

The Name of the Rose

Umberto Eco: A Rózsa Neve

Stefan Feld játéka, 2-5 fő, 10 év felett

Fordította: arrakeen (2012.03)

A történet 1327 telén, egy távoli észak-olaszországi kolostorban játszódik. Ide érkezik Baskervilli Vilmos (innen: William) művelt ferences rendi szerzetes Angliából a császár különleges követeként egy rendkívül fontos feladattal. Találkozót kell szerveznie a pápai delegáció és az eretneknek tartott kisebbség a ferencesek között. Tartózkodása azonban hamarosan veszélybe kerül. Az itt eltöltött hét nap és hét éjszaka alatt William és tanítványa Adson több súlyos bűntény szemtanúja lesz. Egy szerzetes megfullad egy disznóvérrel teli hordóban, egy kiesik az ablakon, egy pedig a fürdőházban hal meg. A kolostorban pletykák kapnak szárnyra és mindenkinek, még az apátnak is van mit titkolnia. Mindenhol serényen folyik a nyomok és bűnjelek eltüntetése...

Ezen a ponton kezdődik a játék. Kezdeként minden játékos egy szerzetes szerepébe bújik titokban, hogy a többi játékos ne láthassa meg. A játék menete során a játékosok mozognak a szerzetesükkel a kolostor körül, de olyan óvatosan, ahogyan csak lehet. Alkalmanként viszont feladatokat kell megoldaniuk, hogy jó színben tűnjenek fel. De ha olyan épületben találják őket, ahol semmi dolguk nincsen, az azonnal felkelti a gyanút. William és Adson figyelik a gyanús körülményeket... Ki marad a legtisztább a játék végére? Kinek lesz a legkevesebb terhelő bizonyítéka maga ellen? Ki nyeri ezt az izgalmas játékot a rejtélyes szerzetesekkel és sok titokkal?

A játék alkotórészei:

- 8 figura, ebből:
 - William (nagy barna csuklyás)
 - Adson (kicsi barna, csuklya nélküli)
 - 6 szerzetes a hat színben (ezek: piros, kék, fehér, szürke, fekete, narancs)
- 2 X 6 pontszámjelölő, egy vékony és egy vastag a 6 alapszínből
- idő jelölő – bézs színű kis kocka
- játéktábla (☺)
- 42 kicsi négyzet alakú feladat (idő) lapka (hátdoldala napóra)
- 30 közepes négyzet alakú szín lapka (alapszínenként 5db, hátdoldala A-F betű)
- 3 nagy négyzet alakú felfedés lapka
- 14 esemény lapka
- 66 kártya, ebből:
 - 60 akció kártya (rózsa hátdalú), ebből:
 - 28 épület kártya (épületenként 2db)
 - 24 szerzetes kártya (szerzetesenként 4 db)
 - 8 db William – Adson kártya
 - 6 azonosító kártya, Monachus hátérrel, a hat alapszínből

Előkészületek

- Tedd a játéktáblát az asztal közepére
A játéktábla a kolostor 14 épületét tartalmazza, ezek: bibliotheca - könyvtár, scriptorium - írószoba, stabulum - istálló, dormitorium - hálószoba, officina - műhely, reflectorium - ebédlő, culina - konyha, porta - porta, infirmorum domus - kórház, balneatorium - fürdőház, ecclesia - templom, capitulum - káptalanterem (apát előtt megvallják vétkeiket), porticus - oszlopcsarnok, hortus - kert.
Valamint még:
 - napóra (0-24-ig)
 - gyanú sáv, kék, 0-40-ig
 - bűnjel sáv, barna, 0-50-igA játék egyszerűsítése miatt a kolostor alaprajza nem teljesen egyezik meg a regényben szereplővel.
- Keverd meg a 14 eseménylapot, képpel lefelé. Vegyél ki 6-ot, tedd a tábla mellé, egymás mellé helyezve őket. A maradék 8-at megtekintés nélkül tedd vissza a dobozba.
Tegyél 1-1 felfedezés lapkát az 1. a 3. és az 5. esemény lapka után.
- Tedd a 6db vékony pontszámjelzőt a gyanú sáv 10-ik mezőjére.
- Tedd a 6db vastag pontszámlálót a bűnjel sáv 5-ik mezőjére.
- Tedd a bézs színű idő jelölőt a napóra kék 0-24 mezőjére.
- Tedd fel mind a 8 figurát véletlenszerűen, különböző épületekbe. Mindet használjuk, függetlenül a játékosok számától.
- Keverd meg a 42 feladat lapkát és képpel felfelé tegyél minden épület jelzőjére kettőt. A maradékot rendezd sorba a tábla mellett, képpel lefelé.
- A 60 akciólapot keverd meg és csinálj belőle húzópaklit.
- Minden játékos kap:
 - 3 akciókártyát a húzópakliból (biztosítsd, hogy a többiek ne lássák a lapodat)
 - 6 szín lapkát, mindet ugyanazon betűvel a hátoldalán, a betűvel felfelé tartjuk (ha kevesebb, mint 5-en játszunk, a nem használt lapokat visszatesszük a dobozba)
 - 1 azonosító lapot, titokban. Ez mutatja, hogy melyik szerzetessel vagy a játékban. Ezt a játék végéig titokban kell tartani. (nem használt lapot megtekintés nélkül a dobozba kell tenni)

A játék menete:

A játék 7 körből áll. Minden kör 1 napot jelképez. Az első hat nap alatt a következőket kell tenni:

A.: A nap kezdete: fordíts meg 1 eseménylapot

B.: Napi rutin: akciókártyák kijátszása egészen addig, míg a napóra újból a kék 0-s mezőre nem ér

C.: A nap vége: a gyanú pontokat bűnjel pontokká alakítjuk át

A 7. és egyben utolsó napon csak a nap végét játsszuk le, de ez különbözik majd a normál C ponttól.

A. A nap kezdete: a legbaloldalabbi esemény lap felfordítása, a lapka az egész körre érvényes marad. A lapkák leírását lásd később.

B. Napi rutin:

Az első nap kezdőjátékosát véletlenszerűen válasszátok ki, majd az óramutató járása szerint haladjatok tovább míg tart a nap.

A játékos lépése során az alábbiakat teszi ebben a sorrendben:

1. kijátszik egy akciókártyát

A játékos kiválasztja a három lapja közül az egyiket és azt a húzópakli melletti közös dobópaklira teszi képpel felfelé.

2. Lép az idő jelzővel

A kijátszott lapkán lévő számnak megfelelően lép az idő-jelzőn (napóra a játéktábla bal felső sarkában) az óramutató járásának megfelelően. A William-Adson kártya esetében annyit lép, amelyik figurát választja (William – 5, Adson – 0).

Az idő-jelzőn történő mozgás befolyásolható idő feladat-lapka eldobásával, amit a játékos a korábbi körökben gyűjtött össze és a napórával felfelé maga előtt tartja őket. Ahány lapkát a játékos eldob, annyival kevesebbet kell lépnie a napórán.

3. Figura mozgatása

Figura alatt a mind a 8 bábút értjük, míg a szerzetesek alatt a 6 szerzetest.

A kártya típusától függően az alábbi akciók lehetségesek:

3.1. szerzetes kártya: a kártya színének megfelelő szerzetest bármelyik épületbe át kell mozgatnia és ott egy akciót végrehajtani

3.2: épület kártya: bármelyik figurát köteles átmozgatni a kártyán lévő épületbe és ott egy akciót végrehajtani

3.3 William-Adson kártya: egyik személyt el kell mozgatnia bármelyik épületbe és ott egy akciót végre kell hajtania

4. Akció végrehajtása

Miután valamelyik bábút mozgattad, négy lehetséges eset adódhat:

4.1. Egy szerzetes olyan épületbe lett mozgatva, melyben van legalább 1 saját színével megegyező feladat lapka. Mivel a szerzetes itt a feladatát látja el, nem kerül gyanúba. A játékos köteles elvenni a feladat-lapkát (napórával felfelé teszi maga elé) és a gyanú sávon a szerzetes jelölőjével annyit lép visszafelé ahány

szám a lapkán szerepel (0-án túl nem mehet). Ha két feladat lapka is elérhető lenne a szerzetes számára a saját színében, akkor is csak az egyiket teljesítheti, hogy melyiket, az az ő döntése.

Ha a feladat teljesítésével mindkét lapka lekerül az épületről, akkor a tábla melletti sorból a soron következő két lap feltöltésre kerül képpel felfelé.

4.2. Egy szerzetes olyan épületbe lett mozgatva, ahol nincs a színével megegyező feladat lapka. Mivel neki itt nincsen feladata, így gyanúba keveredik. A szerzetes jelölőjével annyit kell előre lépnie a gyanú sávon amennyi az épületben lévő feladatlapkákön szereplő számok összege, de max. 40-ig. Feladatlapkát természetesen nem vehet fel.

4.3. William egy olyan épületbe lett mozgatva, ahol 1 vagy több szerzetes is jelen van. Ebben az esetben minden szerzetes 3 lépést előre vagy 3 lépést hátra megy a bűnjel sávon. Az aktív játékos egyesével dönti el, hogy a szerzetesek milyen irányba mozogjanak. Csak abban az esetben lépünk a szerzetesekkel a bűnjel sávon, ha William lépett hozzájuk, más esetben nem. Ha William üres épületbe lép, nem történik semmi.

4.4. Adson egy olyan épületbe lett mozgatva, ahol 1 vagy több szerzetes is jelen van. Ebben az esetben minden szerzetes 5 lépést előre vagy 5 lépést hátra megy a gyanú sávon. Az aktív játékos egyesével dönti el, hogy a szerzetesek milyen irányba mozogjanak.

5. Lap húzása

A játékos a húzópakli tetején lévő lapot felhúzza a kezébe. Amennyiben a húzópakli üres, az eldobott lapokból csinálunk új húzópaklit úgy, hogy megkeverjük a lapokat.

C. A nap vége

A játékosok végrehajtják lépéseiket egészen addig, míg egy játékos az idő jelölőt a napórán a kék mezőre (0-24) vagy azon túlra mozgatja a saját körében. Miután a játékos befejezte a lépését, a gyanú pontok bűnjel pontokká kerülnek átkonvertálásra. Minél több gyanúba keveredett a szerzetes a nap folyamán, annál több bűnjel rontja a helyzetét. A konvertálás az alábbiak szerint történik:

helyezés a gyanú sávon bűnjel sávon történő lépés

1./2./3./4./5./6.

5/4/3/2/1/0 mező

Abban az esetben viszont, ha a gyanú sávon döntetlen van, minden érintettnek a nagyobb számot kell lelépnie és ez esetben nem marad ki a következő helyezés. (pl. második helyen kék és fehér áll, ők 4 mezőt lépnek előre és a következő piros a harmadik helyezésnek járó 3 pontot kapja)

Ezt követően minden jelölő a gyanú sávon visszakerül a 10-es mezőre, függetlenül attól hol állt korábban. A bűnjel sáv jelölői változatlanok maradnak.

Az a játékos, aki kiváltotta a nap végét, megkapja az eseménylapkát és maga elé helyezi. A játék végén minden begyűjtött esemény lap után a játékosnak 2 lépést kell lépnie saját szerzetesével a bűnjel sávon.

A felfedés lapka

Az 1., a 3. és az 5. nap után a játékosoknak fel kell fedniük kilétük egy részét. Ezt egy szín lapka kijátszásával kell megtenniük, amely nem lehet a saját színük (azonosító kártyájuk színe). Ezáltal a 6. nap kezdetére a játékosok előtt 3 felfordított szín lapka kell, hogy feküdjön, melyek azt jelzik, hogy mely színekkel nincs az adott játékos.

Mindhárom felfedés körben a játékosok először képpel lefelé maguk elé helyezik a szín lapkát, majd egyszerre fedik fel. Minden kijátszott szín lapka miatt a megfelelő színű szerzetest 2 lépéssel előre kell mozgatni a bűnjel sávon. A már felfordított szín lapkák a játékosok előtt maradnak a játék végéig.

A következő nap

Ezt követően új nap kezdődik és a következő esemény lap felfordításra kerül. Az a játékos kezdheti ezt a napot, aki ez előző kört befejezte, így ő egymásután kétszer jön.

A játék vége

A 6. nap után a 7. és egyben utolsó nap következik. Ezen a napon viszont nem játszunk ki már akció kártyát és nem kerül sor így a bábúk mozgásra sem, hanem ehelyett egy végső gyanúsítási kör kezdődik. Minden játékos megtippelheti, hogy a többi játékos melyik szerzetessel játszott a játék során. Először is a játékosok keresnek 3 feladat lapkát a játéktábláról azokból a színekből mely szín lapkákat kijátszottak maguk elé. Majd kicserélik a kijátszott szín lapkákat a feladat lapkákra, hogy továbbra is látni lehessen, hogy mely játékos melyik szerzetessel nem lehet. Így minden játékos kezében újra a teljes 6 szín lapka lesz, hátoldalán a saját betűjével. Végül minden játékos egy-egy szín lapkát tesz összes ellenfele elé a betűvel felfelé. Ha ezzel mindenki megvan, az összes gyanúsítás lapka ill. az azonosító kártyák felfordításra kerülnek. Minden játékost, ha eltaláltak, azaz ha az előtte felfordított szín lapka megegyezik a saját színével (azonosító kártyájával) akkor lépnie kell szerzetesével a bűnjel sávon. A lépésszám a játékosok számának függvénye:

2 játékos	12 lépés
3 játékos	6 lépés
4 játékos	4 lépés
5 játékos	3 lépés.

(példa: 4 játékos játszik és ebből ketten a megfelelő szintet teszik ki elém, így 2*4-et kell előre lépnem).

Végezetül minden játékos 2 lépést megy előre a bűnjel sávon szerzetesével minden begyűjtött eseménylapka után. Ezzel együtt azok a szerzetesek akikkel nem játszik senki sem, lekerülnek a tábláról. Annak a játékosnak sikerült leghatékonyabban eltüntetni a nyomokat, akinek a jelzője leghátul áll a bűnjel sávon és ő az aki megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek kevesebb esemény lapkája van. Ha ez is egyenlő, akkor a játéknak több nyertese is van.

Eseménylapkák

Az esemény lapkák módosítják vagy megállítják a normál szabályokat abban a körben, mikor felfordításra kerültek. Először minden játékos végrehajtja a lépését (azaz: kijátszik egy akciókártyát, mozgat egy bábút majd végrehajtja a megfelelő akciót) majd ezután kerül az eseménykártya (lapkán lévő szöveg) végrehajtásra.

Mitteilsam. Ha William és Adson találkoznak egy épületben (valamelyik abba az épületbe kerül átmozgatásra, ahol a másik áll) egy normál átkonvertálásra kerül sor, mint a nap végén (gyanú pontok átalakítása bűnjel pontokká). Ezt követően minden jelző a gyanú sávon a 10-es mezőre kerül vissza. Ez az esemény egy nap többször is megtörténhet. Ha mind a 6 jelző ugyanott áll a gyanú sávon, akkor nem kerül sor a konverzióra. A nap végén a normál konverzióra mindenképpen sor kerül, függetlenül attól, hogy hány extra konverzió volt nap közben.

Dicht Dran. Ha a játékos William-el lép, először is azon szerzetesek jelzőjét akivel találkozik előre vagy hátra mozgatja 3 lépéssel a bűnjel sávon (normál lépése). Majd bármelyik szerzetes jelzőjét előre lépteti a bűnjel sávon 2 lépéssel (vissza nem lehet!), esetleg 2 szerzetes jelzőjét egyel-egyel (nem kell, hogy egy épületben legyenek).

Filig. Az érintett nap során a játékosok nem használhatnak idő lapkákat, hogy késleltessék a napóra haladását. Természetesen feladatokat teljesíthetnek, mely során feladat/idő lapkákat kapnak, melyeket a későbbi napokon fel tudnak majd használni.

Unauffällig. Ha egy játékos szerzetesét egy üres épületbe mozgatja, 1 lépést visszaléphet a bűnjel sávon a szerzetes jelzőjével.

Ratselhaft. Ha a játékos egy szerzetest abba az épületbe mozgat, ahol William is van, a játékos bármely szerzetes jelzőjét 2 lépéssel előre mozgatja a bűnjel sávon, esetleg bármely 2 szerzetesét egyel-egyel.

Fleissig.

Ha a játékos épület kártyát játszik ki, egy helyett két bábút mozgathat a kijátszott épületbe és végrehajthatja mindkét akciót.

Ha a játékos szerzetes kártyát játszik ki, a szerzetessel léphet kétszer.

Ha a William / Adson kártyát játssza ki vagy kétszer lép Williammel vagy kétszer Adsonnal, azt nem teheti meg, hogy mindkettővel lép egyet – egyet.

E lépésnél az idő jelző csak egyszer megy előre a kártyának megfelelően.

Unglaublich. Ha egy játékos egy szerzetesét a templomba mozgatja, minden ellenfelének (neki nem) vissza kell adnia egy idő lapkát. Akinek nincsen, annak értelemszerűen nem kell. William vagy Adson mozgatásakor az eseménylapkának nincsen hatása.

Heikel. A játékos lépése végén kiválaszt egy szerzetest és annyit lép előre a jelzőjével a gyanú sávon, amekkora lapkát a körében kijátszott (ha Adsonnal lép, akkor nem tud mozgatni szerzetes jelzőt, mert a lap értéke 0). A lépés számát az esetlegesen kijátszott idő lapka nem befolyásolja.

Verfanglich. Ha a játékos Williamet mozgatja egy épületbe, ahol van másik szerzetes, minden ott lévő szerzetes jelzőjét 3 helyett 6-al mozgatja előre vagy hátra a bűnjel sávon.

Ha a játékos Adsonat mozgatja egy épületbe, ahol van másik szerzetes, minden ott lévő szerzetes jelzőjét 5 helyett 10-el mozgatja előre vagy hátra a gyanú sávon. Több érintett szerzetes esetén egyesével dönt, hogy előre vagy hátra lép a jelzőjükkel.

Dubios. Ha a játékos szerzetessel mozog (mindegy hová) a szerzetes jelzőjével egyet előre kell lépni a bűnjel sávon.

Verboten. Ha a játékos egy szerzetessel a könyvtárba lép, az adott szerzetessel kettőt előre kell lépni a bűnjel sávon.

Erwischt. Ez az esemény kártya a nap végén fejt ki hatását, mikor a gyanú pontokat bűnjel pontokká konvertáljuk át. A normál helyett kétszer annyi bűnjel pontot kell lépnie a szerzeteseknek.

Forschend. Ha a játékos egy szerzetessel mozog egy épületbe és ott már van egy vagy több másik szerzetes, akkor ezen szerzetesek jelzőivel egyet lépni kell előre a bűnjel sávon (azon szerzetessel aki mozgott nem kell).

Verdachtig. Minden játékos lépése után meg kell nézni, hogy melyik szerzetes jelzője van legelől a gyanú sávon, az érintett szerzetes egyet lép előre a bűnjel sávon. Amennyiben több szerzetes áll egy mezőn legelől, akkor valamennyien lépnek előre. Abban az esetben, ha mind a 6 szerzetes egy helyen áll, nem történik semmi.