

Frei nach dem Roman von  
**UMBERTO ECO**  
**DER NAME DER ROSE**

Für 2 – 5 Spieler ab 10 Jahren  
Autor: Stefan Feld · Illustration: Volkan Baga · Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Redaktion: Stefan Brück

Anno Domini 1327, Winter in einer abgelegenen Abtei an den Hängen des nördlichen Apennin. Bruder William von Baskerville, gelehrter Franziskaner-mönch aus England, reist als Sonderbotschafter des Kaisers in delikater Mission: er soll ein Treffen zwischen der Ketzerei verdächtigen Minoriten und Abgesandten des Papstes organisieren.

Doch schon bald erweist sich sein Aufenthalt als gefährliches Unterfangen.

In den sieben Tagen und Nächten im Kloster werden William und sein Gehilfe Adson Zeugen höchst befremdlicher Begebenheiten: Ein Mönch ist in einem Bottich, randvoll mit Schweineblut, ertrunken, ein anderer stürzt aus dem Fenster und ein dritter liegt tot im Badehaus.

Gerüchte schwirren durch die Abtei, und nicht nur der Abt selbst hat etwas zu verbergen.

Überall sind fromme Spurenverwischer und Vertuscher am Werke ...

An dieser Stelle setzt das Spiel ein: Jeder Spieler erhält zu Beginn – geheim für seine Mitspieler! – die Rolle eines solchen „frommen Spurenverwischers“ zugewiesen. Während des weiteren Spiels gilt es, diesen Mönch möglichst unauffällig und unbescholten in der Abtei umherwandeln zu lassen. Hier und da müssen Aufgaben verrichtet werden, was ein gutes Licht auf die frommen Männer wirft. Trifft man sie jedoch in Gebäuden an, in denen sie eigentlich nichts ver-

loren haben, machen sie sich dadurch verdächtig. Und auch William und sein Adlatus Adson sorgen für weitere Verdachtsmomente unter den Mönchen ...

Wer hat am Ende die reinste Weste? Gegen wen sprechen die wenigsten Indizien? Wer gewinnt dieses spannende Spiel um rätselhafte Mönche und geheimnisvolle Mysterien?



**Spielen leicht gemacht!**  
Video zur Spielregel  
finden Sie auf  
[www.ravensburger.tv](http://www.ravensburger.tv)

## Spielmaterial

### 8 Spielfiguren:

- „William“ (große braune Figur, mit Kapuze)
- „Adson“ (kleine braune Figur, ohne Kapuze)
- 6 Mönche (rote, blaue, weiße, graue, schwarze und orangefarbene Figur)



William Adson

Mönche

### 2 x 6 Zählsteine (ein schmaler und ein breiter pro Mönchsfarbe)

#### 1 Zeitstein (beigefarbener Quader)

#### 1 Spielplan

#### 1 Stanztafel mit:

- 42 kleinen quadr. Plättchen „Aufgabe“ (Rückseite: Sonnenuhr)
- 5 x 6 mittleren quadr. Farbmarkern (Rückseite: Buchstaben A–E)
- 3 großen quadratische Plättchen „Enthüllung“
- 14 Ereigniskärtchen

Zeitstein

Zählsteine

Aufgaben

Enthüllung

Farbmarker

Ereigniskärtchen

### 66 Spielkarten:

- 60 Aktionskarten (Rückseite: Rose):
  - 28 x „Gebäude“ (jedes Gebäude 2x)
  - 24 x „Mönch“ (jeder Mönch 4x)
  - 8 x „William/Adson“
- 6 Identitätskarten (Rückseite: „Monachus“ (= der Mönch)):
  - je 1 roter, blauer, weißer, grauer, schwarzer und orangefarbener Mönch

Aktionskarten



Gebäude

Mönch

William/Adson



Identitätskarten



Spielplan

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst werden.

- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgelegt.

Er zeigt das Kloster mit 14 Gebäuden (Bibliotheca = Bibliothek, Scriptorium = Schreibsaal, Stabulum = Stall, Dormitorium = Schlafsaal, Officina = Werkstätten, Refektorium = Speisesaal, Culina = Küche, Porta = Torhaus, Infirmerium Domus = Hospital, Balneatorium = Badehaus, Ecclesia = Kirche, Capitulum = Kapitelsaal, Porticus = Kreuzgang, Hortus = Garten) sowie eine Sonnenuhr (Felder 0–24), eine Verdachtsleiste (blaue Felder 0–40) und eine Indizienleiste (braune Felder 0–50).

(Anmerkung: Aus spieltechnischen Gründen entspricht der Aufbau des Klosters nicht genau den Angaben im Roman.)

- **Die 14 Ereigniskärtchen** werden verdeckt gemischt. Sechs Karten werden dann, mit der Textseite nach unten, oberhalb des Spielplans nebeneinander ausgelegt. Die restlichen acht Kärtchen kommen unesehen in die Schachtel zurück.



- **Je ein Plättchen „Enthüllung“** wird rechts vom ersten, dritten und fünften Ereigniskärtchen platziert.



- **Auf der Verdachtsleiste** (blau) werden die 6 schmalen Zählsteine auf dem 10er-Feld platziert (ggf. stapeln).



- **Auf der Indizienleiste** (braun) werden die 6 breiten Zählsteine auf dem 5er-Feld platziert (ggf. stapeln).



- **Der Zeitstein** (beigefarben) wird auf dem blauen Feld (= 0/24) der Sonnenuhr platziert.



- **Alle 8 Spielfiguren** (= 6 Mönche sowie William und Adson) werden auf verschiedenen beliebigen Gebäuden des Spielplans platziert.

Anmerkung: Es werden immer alle acht Spielfiguren platziert, unabhängig davon, wie viele Spieler teilnehmen.

- **Die 42 Aufgabenplättchen** werden verdeckt gemischt. Anschließend werden auf jedem Gebäude (auf den Quadraten der Banderole) zwei beliebige Plättchen *offen* platziert. Die 14 restlichen Plättchen werden verdeckt, als eine lange Kette, neben dem Spielplan bereitgelegt.



- **Die 60 Aktionskarten** werden als verdeckter, gut gemischter Aufnahmestapel neben dem Spielplan bereitgelegt.



- **Jeder Spieler erhält:**

- **3 Aktionskarten** vom Stapel auf die Hand. Die Handkarten werden so gehalten, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

- **6 Farbmaler** (alle mit demselben Buchstaben auf der Rückseite). Sie werden zunächst mit der Buchstabenseite nach oben vor dem Spieler bereitgelegt.

Nehmen weniger als 5 Spieler teil, kommen die nicht benötigten Marker in die Schachtel zurück.



- **1 Identitätskarte.** Dazu werden zunächst alle sechs Identitätskarten verdeckt gemischt. Dann erhält jeder Spieler eine Karte, die nur er sich anschauen darf! Dies ist die Farbe des Mönchs, den der Spieler im Spiel darstellt und dessen Identität er bis zum Spielende vor seinen Mitspielern geheim halten sollte! *Wichtig:* Die nicht verteilten Identitätskarten kommen *unesehen* (!) in die Schachtel zurück.

## Spielverlauf

Das Spiel läuft über sieben Durchgänge. Jeder Durchgang entspricht genau einem Tag.

Für die ersten sechs Tage gilt folgender Ablauf:

- Tagesbeginn: ein Ereigniskärtchen aufdecken;
- Tagesverlauf: so lange Aktionskarten ausspielen, bis der Zeitstein wieder das blaue Feld der Sonnenuhr erreicht;
- Tagesende: Ereigniskärtchen verteilen und Verdachts- in Indizienpunkte umwandeln.

Am siebten und letzten Tag findet lediglich eine abschließende Verdachtsrunde statt.



### Tagesbeginn

Zu Beginn des Tages wird das erste, links außen liegende Ereigniskärtchen aufgedeckt. Dieses Kärtchen gilt für den gesamten Tag.

Mehr Details zu den einzelnen Ereignissen finden Sie am Ende dieser Regel (ab Seite 7).

### Tagesverlauf

Für den ersten Tag wird ein Startspieler ausgelost, danach geht es reihum weiter, bis der Tag endet. Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Handlungen in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Aktionskarte ausspielen
2. Zeitstein bewegen
3. Figur bewegen
4. Aktion ausführen
5. Karte nachziehen



### 1. Aktionskarte ausspielen

Der Spieler wählt eine seiner drei Handkarten und legt sie offen auf einen gemeinsamen Ablagestapel neben dem Aktionskartenstapel ab.

### 2. Zeitstein bewegen

Als nächstes zieht der Spieler den Zeitstein auf der Sonnenuhr um so viele Felder im Uhrzeigersinn vor, wie die Zahl auf seiner ausgespielten Karte angibt. Wurde die William/Adson-Karte ausgespielt, muss der Zeitstein um 5 Felder vorgezogen werden, wenn William versetzt wurde. Wurde Adson versetzt, wird der Zeitstein nicht vorgezogen (0 Felder).

Die Bewegung des Zeitsteins kann durch die Abgabe von „Zeitplättchen“ (= gesammelte Aufgabenplättchen, die mit der Sonnenuhrseite nach oben vor einem liegen; s.u. bei „Aktion ausführen“) beeinflusst werden. Für jedes Plättchen, das ein Spieler in seinem Zug zurück ans Ende der Plättchenkette neben dem Spielplan legt, muss er den Zeitstein um ein Feld weniger nach vorne bewegen.

**Beispiel:** Der Zeitstein ist noch 2 Felder von dem blauen Feld entfernt; der Spieler am Zug hat aber nur Karten mit dem Zeitwert 3 oder mehr auf der Hand. Also spielt er eine 3er-Karte aus und gibt zusätzlich noch 2 Zeitplättchen ab, womit der Zeitstein nur um 1 Feld vorgezogen wird. Anschließend führt er seinen Zug mit der Bewegung einer Figur fort usw.

### 3. Figur bewegen

(Achtung: Wenn in dieser Regel von „Figuren“ gesprochen wird, sind immer alle acht Spielfiguren gemeint, wenn von „Mönchen“ die Rede ist, geht es nur um die sechs Mönche.)

Je nachdem, welche der drei Kartenarten ein Spieler ausgespielt hat, geschieht Folgendes:



• **Mönchskarte:** Der Spieler muss den entsprechenden Mönch auf ein beliebiges anderes Gebäude versetzen und dort dann die Aktion ausführen (s.u.).



• **Gebäudekarte:** Der Spieler muss eine beliebige Figur (also einen Mönch oder William oder Adson) von einem anderen Gebäude auf das entsprechende Gebäude versetzen und dort dann die Aktion ausführen (s.u.).



• **William/Adson-Karte:** Der Spieler muss William oder Adson auf ein beliebiges anderes Gebäude versetzen.

### 4. Aktion ausführen

Nachdem ein Spieler eine Figur bewegt hat, tritt eine der folgenden vier Situationen ein:

• Ein Mönch wird auf ein Gebäude versetzt, in dem mindestens ein Aufgabenplättchen der gleichen Farbe liegt. Da der Mönch hier eine Aufgabe zu erfüllen hat, macht er sich dadurch unverdächtig. Der Spieler muss den Zählstein des Mönchs auf der Verdachtsleiste um die auf dem Plättchen angegebene Anzahl Felder zurückziehen (max. bis zur 0). Anschließend legt er das entsprechende Aufgabenplättchen mit der Sonnenuhrseite nach oben vor sich ab: er besitzt nun ein „Zeitplättchen“, mit dem er die Bewegung des Zeitsteins beeinflussen kann.



**Beispiel:** Der orangefarbene Mönch wird auf die Kirche versetzt, in der ein blaues 5er- und ein orangefarbenes 2er-Aufgabenplättchen liegen. Der Spieler nimmt das orangefarbene 2er-Plättchen an sich und muss den orangefarbenen Zählstein auf der Verdachtsleiste um 2 Felder zurückziehen.

**Anmerkung:** Liegen zwei gleichfarbige Aufgabenplättchen in dem Gebäude, darf der Spieler trotzdem nur eines davon (nach seiner Wahl) aufnehmen und ausführen.

Wird durch eine solche Aktion das letzte Plättchen von einem Gebäude aufgenommen, werden die beiden leeren Quadrate wieder gefüllt, indem die vordersten beiden Plättchen der neben dem Plan bereitliegenden Plättchenkette offen darauf gelegt werden.

• Ein Mönch wird auf ein Gebäude versetzt, in dem kein Aufgabenplättchen der gleichen Farbe liegt. Der Mönch macht sich verdächtig, da er hier eigentlich nichts verloren hat. Der Zählstein dieses Mönchs muss um die Summe der Zahlen der in diesem Gebäude liegenden ein oder zwei Aufgabenplättchen auf der Verdachtsleiste vorgezogen werden (max. bis zur 40). Der Spieler erhält kein Plättchen.

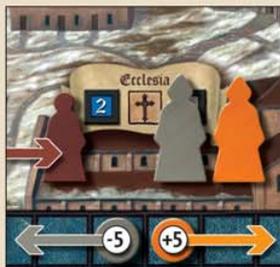


**Beispiel:** Der orangefarbene Mönch wird auf die Kirche versetzt, in der ein blaues 2er- und ein weißes 2er-Aufgabenplättchen liegen. Der Spieler muss den orangefarbenen Zählstein auf der Verdachtsleiste um 4 Felder vorziehen.

- *William* wird auf ein Gebäude versetzt, in dem ein oder mehrere Mönche stehen. Jeder anwesende Mönch bekommt +3 oder -3 Punkte auf der **Indizienleiste**. Der Spieler entscheidet einzeln für jeden anwesenden Mönch, ob dessen Zählstein um 3 Felder vor- oder zurückgesetzt wird.



- *Adson* wird auf ein Gebäude versetzt, in dem ein oder mehrere Mönche stehen. Jeder anwesende Mönch bekommt +5 oder -5 Punkte auf der **Verdachtsleiste**. Der Spieler entscheidet einzeln für jeden anwesenden Mönch, ob dessen Zählstein um 5 Felder vor- oder zurückgesetzt wird.



**Anmerkung:** Nur wenn *William* oder *Adson* zu Mönchen hinbewegt werden (und nicht umgekehrt!), werden diese Punkte verteilt. Werden *William* oder *Adson* in ein leeres Gebäude bzw. nur zueinander versetzt, geschieht nichts weiter.

**Beispiel:**

Ein Spieler versetzt *William* in die Bibliothek. Hier stehen bereits der graue und weiße Mönch. Der Spieler entscheidet, den grauen Zählstein auf der **Indizienleiste** um 3 Felder vor- und den weißen Zählstein um 3 Felder zurückzuziehen.



Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe und versetzt den blauen Mönch ebenfalls in die Bibliothek. Da dort keine blauen Aufgabenplättchen liegen, zieht er den blauen Zählstein auf der **Verdachtsleiste** um die Summe der dort liegenden Plättchen vor. Dass *William* auch in der Bibliothek steht, hat keine weitere Auswirkung.



Schließlich kommt ein weiterer Spieler an die Reihe und versetzt *Adson* ebenfalls in die Bibliothek. Er entscheidet sich, den grauen und weißen Zählstein auf der **Verdachtsleiste** um je 5 Felder vor- und den blauen Zählstein um 5 Felder zurückzuziehen.



**5. Karte nachziehen**

Der Spieler nimmt die oberste Karte vom verdeckten Aufnahmestapel auf die Hand. Sollte der Stapel aufgebraucht sein, werden die abgelegten Aktionskarten gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

**Tagesende**

Die Spieler führen reihum so lange ihre Züge aus, bis ein Spieler den Zeitstein auf oder über das blaue Feld der Sonnenuhr zieht. Dieser Spieler führt noch seinen **kompletten** Zug aus, danach endet der Tag. Es geschieht Folgendes:

- Die **Verdachtspunkte** werden – entsprechend der Tabelle – in **Indizienpunkte** umgewandelt. Je verdächtiger sich ein Mönch an diesem Tag gemacht hat, desto mehr Indizien sprechen nun gegen ihn.

Zählstein auf der <b>Verdachtsleiste</b>	gleichfarbigen Stein auf der <b>Indizienleiste</b> vorziehen
vorderste Position	5 Felder
zweite Position	4 Felder
dritte Position	3 Felder
vierte Position	2 Felder
fünfte Position	1 Felder
sechste Position	0 Felder

**Achtung:** Bei Gleichstand auf der **Verdachtsleiste** werden die vollen Punkte an alle diese Farben vergeben, und der nächste Platz wird nicht übersprungen.



**Beispiel:** Grau ist ganz vorne auf der **Verdachtsleiste**, danach folgen Blau und Weiß, dann Rot und Schwarz sowie schließlich Orange. Auf der **Indizienleiste** werden die Zählsteine folgendermaßen vorgezogen: Grau 5, Blau und Weiß 4, Rot und Schwarz 3, Orange 2 Felder.

Anschließend werden **alle** Zählsteine auf der **Verdachtsleiste** wieder auf das 10er-Feld gesetzt, unabhängig davon, wo sie zuvor standen. Die Zählsteine auf der **Indizienleiste** verbleiben selbstverständlich an Ort und Stelle.

- Der Spieler, der den Tag beendet hat, erhält das aktuelle Ereigniskärtchen und legt es verdeckt vor sich ab. Für jedes dieser Kärtchen muss der Spieler am Spielende den Zählstein seines Mönchs 2 Felder auf der **Indizienleiste** vorziehen.





## Spielende

### Die Plättchen „Enthüllung“

Nach dem ersten, dritten und fünften Tag müssen die Spieler jeweils ein Stück ihrer Identität preisgeben, indem sie einen ihrer Farbmarker offen auslegen, der *keinesfalls (!)* der Farbe ihrer Identitätskarte entsprechen darf! Dadurch liegen zu Beginn des sechsten Tages vor jedem Spieler drei offene Marker aus, die einen Hinweis darauf geben, wer der Spieler *sicher nicht* ist.

In jeder der drei „Enthüllungsrunden“ wählen alle Spieler gleichzeitig einen ihrer Farbmarker aus und legen ihn – zunächst noch verdeckt – vor sich aus. Nachdem dies alle gemacht haben, werden diese Farbmarker aufgedeckt. Für *jeden* aufgedeckten Farbmarker muss der entsprechende Zählstein auf der *Indizienleiste* um **2 Felder** vorgesetzt werden. Die aufgedeckten Farbmarker bleiben offen vor den Spielern liegen.



Nachdem der sechste Tag beendet wurde, folgt der siebte und letzte Tag. Hier werden keine Aktionskarten mehr ausgespielt usw., sondern es folgt die **Verdachtsrunde**: Alle Spieler tippen nun, welchen Mönch jeder andere Spieler während des Spiels darstellte.

Dazu tauschen zunächst alle ihre drei offen liegenden Farbmarker mit beliebigen *gleichfarbigen* Aufgabenplättchen vom Spielplan aus. Dadurch stehen einerseits allen Spielern wieder ihre sechs Farbmarker zur Verfügung. Andererseits ist dadurch auch weiterhin erkennbar, welche drei Farben jeder Mitspieler sicher nicht als Identität besitzt. Anschließend platziert jeder Spieler *einen* seiner Farbmarker – mit der Buchstabenseite nach oben – vor *jedem* Mitspieler. Erst nachdem das alle Spieler gemacht haben, werden diese Farbmarker und die Identitätskarten aufgedeckt.

Für jede Übereinstimmung von gegnerischen Markern mit seiner Identitätskarte muss ein Spieler den Zählstein seines Mönchs auf der *Indizienleiste* vorziehen – je nach Spielerzahl verschieden weit:

- es spielen 2 Spieler: 12 Felder
- es spielen 3 Spieler: 6 Felder
- es spielen 4 Spieler: 4 Felder
- es spielen 5 Spieler: 3 Felder

**Beispiel:** Es spielen insgesamt 4 Spieler. Vor dem Spieler, der den blauen Mönch darstellte, liegen von seinen drei Mitspielern folgende Farbmarker: blau-orange-blau. Der Spieler wurde also zweimal richtig erraten und muss dementsprechend seinen blauen Zählstein auf der *Indizienleiste* um 8 Felder (2 x 4) vorsetzen.

### Der nächste Tag

... kann beginnen. Das nächste Ereigniskärtchen wird aufgedeckt. Es spielt der Spieler als Erster eine Aktionskarte aus, der den Tag zuvor beendet hat. (Er ist damit also zweimal hintereinander an der Reihe.)



Zum Schluss muss noch jeder Spieler für jedes Ereigniskärtchen, das er vor sich liegen hat, den Zählstein seines Mönchs auf der *Indizienleiste* um 2 Felder vorziehen.

*Anmerkung:* Für den – sehr seltenen – Fall, dass die Zählsteine über Feld 50 hinausgezogen werden müssen, beginnt man einfach wieder bei 0 und addiert später 50 Punkte hinzu.

Schließlich werden die Zählsteine der nicht beteiligten Farben entfernt. Es gewinnt der geschickteste „Spurenverwischer“, also der Mönch, dessen Zählstein *am weitesten hinten* auf der *Indizienleiste* steht. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Ereigniskärtchen nehmen musste. Ist auch diese Anzahl gleich, gibt es mehrere Gewinner.

## Die Ereigniskärtchen

Jedes Ereigniskärtchen verändert oder übertrumpft einige der zuvor erklärten Regeln für den einen Tag, an dem es offen liegt.

**Wichtig:** Ungeachtet des Textes des ausliegenden Ereigniskärtchens führt jeder Spieler zunächst *immer* seinen regulären Zug aus, d.h. er spielt eine Aktionskarte aus, versetzt den Zeitstein, bewegt eine Figur und führt anschließend wie gewohnt die entsprechende Aktion aus. Erst *anschließend* wird dann der Text des aktuellen Ereigniskärtchens befolgt.

Nachfolgend finden Sie einige nähere Erläuterungen und Beispiele für jedes der 14 Ereigniskärtchen.



Wenn William und Adson in einem Gebäude zusammentreffen, der eine also zum anderen versetzt wird, kommt es, nach der regulären Aktion, direkt zu einer Umwandlung von **Verdachts-** in **Indizienpunkte**, gerade so, als ob der Tag zu Ende wäre. Anschließend werden alle Zählsteine auf der **Verdachtsleiste** wieder auf das 10er-Feld gestellt. Dieses Ereignis kann an diesem Tag auch mehrfach eintreten. Sollten *alle* sechs Zählsteine auf demselben Feld der **Verdachtsleiste** stehen, wird nicht umgewandelt.

Am Ende des Tages kommt es, unabhängig davon, wie viele dieser „Sonder-Umwandlungen“ es zuvor gab, in jedem Fall zu einer regulären Umwandlung.



Der Spieler zieht, nachdem er einen Mönch auf das Gebäude versetzt hat (Aktion ausführen), auf dem auch William steht, den Zählstein eines *beliebigen* Mönchs um 2 Felder oder die Zählsteine zweier beliebiger Mönche um je 1 Feld auf der **Indizienleiste** vor. Das *kann* auch den gerade versetzten Mönch betreffen, *muss* es aber nicht.



Wer eine Gebäudekarte ausspielt, kann anschließend zwei Figuren auf dieses Gebäude ziehen und pro Figur die entsprechende Aktion ausführen, *also z.B. zunächst den grauen Mönch (Aufgabenplättchen) und anschließend William (Indizienpunkte)*.

Wer eine Mönchskarte ausspielt, kann diesen Mönch zweimal versetzen, *also z.B. auf die Kirche (Aufgabenplättchen) und anschließend noch auf den Garten (Aufgabenplättchen)*.

Im Falle der William/Adson-Karte kann entweder zweimal William (2x **Indizienpunkte**) oder zweimal Adson (2x **Verdachtspunkte**) versetzt werden. Je einmal William und Adson versetzen ist *nicht* erlaubt.

**Achtung:** Der Zeitwert der ausgespielten Karte wird in jedem Fall nur einmal auf der Sonnenuhr abgetragen, unabhängig davon, ob man das Ereignis nutzt oder nicht.



Wer William versetzt, zieht zunächst die Zählsteine der Mönche, die er trifft, auf der **Indizienleiste** wie gewohnt 3 Felder vor oder zurück. Anschließend zieht er den Zählstein eines *beliebigen* Mönchs um 2 Felder oder die Steine zweier beliebiger Mönche um je 1 Feld vor. Der oder die betroffenen Mönche *können, müssen aber nicht* auf demselben Gebäude wie William stehen. Ein Zurückziehen der 2 **Indizienpunkte** ist nicht möglich.



Während des gesamten Tages dürfen die Spieler keines ihrer Zeitplättchen einsetzen, um das Erreichen oder Überschreiten des blauen Feldes auf der Sonnenuhr hinauszuzögern. Die Spieler dürfen aber weiterhin Aufgabenplättchen aufnehmen und als Zeitplättchen vor sich ablegen.



Wer einen Mönch in die Kirche versetzt (Aktion ausführen), zwingt damit seine Mitspieler, jeweils eines ihrer Zeitplättchen zurück ans Ende der Plättchenkette zu legen. Der Spieler selbst muss keines abgeben. Spieler, die zu diesem Zeitpunkt kein Plättchen besitzen, geben auch keines ab.

Werden William oder Adson in die Kirche versetzt, hat dieses Ereignis keine Auswirkung.



Wird ein Mönch auf ein *leeres* Gebäude versetzt (Aktion ausführen), also ein Gebäude, auf dem sich zu diesem Zeitpunkt weder ein anderer Mönch noch William oder Adson befinden, wird sein Zählstein auf der **Indizienleiste** um ein Feld *zurückgezogen*.

→

**„Heikel“**  
 Nach dem Zug erhält ein beliebiger Mönch von dem Spieler so viele Verdachtspunkte, wie es dem Zeitwert seiner ausgespielten Karte entspricht.

**Beispiel für das Kärtchen „Heikel“:** Ein Spieler spielt eine rote Mönchskarte mit dem Zeitwert 4 aus und versetzt den roten Mönch (Aufgabenplättchen). Anschließend zieht er den weißen Zählstein auf der Verdachtsleiste um 4 Felder vor. Er hätte aber auch jeden anderen Zählstein (auch den roten) versetzen können.

Der nächste Spieler spielt eine William/Adson-Karte aus und versetzt William (Indizienpunkte). Anschließend zieht er den schwarzen Zählstein auf der Verdachtsleiste um 5 Felder vor. Hätte er Adson bewegt (Verdachtspunkte), hätte er anschließend keinen Zählstein versetzen können, da Adsons Zeitwert ja 0 beträgt.

**Anmerkung:** Werden bei einer Aktionskarte Zeitplättchen eingesetzt, hat dies keine Auswirkung auf die zu vergebenden Verdachtspunkte; diese werden immer entsprechend dem tatsächlichen Zeitwert der Karte vorgezogen.

**„Verboten“**  
 Wird ein Mönch in die Bibliothek versetzt, erhält er + 2 Indizienpunkte.

Wird ein Mönch in die Bibliothek versetzt (Aktion ausführen), wird anschließend sein Zählstein auf der Indizienleiste um 2 Felder vorgezogen.

**„Erwischt“**  
 Bei der Umwandlung von Verdachts- in Indizienpunkte am Ende des Tages werden doppelte Indizienpunkte vergeben (also 10-8-6+2-0).

Diese Karte wirkt nur am Tagesende, wenn die Verdachts- in Indizienpunkte umgewandelt werden. Den Regeln entsprechend werden dann doppelt so viele Indizienpunkte verteilt wie regulär.

Für das Beispiel auf Seite 5 würde das bedeuten, dass der graue Zählstein um 10 Felder vorgezogen wird, der blaue und der weiße um je 8, der rote und schwarze um je 6 und der orangefarbene um 4 Felder.

**„Verlänglich“**  
 William bzw. Adson vergeben oder nehmen doppelt so viele Indizien- bzw. Verdachtspunkte (also +/- 6 Indizien- bzw. +/- 10 Verdachtspunkte).

Wer William auf ein Gebäude mit Mönchen versetzt, zieht deren Zählsteine auf der Indizienleiste anschließend nicht um 3, sondern um jeweils 6 Felder vor oder zurück.

Wer dies mit Adson macht, zieht die Zählsteine auf der Verdachtsleiste anschließend nicht um 5, sondern um jeweils 10 Felder vor oder zurück.

Auch hier kann jeder Spieler für jeden einzelnen Mönch entscheiden, ob er dessen Stein vor- oder zurückzieht.

**„Forschend“**  
 Wird ein Mönch in ein Gebäude mit anderen Mönchen versetzt, erhalten diese jeweils + 1 Indizienpunkt.

Der versetzte Mönch selbst (Aktion ausführen) erhält keinen Indizienpunkt, sondern nur jene Mönche, die er trifft.

**Beispiel:** Ein Spieler versetzt den blauen Mönch auf ein Gebäude, auf dem schon der rote und der schwarze Mönch stehen: der rote und der schwarze Zählstein werden auf der Indizienleiste um je 1 Feld vorgezogen.

**„Dubios“**  
 Der versetzte Mönch erhält + 1 Indizienpunkt.

Wird ein Mönch – egal wohin – versetzt (Aktion ausführen), wird anschließend sein Zählstein auf der Indizienleiste um 1 Feld vorgezogen.

**„Verdächtig“**  
 Nach jedem Zug erhält der Mönch mit den meisten Verdachtspunkten + 1 Indizienpunkt (bei Gleichstand diese alle).

Nach dem Zug jedes Spielers wird überprüft, welcher Zählstein auf der Verdachtsleiste am weitesten vorne steht: der gleichfarbige Zählstein auf der Indizienleiste wird um ein Feld vorgezogen. Befinden sich mehrere Zählsteine auf dem vordersten Feld der Verdachtsleiste, werden alle gleichfarbigen Zählsteine auf der Indizienleiste um je ein Feld vorgezogen.

Befinden sich alle sechs Zählsteine auf demselben Feld der Verdachtsleiste, geschieht nichts.

