

## Taccuino delle Deduzioni

### Incontri

Quando la tua mossa termina in uno spazio occupato, devi porre una domanda a uno dei giocatori presenti sullo spazio (e solo a uno). Non è obbligato a rispondere, ma se lo fa, deve farlo sinceramente e può quindi farti una domanda a sua volta. Tutte le domande sono valide fintanto che possano essere risposte senza dare il nome di un sospetto.

### Stanze

#### Celle (Cellula)

Pesca una carta sospetto a caso dal proprietario della cella. Se colto in fragrante, restituisci la carta e vai a fare la Penitenza.

#### Cappella (Ecclesia)

Qui inizia il gioco, vi si tiene la messa e viene fatta la Penitenza.

#### Confessionale (Confessorium)

Pesca una carta sospetto dall'ultimo visitatore. Aggiorna il dado.

#### Cripta (Crypta)

Pesca una carta Cripta. Usala in seguito per giocare un turno extra.

#### Sala Comune (Capitulum)

Dove vengono fatte Rivelazioni e Accuse. Alla fine della partita, le rivelazioni corrette valgono +2 punti l'una (-1 se false) e un'accusa corretta vale +4 punti (-2 e una penitenza se falsa).

#### Biblioteca (Bibliotheca)

Pesca una carta Bibliotheca. Visitabile al massimo una volta per partita, e solo quando si hail minor numero di carte in mano.

#### Scriptorium

Pesca una carta Scriptorium. Giocala immediatamente o quando indicato se è presente la stella.

#### Parlatorio (Parlatorium)

Pesca una carta dal mazzo dei sospetti. Se vuoto, chiedi a un giocatore a tua scelta di rivelare una carta, indicando solo uno o due tratti.

#### Cortile (Aula), Chiostro (Clastrum) e le altre stanze vuote.

Sono lo spazio abitabile e non hanno altri usi. Muoversi attraverso queste stanze costa come uno dei due passi disponibili nel turno.

## Famosi Monaci Investigatori

### Fratello Engueran

Una sorta di topo di biblioteca avvolto nel mistero, Frate Engueran ha copiato e letto tutto, sia in greco che in latino. La sua curiosità lo ha pure portato a prendere in prestito alcuni dei testi proibiti! Senza farsi trattenere dai vincoli della logica e della deduzione, è continuamente alla ricerca di segreti che possano aver portato alla morte di Frate Adelmo in ogni tipo di manoscritto.

*Nella prima parte della partita, cercate di perdere una o due carte Sospetto, senza guadagnarne di nuove, e sii il primo a entrare nella Biblioteca e a leggere i suoi importanti libri. Più avanti nel gioco, visita lo Scriptorium il più spesso possibile e usa i suoi libri per ottenere informazioni extra e creare dubbi nelle menti più razionali e strategiche degli avversari.*

### Novizio Severin

Da poco stabilitosi nell'abbazia, il Novizio Severin ha ancora l'entusiasmo e il comportamento ingenuo della sua giovinezza. Guardando i suoi fratelli con confusa benevolenza, trova difficile credere che sia stato commesso un omicidio in un posto così sacro. Si fida molto del giudizio degli altri, è sempre ansioso di aiutare e solitamente è il primo a correre nella Sala Comune.

*Interroga gli altri monaci senza sosta nella tua ricerca per la verità, e accetta liberamente di rispondere alle loro domande (questo ti garantirà di poter fare le tue domande in cambio). Fai delle rivelazioni presto e sovente (dai per scontato che il colpevole abbia la barba appena hai cancellato più monaci sbarbati, ad esempio) e non esitare a accusare monaci che gli altri sembrano sospettare.. anche se non hai delle prove.*

### Padre Farnham

Padre Farnham è giustamente chiamato 'Il Furetto'. Ascolta dietro le porte, si aggira furtivamente attorno ai confessionali.. una volta è persino stato colto dall'Abate mentre indagava nelle celle dei suoi fratelli durante la Messa. Sa molto, ma dice poco. Quando interrogato, si rifugia nel silenzio. *Mai perdere l'opportunità di pescare una carta Sospetto – visita il Parlatorio al più presto, cerca nelle celle dei tuoi avversari e gira attorno ai confessionali. Cerca di portare i tuoi avversari sulla pista sbagliata, tenendo sempre una o due carte segrete: non mostrarle mai, non passarle mai durante la Messa, non rispondere a nessuna domanda che li potrebbe riguardare. Cerca di scegliere una carta della tua mano con molti tratti in comune con le altre che possiedi. Se hai solo un Templare e molti Francescani, cerca di tenere nascosto un Franciscano. Se ti chiederanno un monaco di quell'ordine, ne avrai molti altri da rivelare.*

# Le Carte

## Carte Mass (Messa) (8 carte)

- 1) **Matins (Mattutino)**  
Tutti segnalini vanno nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 1 carta sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento
- 2) **Lauds (Lodi)**  
Tutti segnalini vengono messi nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 2 carte sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento
- 3) **Prima**  
Tutti segnalini vanno nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 3 carte sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento
- 4) **Terza**  
Tutti segnalini vanno nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 4 carte sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento
- 5) **Sesta**  
Tutti segnalini vanno nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 5 carte sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento
- 6) **Nona**  
Tutti segnalini vanno nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 6 carte sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento
- 7) **Vesperi**  
Tutti segnalini vanno nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 6 carte sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento
- 8) **Compieta**  
Tutti segnalini vanno nella Cappella (Ecclesia)  
Ogni giocatore da 6 carte sospetto al giocatore alla sua sinistra  
Pesca una carta evento

## Carte Crypta (6 carte uguali)

Usa questa carta più avanti nel corso della partita per giocare immediatamente un turno extra dopo aver finito il tuo turno normale

## Carte Bibliotheca (8 carte)

### Aristotle's Laugh

Fai un altro turno, immediatamente, andando in una qualsiasi stanza a scelta.

### Demonology

Muovi tutti i segnalini degli altri giocatori nello Scriptorium. Specifica una caratteristica dei monaci (ad esempio "mostrami un templare"). Ogni altro giocatore ti deve mostrare (se la possiede) una carta sospetto con questa caratteristica.

### Gospel of Judas

Scambia tutte le tue carte sospetto con quelle di

un altro giocatore a tua scelta

### Horus Apollo's Hieroglyphicae

Pesca tre carte Scriptorium

### Mirror of the World

Guarda tutte le carte sospetto di un altro giocatore scelto tirando il dado.

### Secret journal of the Abbot

Guarda una carta sospetto, a caso, dalla mano di ogni giocatore avversario. Poi mescola tutte queste carte e danne una a testa a ogni giocatore avversario.

### Treatise of cabalistic magic

Fai immediatamente una rivelazione, che verrà considerata ai fini del punteggio solo se vera.

### Treatise of earthly pleasures

Guarda tutte le carte sospetto di un altro giocatore a tua scelta. Prima di farti guardare le sue carte quel giocatore può nascondertene una (o soltanto una)

## Carte Scriptorium (24 + 1 bianca)

### Apocalypse of John

Tieni questa carta e gioca quando bisognerebbe tirare un dado per scegliere un giocatore. Non viene tirato il dado e tu scegli il giocatore.

### Arabian Astrologic Treatise

Guarda due carte sospetto a caso, una per ognuno di due giocatori a tua scelta. Scambia le due carte prima di restituirle.

### Aristotelian Logic

Tieni questa carta e usala quando sei nel Parlatorio (Parlatorium). Se il giocatore a cui hai chiesto di mostrarti una carta non può farlo, gliene puoi chiedere un'altra fino a quando non te ne mostri una.

### Benedictine Rule

Tieni questa carta e gioca prima di porre una domanda a un giocatore. Poni la domanda e ricevi la risposta in segreto (sussurrandola). Se ti viene chiesta una domanda in cambio, anche questa deve essere fatta in privato.

### Book of High Magic

Muovi i segnalini di tutti gli altri giocatori in qualsiasi posto tu voglia. Non puoi mettere due segnalini nello stesso posto.

### Book of Hours

Tieni questa carta e gioca alla fine di una Messa. Prendi la campana e il mazzo di carte Messa e gioca per primo il prossimo turno.

### Byzantine Patristic

Tieni questa carta e gioca per entrare nella Biblioteca (Bibliotheca) a, anche se ci sei già entrato nel corso della partita o se hai troppe carte in mano.

### Cartulary of the Abbey

Tieni questa carta e gioca durante una Messa per guardare le carte che un giocatore a tua scelta sta passando a un altro.

### Chronicle of the Monastery

Prendi una carta sospetto da un giocatore scelto a caso tirando un dado.

### Chronicle of Saint Theodule

Tutti i segnalini vanno immediatamente nella Cappella (Ecclesia) per la Messa. La Messa si

svolge immediatamente. Prendi la campana e le carte Messa e gioca per primo dopo la Messa.

### Cryptographic text

Spostati nella Cripta (Crypta) o in un confessionale (Confessorium) vuoto a tua scelta. Applica immediatamente gli effetti del confessionale o della cripta.

### City of God

Tieni questa carta e usala per muoverti di uno spazio in più durante il tuo turno.

### De Alchemia

Tieni questa carta e gioca per saltare la Messa. Il tuo segnalino resta nella sua posizione. Non ricevi né dai carte sospetto, vieni saltato e il giocatore alla tua destra da le carte al giocatore alla tua sinistra.

### Franciscan Rule

Tieni questa carta e usale dopo aver posto una domanda a un giocatore (e possibilmente averne ricevuta una in cambio). Il segnalino di questo giocatore, sia che abbia risposto o meno, viene messo nella Cappella (Ecclesia) – non è una Penitenza e non deve perdere un turno.

### Illuminated Breviary

Tieni questa carta e usala per muovere di uno spazio extra durante il tuo turno.

### Manual of Inquisitors

Tieni questo libro e usalo durante il tuo turno per fare una rivelazione o un'accusa da qualsiasi locazione dell'Abbazia.

### Map of the Abbey

Tieni questa carta e gioca durante il tuo turno per andare direttamente alla Cripta (Crypta), al Parlatorio (Parlatorium), allo Scriptorium o alla Sala Comune (Capitulum) invece di fare una mossa normale.

### Neo-Platonic Treatise

Guarda due carte sospetto a caso dalla mano del giocatore scelto a caso tirando il dado.

### Prophecies and Presages

Guarda le prossime quattro carte evento e rimettile in cima al mazzo scegliendo l'ordine che preferisci.

### Psalms

Tieni questa carta e usala per muovere di uno spazio extra durante il tuo turno.

### Rhetoric Treatise

Tieni questa carta e usala quando un giocatore fa un voto del silenzio per evitare di rispondere a una delle tue domande. Deve rispondere, e non può farti una domanda di rimando.

### Song of Songs

Fai immediatamente un'altro turno, nel quale potrai muovere di tre spazi (o quattro spazi in una partita a 6 giocatori).

### Summa Theologica

Tieni questa carta e gioca durante una Messa per dare al tuo vicino una carta in meno di quanto dovresti.

### Templar Rule

Prendi una carta libro da un altro giocatore, senza guardarla prima di scegliere, e tienila.

### Carte Evento (18 + 1 bianca)

#### Alibi (testo rosso)

Ogni giocatore pesca una carta sospetto a caso dal giocatore alla sua sinistra, e la mostra. Tutte le carte mostrate in questo modo vengono rimosse dal gioco e messe a lato del tabellone a faccia in su.

#### Alibi (testo nero)

Ogni giocatore sceglie una carta sospetto dalla sua mano e la mostra. Tutte le carte mostrate in questo modo vengono rimosse dal gioco e messe a lato del tabellone a faccia in su.

#### Daily Tasks

Tira il dado tre volte per scegliere tre giocatori diversi. Il primo viene mandato a pulire la Sala Comune (Chapter Hall), il secondo a scopare il Parlatorio e il terzo a spolverare nello Scriptorium

#### Forbidden Books

Tutte le carte libro in mano ai giocatori vengono scartate.

#### Gregorian Fervor

Fino alla prossima Messa, i giocatori devono parlare a mo di canto gregoriano.

#### Individual Prayers

Ogni segnalino viene messo nella propria Cella (Cellula)

#### Inquisitor

Tutti i segnalini vengono messi nella Sala Comune (Capitulum) e ogni giocatore fa una rivelazione. Le rivelazioni vengono segnate segretamente da ogni giocatore su un pezzo di carta e vengono rivelate simultaneamente.

#### Lost Key

Tira un dado per determinare quale stanza rimarrà chiusa ai giocatori fino alla prossima Messa.

Rosso o Bianco = Scriptorium

Blu o Verde = Parlatorium

Giallo o Nero = Capitulum

#### Morning Bells

Tutti i giocatori devono immediatamente cantare "Are you sleeping?" (Fra Martino campanaro)

#### Penance (con dado)

Tira due volte il dado e muovi i segnalini corrispondenti nelle loro Celle (Cellulae)

#### Penance (senza dado)

Fino alla prossima Messa i giocatori possono solo fare domande che abbiano come risposta "si" o "no"

#### Procession

La partita avanza immediatamente alla prossima Messa.

#### Sermon

Fino alla prossima Messa i segnalini possono muovere uno spazio in più per ogni turno.

#### Suspicion (Benedictine)

Ogni giocatore deve rivelare, se ne ha, una carta Benedettino

#### Suspicion (Brother)

Ogni giocatore deve rivelare, se ne ha, una carta Frate (Brother)

#### Suspicion (Novice)

Ogni giocatore deve rivelare, se ne ha, una carta Novizio (Novice)

#### Suspicion (Franciscan)

Ogni giocatore deve rivelare, se ne ha, una carta Francescano

#### Suspicion (Templar)

Ogni giocatore deve rivelare, se ne ha, una carta Templare

