

Volně podle románu od

UMBERTO ECO

DER NAME DER ROSE

Pro 2 – 5 hráčů od 10 let

Autor: Stefan Feld · Illustration: Volkan Baga · Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Redaktion: Stefan Brück

AD 1327, zima v odlehlém opatství na svazích severních Apenin. Bratr William z Baskervillu, učený františkánský mnich z Anglie, cestuje jako zvláštní vyslanec císaře v delikátní záležitosti: má uspořádat schůzku mezi kacířskými podezřívavými Minority a papežovými delegáty.

Již brzy se ukáže jeho pobyt jako krajně nebezpečný. V sedmi dnech a nocích v klášteře budou William a jeho pomocník Adson svědky nanejvýš podivných událostí: Jeden mnich je utopen v kádi, po okraj naplněné vepřovou krví, jiný vypadne z okna a třetí leží mrtvý v lázni. Fámy se šíří po opatství, a nejen opat sám má co skrývat. Všude se činí zbožní zametači stop a zastírači pravdy...

Na tomto místě začíná hra: Každý hráč na začátku obdrží – skrytě pro ostatní spoluhráče! – losem roli těchto „zbožných zametačů stop“. Během další hry platí, nechat tyto mnichy chodit po opatství sem a tam, co nejvíce nenápadně a bezúhonně. Tu a tam musí vykonávat úkoly, což na zbožné muže vrhá dobré světlo. Jsou-li však přistiženi v budovách,

ve kterých vlastně nemají co hledávat, stávají se podezřelými. A také William a jeho pomocník Adson pátrají po dalších podezřelých okamžicích mezi mnichy...

Kdo má na konci neposkvrněnou sutanu? Proti komu hovoří nejméně indicií? Kdo vyhraje tuto napínavou hru o záhadných mniších a tajemných záhadách?



Video k pravidlům
hry naleznete na

www.ravensburger.tv

Herní komponenty

8 hracích figurek

„William“ (velká hnědá figurka s kapucí)

„Adson“ (malá hnědá figurka bez kapuce)

6 mnichů (červená, modrá, bílá, šedá, černá a oranžová figurka)



2x 6 ukazatelů (jeden užší a jeden širší v barvě mnichů)

William

Adson

Mnichové

1 ukazatel času (běžová kostka)



ukazatel času

1 hrací plán

1 deska žetonů se:

42 malých čtvercových žetonů „Úkolů“

(Rub: sluneční hodiny)

5x 6 středních čtvercových „Barevných“ žetonů

(Rub: Písmena A-E)

3 velké čtvercové žetony „Odhalení“

14 karet událostí



ukazatelé



úkoly



odhalení



karty událostí



barevné žetony

66 hracích karet:

60 Akčních karet (Rub: růže):

28x „Budova“ (každá budova 2x)

24x „Mnich“ (každý mnich 4x)

8x „William / Adson“

6 karet postav mnichů (rub: monachus):

po 1 červeném, modrém, bílém, šedém, černém a oranžovém mnichovi)

akční karty



karty postav



Budova

Mnich

William/Adson

hrací plán



Příprava hry

Před první hrou musíte vyjmout všechny dílky z desky s žetony

- **Hrací plán** se položí doprostřed stolu.

Zobrazuje klášter se 14 budovami (*Bibliotheca* = knihovna, *Scriptorium* = písárna, *Stabulum* = chlév, *Officina* = dílna, *Dormitorium* = Společná ložnice, *Refektorium* = jídelna, *Culina* = kuchyň, *Porta* = Brána, *Infirmorum Domus* = špitál, *Balneatorium* = lázně, *Ecclesia* = chrám, *Capitulum* = Kapitula, *Porticus* = Křížová cesta, *Hortus* = Zahrada) a také sluneční hodiny (políčka 0 - 24), počítadlo podezření (modrá políčka 0 - 40) a počítadlo indicií (hnědá políčka 0 - 50).
(Poznámka: Z důvodů hratelnosti neodpovídají budovy tohoto kláštera přesně údajům v románu.)

- **14 karet událostí** se skrytě zamíchá. Šest karet potom bude, textovou stranou dolů, vyloženo vedle sebe nad hracím plánem. Osm zbývajících karet se bez prohlížení vrátí zpět do krabice.

- **Vždy jeden žeton „Odhalení“** bude položen napravo od první, třetí a páté karty události.



- Na **počítadlo podezření** (modré) bude umístěno 6 užších ukazatelů na desáté políčko (na sebe).
- Na **počítadlo indicií** (hnědé) bude umístěno 6 širších ukazatelů na páté políčko (na sebe).
- **Ukazatel času** (běžový) bude umístěn na modré políčko (= 0/24) slunečních hodin.



- **Všech 8 figurek** (= 6 mnichů a také William a Adson) se umístí na různé libovolné budovy na hracím plánu.

Poznámka: vždy je umístěno všech osm figurek, bez ohledu na to, kolik hráčů se hry zúčastní.

- **42 žetonů úkolů** se skrytě zamíchá. Poté budou na každou budovu (na čtvercový pásek) umístěny lícem nahoru dva libovolné žetony. Zbývajících 14 žetonů je připraveno lícem dolů, jako dlouhý řetěz, vedle hracího plánu.



- **60 akčních karet** je připraveno vedle hracího plánu jako skrytý, dobře zamíchaný dobírací balíček.

- **Každý hráč dostane:**

- **3 akční karty** z balíčku do ruky. Karty v ruce budou drženy tak, aby je protihráči nemohli vidět.
- **6 barevných žetonů** (všechny se stejným písmenem na rubu). Budou nejdříve připraveny před hráčem stranou s písmenem nahoru. Bere-li si je méně než 5 hráčů, vrátí se nespotřebované žetony zpět do krabice.
- **1 kartu postav**. Nejdříve bude všech šest karet postav skrytě zamícháno. Potom každý hráč dostane jednu kartu, na kterou se smí podívat pouze on! Toto je barva mnicha, jehož hráč představuje ve hře a jehož totožnost musí až do konce hry před svými spoluhráči tajit!
Pozor: Nepřidělené karty postav se *neprohlédnuté* (!) vrátí zpět do krabice.



Průběh hry

Hra probíhá v sedmi kolech. Každé kolo odpovídá právě jednomu dni.

Pro prvních šest dní platí následující průběh hry:

- **Začátek dne:** odkrytí jedné karty události;
- **Průběh dne:** vynášení akčních karet tak dlouho, dokud ukazatel času nedorazí opět na modré políčko na slunečních hodinách;
- **Konec dne:** přidělení karty události a přeměnění bodů podezření na body indicií.

V sedmém a posledním dni namísto toho proběhne pouze jedno závěrečné kolo podezření.



Začátek dne

Na začátku dne bude odhalena první zleva ležící karta události. Tato karta je platná pro celý den.

Více podrobností k jednotlivým kartám událostí najdete na konci těchto pravidel (od strany 7).

Průběh dne

Pro první den bude začínající hráč vylosován, po něm hráči pokračují po směru hodinových ručiček, až do konce dne.

Kdo je na řadě, provede ve svém tahu následující akce přesně v uvedeném pořadí:

1. Zahrání akční karty
2. Posunutí ukazatele času
3. Přemístění figurky
4. Provedení akce
5. Dobrání karty

1. Zahrání akční karty

Hráč si vybere jednu ze svých tří karet v ruce a vyloží ji lícem nahoru na společný odkládací balíček vedle balíčku akčních karet.

2. Posunutí ukazatele času

Následně hráč posune ukazatel času na slunečních hodinách o tolik políček vpřed ve směru hodinových ručiček, jaké číslo se nachází na jím vyložené akční kartě. Byla-li vyložena karta William/Adson, musí se ukazatel času posunout vpřed o 5 políček, když bude použit William. Když bude použit Adson, tak se ukazatel času neposunuje (0 políček).

Posunutí ukazatele času může být ovlivněno díky odevzdání „žetonů času“ (= získané žetony úkolů, které leží před hráčem stranou se slunečními hodinami nahoru; viz. „provedení akce“). Za každý žeton, který hráč ve svém tahu položí zpět na konec řetězu žetonů vedle hracího plánu, musí posunout ukazatel času dopředu o jedno políčko méně.

Příklad: Ukazatel času je vzdálen ještě 2 políčka od modrého políčka; hráč na tahu má v ruce ale pouze karty s časovou hodnotou 3 či více. Tudíž vynáší kartu 3 a dodatečně ještě odloží 2 žetony času, čímž bude ukazatel času posunut vpřed pouze o 1 políčko. Potom ve svém tahu přemístí jednu figurku atd.

3. Přemístění figurky

(Pozor: Když bude v těchto pravidlech hovořeno o „figurkách“, tak je to vždy všech osm hracích figurek. Když bude řeč o „Mniších“, jde pouze o šest mnišů.)

Podle toho, jakou kartu ze tří druhů hráč vyložil, se stane následující:



- **Karta mnicha:** Hráč musí přemístit odpovídajícího mniše na libovolnou jinou budovu a tam poté provést akci (viz níže).



- **Karta budovy:** Hráč musí přemístit libovolnou figurku (tudiž nějakého mniše nebo Williama nebo Adsona) z jiné budovy na odpovídající budovu a tam poté provést akci (viz níže).



- **Karta Williama/Adsona:** Hráč musí přemístit Williama nebo Adsona na libovolnou jinou budovu.

4. Provedení akce

Poté, co hráč přemístí jednu figurku, nastane jedna z následujících čtyř situací:

- **Mnich** bude přemístěn na budovu, na které leží alespoň jeden žeton úkolu v jeho barvě. Protože zde mnich nějaký úkol ke splnění má, stává se tím méně podezřelý. Hráč musí posunout zpět ukazatel tohoto mnicha na **počítadle podezření** o počet políček uvedených na tomto žetonu (max. až na 0). Potom položí příslušný žeton úkolu před sebe slunečními hodinami nahoru: nyní vlastní „žeton času“, kterým může ovlivnit posun ukazatele času.



Příklad: Oranžový mnich je přemístěn do Ecclesia, na kterém leží modrý žeton „5“ a oranžový žeton „2“. Hráč si vezme oranžový žeton „2“ k sobě a musí posunout oranžový ukazatel na **počítadle podezření** o 2 políčka zpět.

Poznámka: Leží-li na budově dva žetony úkolů stejné barvy, může si hráč přesto vzít a provést pouze jeden z nich (dle svého výběru).

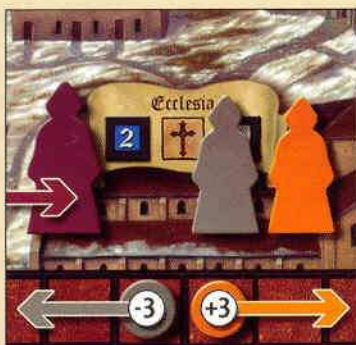
Bude-li touto akcí odebrán poslední žeton na budově, zaplní se opět oba prázdné čtverce tím, že jsou na ně lícem nahoru položeny dva žetony ležící připravené nejvíce vpředu v řetězu destiček vedle hracího plánu.

- **Mnich** bude přemístěn na budovu, na které neleží žádný žeton úkolu v jeho barvě. Mnich se stává podezřelým, protože zde vlastně nemá co pohledávat. Ukazatel tohoto mnicha musí být posunut na **počítadle podezření** o součet čísel žetonů úkolů (jednoho či dvou) ležících na této budově (max. až na 40). Hráč nezíská žádný žeton.



Příklad: Oranžový mnich byl přemístěn na Ecclesium, ve kterém leží jeden modrý žeton „2“ a jeden bílý žeton „2“. Hráč musí posunout oranžový ukazatel na **počítadle podezření** o 4 políčka vpřed.

- **William** je přemístěn na budovu, na které stojí jeden či více mnichů. Každý přítomný mnich obdrží +3 nebo -3 body na **počítadle indicií**. Hráč rozhodne jednotlivě pro každého přítomného mnicha, zda bude jeho ukazatel posunut o 3 políčka vpřed či vzad.



- **Adson** bude přemístěn na budovu, na které stojí jeden či více mnichů. Každý přítomný mnich obdrží +5 nebo -5 bodů na **počítadle podezření**. Hráč rozhodne jednotlivě pro každého přítomného mnicha, zda bude jeho ukazatel posunut o 5 políček vpřed či vzad.



Poznámka: Pouze když bude přesunut William nebo Adson k mnichům (a ne naopak!), budou přiděleny tyto body. Bude-li William nebo Adson přemístěn na prázdnou budovu případně pouze jeden k druhému, nestane se nic.

5. Dobrání karty

Hráč si vezme do ruky vrchní kartu z lícem dolů položeného dobíracího balíčku. Bude-li dobírací balíček spotřebován, budou odložené akční karty zamíchány a položeny jako nový dobírací balíček.

Konec dne

Hráči provádí popořadě své tahy tak dlouho, dokud jeden hráč neposune ukazatel času na nebo přes modré políčko na slunečních hodinách. Tento hráč ještě provede celý svůj tah a poté den končí den. Stane se následující:

- **Body podezření** budou - podle tabulky - přeměněny na **body indicií**. Čím nápadněji se tedy mnich v tomto dni choval, tím více indicií nyní mluví proti němu.

Ukazatel na počítadle podezření

první pozice
druhá pozice
třetí pozice
čtvrtá pozice
pátá pozice
šestá pozice

Ukazatel stejné barvy se na počítadle indicií posune vpřed o

5 políček
4 políčka
3 políčka
2 políčka
1 políčko
0 políček

Pozor: Při shodném umístění na **počítadle podezření** budou všem těmto barvám převedeny všechny body za pozici, a následující místo nebude přeskočeno.

Příklad:

Hráč přemístil Williama na knihovnu. Zde již stojí šedý a bílý mnich. Hráč rozhodne, že se na **počítadle indicií** posune šedý ukazatel o 3 políčka vpřed a bílý ukazatel o 3 políčka zpět.



Potom přijde na řadu další hráč a přemístí modrého mnicha rovněž na knihovnu. Protože zde neleží žádné modré žetony úkolů, posune modrý ukazatel na **počítadle podezření** o součet zde ležících žetonů úkolů. To, že na knihovně stojí také William, nemá žádný další význam.



Nakonec přijde na řadu další hráč a přemístí také Adsona na knihovnu. Rozhodne, že se šedý i bílý ukazatel posune na **počítadle podezření** každý o 5 políček vpřed a modrý ukazatel se posune o 5 políček vzad.



Příklad: Šedý je na **počítadle podezření** zcela vpředu, poté následuje modrý a bílý, potom červený a černý a nakonec oranžový. Ukazatele na **počítadle indicií** budou posunuty takto: šedý o 5, modrý a bílý o 4, červený a černý o 3, oranžový o 2 políčka vpřed.

Potom jsou všechny ukazatele na **počítadle podezření** položeny opět na políčko 10, nezávisle na tom, kde se předtím nacházely. Ukazatele na **počítadle indicií** samozřejmě zůstávají stát na určeném místě.

- Hráč, který tento den ukončil, dostane aktuální kartu události a položí si ji lícem dolů před sebe. Za každou tuto kartu bude muset hráč na konci hry posunout ukazatel svého mnicha o 2 políčka vpřed na **počítadle indicií**.



Žetony „Odhalení“

Po prvním, třetím a pátém dni musí hráči právě teď prozradit část své totožnosti tím, že otočí lícem nahoru jeden svůj barevný žeton, který **nesmí v žádném případě (!)** odpovídat barvě vlastní karty postavy! Takže na začátku šestého dne leží před každým hráčem tři lícem nahoru otočené barevné žetony, které znázorňují barvy těch postav, kterými hráč **určitě není**.

V každém ze tří „kol odhalení“ si všichni hráči současně vyberou jeden ze svých barevných žetonů a položí jej nejdříve lícem dolů před sebe. Jakmile toto provedli všichni, tak se tyto barevné žetony otočí lícem nahoru. **Za každý** odhalený barevný žeton musí být posunut příslušný ukazatel na **počítadle indicií o 2 políčka** vpřed. Odhalené barevné žetony zůstávají ležet lícem nahoru před hráči.



Konec hry

Jakmile skončil šestý den, přichází sedmý a poslední den. Nyní již nejsou hrány žádné akční karty atd., ale následuje **kolo podezření**: Všichni hráči nyní tipují, jakého mnicha každý další hráč během hry představoval.

K tomu si nejdříve vymění všechny tři odhalené barevné žetony za libovolné žetony úkolů stejné barvy z hracího plánu. Takto mají všichni hráči k dispozici zase svých šest barevných žetonů. A zároveň je takto stále patrné, jaké tři barvy daný spoluhráč určitě nemá jako svou totožnost. Poté každý hráč umístí jeden svůj barevný žeton - písmenem nahoru - před každého spoluhráče. Teprve když toto všichni hráči provedli, budou odhaleny tyto barevné žetony a karty postav.

Za každou shodu protivníkovu barevného žetonu s vlastní kartou postavy musí hráč posunout vpřed ukazatel svého mnicha na **počítadle indicií** - vzdálenost je odlišná podle počtu hráčů:

hrají-li 2 hráči: o 12 políček
hrají-li 3 hráči: o 6 políček
hrají-li 4 hráči: o 4 políček
hraje-li 5 hráčů: o 3 políček

Následující den

... může začít. Odhalí se nejbližší karta události.

Jako první vynáší svou akční kartu hráč, který předchozí den ukončil. (Je tudíž dvakrát za sebou na tahu.)

Příklad: Celkem hrají 4 hráči. Před hráčem, který představoval modrého mnicha, leží od jeho tří spoluhráčů následující barevné žetony: modrý - oranžový - modrý. Hráč tedy byl dvakrát správně odhalen a musí podle toho posunout vpřed svůj ukazatel na **počítadle indicií o 8 políček (2x4)**.

Na závěr ještě musí každý hráč posunout ukazatel svého mnicha na **počítadle indicií o 2 políčka** vpřed za každou kartu události, kterou má před sebou.

Poznámka: Pro - velmi ojedinelý - případ, že by ukazatel musel přejít přes políčko 50, začne hráč opět od 0 a pak si přičte 50 bodů.

Nakonec budou odstraněny ukazatele nehrajících barev.

Vyhrává nejohravnější „zametač stop“, tudíž mnich, jehož počítací kámen se nachází **nejvíce vzadu na počítadle indicií**. Při shodě vyhrává z těchto hráčů ten, který si musel vzít více karet událostí. Pokud je také tento počet stejný, je vítězů více.



Karty událostí

Každá karta události má přednost před dříve vysvětlenými pravidly pro celý jeden den, ve kterém byla odhalena.

Pozor: Nehledě na text vyložené karty události provede každý hráč vždy nejdříve svůj běžný tah, tj. vynese jednu akční kartu, posune ukazatel času, přemístí jednu figurku a provede potom jako obvykle příslušnou akci. Teprve poté se bude řídit textem aktuální karty události.

Následují některá bližší vysvětlení a příklady pro každou ze 14 karet události.



„Mitteilksam/Sdílnost: Bude-li William přemístěn do stejné budovy jako Adson (nebo naopak), nastane přeměna **bodů podezření** na **body indicií**. (Poté budou všechny ukazatele na počítadle podezření položeny na políčko 10)“

Když se William a Adson setkají v jedné budově, jakmile je jeden či druhý přemístěn, dojde ihned po regulérní akci k přeměně **bodů podezření** na **body indicií**, právě tak, jako kdyby byl konec dne. Poté jsou všechny ukazatele na **počítadle podezření** opět přesunuty na políčko 10. Tato událost může nastat během tohoto dne i několikrát. Bude-li všech šest ukazatelů na **počítadle podezření** na stejném políčku, přeměna nenastane. Na konci tohoto dne nastane v každém případě nezávisle na tom, kolik „Zvláštních přeměn“ předtím proběhlo, řádná přeměna.



„Rätselhaft/Tajemství: Kdo přemístí mnicha k Williamovi, rozdělí dohromady +2 **body indicií** jednomu či dvěma libovolným mnichům.“

Jakmile hráč přemístí mnicha na budovu (provedením akce), na které také stojí William, tak přesune ukazatel **jednoho libovolného** mnicha na **počítadle indicií** o 2 políčka vpřed či ukazatele **dvou libovolných** mnichů každý o 1 políčko vpřed. Lze také posunout ukazatel právě přemístěného mnicha.



„Fleißig/Pečlivost: Každá vynesená akční karta může být použita dvakrát (Hodnota času se posune pouze jednou!)“

Kdo vyloží kartu **budovy**, může poté na tuto budovu přemístit dvě figurky a za každou figurku provést příslušnou akci, *tudíž např. nejprve šedého mnicha (zisk žeton akce) a poté Williama (body Indicie)*.

Kdo vyloží kartu **mnicha**, může tohoto mnicha přemístit dvakrát, *tudíž např. na kostel (zisk žetonu akce) a poté na zahradu (zisk žetonu akce)*.

V případě karty **William/Adson** může být přemístěn buď dvakrát William (2x **body indicií**) nebo dvakrát Adson (2x **body podezření**). Není dovoleno přemístit jednou William a jednou Adsona.

Pozor: Hodnota času vynesené karty bude v každém případě započítána na slunečních hodinách pouze jednou, nezávisle na tom, zda hráč událost využije nebo ne.



„Dicht dran/Přímo u toho: Kdo přemístí Williama, přidělí jednomu či dvěma libovolným mnichům navíc dohromady +2 **body indicií**.“

Kdo přemístí Williama, posune nejdříve ukazatele mnichů, které potkal, na **počítadle indicií** jako obvykle o 3 políčka vpřed či vzad. Poté posune ukazatel **jednoho libovolného** mnicha o 2 políčka vpřed či kameny **dvou libovolných** mnichů o 1 políčko vpřed. Mnich nebo mniši, kterých se to může týkat, ale **nemusí** stát na stejné budově jako William. Posunutí zpět o 2 **body indicií** není dovoleno.



„Eilig/Spěch: Nikdo nesmí použít žeton času. (Získávat žetony úkolů je dovoleno!)“

Během celého dne nesmí hráči použít žádný svůj žeton času, aby pozdrželi dosažení či překročení modrého políčka na slunečních hodinách. Hráči ale mohou nadále získávat žetony úkolů a pokládat je před sebe jako žetony času.



„Ungläubig/Bezbožnost: Přemístí-li hráč nějakého mnicha do Ecclesia, musí všichni ostatní hráči odložit žeton času (pokud mají).“

Kdo přemístí nějakého mnicha do Ecclesia (provedením akce), přinutí tím své spoluhráče položit zpět na konec řetězu žetonů po jednom jejich žetonu času. Sám hráč nemusí odložit žádný žeton. Hráč, který v tuto chvíli žádný žeton nemá, také žádný neodevzdá.

Bude-li do Ecclesia přemístěn William nebo Adson, nemá tato událost žádný význam.



„Unauffällig/Nenápadný: Bude-li mnich přemístěn do prázdné budovy: -1 **body indicií** pro něj.“

Bude-li mnich přemístěn na prázdnou budovu (provedením akce), *tudíž budovu, na které se v tuto chvíli nenachází ani jiný mnich ani William či Adson*, bude jeho ukazatel na **počítadle indicií** posunut o 1 políčko zpět.



Příklad pro kartu „Heikel“: Hráč vyloží kartu červeného mnicha s hodnotou času 4 a přemístí červeného mnicha (žeton úkolu). Potom posune bílý ukazatel na **počítadle podezření** o 4 políčka vpřed. Může ale posunout vpřed jakýkoli jiný ukazatel (také červený).

Následující hráč hraje kartu William/Adson a přemístí Williama (**body indicíí**). Poté posune černý ukazatel na **počítadle podezření** vpřed o 5 políček. Kdyby přemístil Adsona (**body podezření**), nemohl by nakonec posunout žádný ukazatel, protože Adsonova hodnota času je přece 0.

„Heikel/Choulstivý“: Po tahu obdrží jeden libovolný mnich od hráče tolik **bodů podezření**, jaká hodnota času se nachází na jeho vynesené kartě.

Poznámka: Bude-li s akční kartou použit žeton času, nemá to žádný vliv na obdržení **body podezření**; ty budou vždy odpovídat pouze skutečné hodnotě času na vyložené kartě.



„Verhänglich/Zrádný“: William případně Adson přidá nebo odebere dvojnásobné množství **bodů indicíí** případně **bodů podezření** (tudíž +/- 6 **bodů indicíí** případně +/- 10 **bodů podezření**).

Kdo přemístil Williama na budovu s mnichem, posune daným ukazatelem na **počítadle indicíí** nakonec ne o 3, nýbrž právě o 6 políček vpřed či vzad. Kdo toto provede s Adsonem, posune ukazatel na **počítadle podezření** nakonec ne o 5, nýbrž právě o 10 políček vpřed či vzad. Také nyní se může hráč rozhodnout jednotlivě u každého mnicha, zda jeho kámen posune vpřed či vzad.

„Dubios/Nejistý“: Přemístěný mnich obdrží +1 **bod indicie**.

Bude-li mnich - lhostejno kam - přemístěn (provedením akce), posune nakonec svůj počítací kámen na **počítadle indicíí** vpřed o 1 políčko.



„Verboten/Zakázaný“: Bude-li mnich přemístěn do knihovny, obdrží +2 **body indicíí**.

Mnich přemístěný do knihovny (provedením akce), posune nakonec svůj ukazatel na **počítadle indicíí** vpřed o 2 políčka.



„Erwischt/Přistižen“: Při přeměně bodů podezření na body indicíí na konci dne bude přidělen dvojnásobek bodů indicíí (tudíž 10-8-6-4-2-0).

Tato karta působí pouze na konci dne, když se budou přeměňovat **body podezření** na **body indicíí**. Pravidlům odpovídající body budou následně zdvojnásobeny a toto množství **bodů indicíí** bude přiděleno jako obvykle.

U příkladu na straně 5 to znamená, že šedý ukazatel bude posunut o 10 políček, modrý a bílý oba o 8, červený a černý oba o 6 a oranžový o 4 políčka.



„Forschend/Pátrání“: Bude-li mnich přemístěn do budovy s jinými mnichy, obdrží tito nyní +1 **bod indicíí**.

Přemístěný mnich (provedením akce) sám neobdrží žádné **body indicíí**, ale pouze ti mniši, které zde potkal.

Příklad: hráč přemístí modrého mnicha na budovu, ve které již stojí červený a černý mnich: červený a černý ukazatel je na **počítadle indicíí** posunut vpřed o 1 políčko.



„Verdächtig/Podezřelý“: Po každém tahu dostane mnich s největším počtem **bodů podezření** +1 **bod indicíí** (při shodě všichni tito).

Po tahu každý hráč prověří, který ukazatel na **počítadle podezření** stojí nejvíce vpředu: ukazatel stejné barvy na **počítadle indicíí** bude přesunut vpřed o jedno políčko. Nachází-li se více ukazatelů na nejpřednějším políčku **počítadla podezření**, budou posunuty všechny ukazatele stejné barvy na **počítadle indicíí**, každý o jedno políčko. Nachází-li se všech šest ukazatelů na stejném políčku **počítadla podezření**, nestane se nic.

Překlad: Cauly

Original Title
IL NOME DELLA ROSA by Umberto Eco
© 1980–2008 RCS Libri S.p.A., Bompiani – Milan
All rights reserved

© 2008 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

