
Descubrimiento del culpable: +4 puntos