

Mystère à

l'Abbaye

Un jeu de Bruno Faidutti et Serge Laget

Cette fière abbaye est une étape sur les chemins de Saint-Jacques, où les pèlerins trouvent quelque repos avant de reprendre leur longue route. C'est là que, comme bien d'autres, vous faites halte pour une nuit. La sérénité du lieu est bientôt troublée par la découverte du corps sans vie de frère Adelme, au pied des falaises, en contrebas du monastère. Il semble bien qu'il ait été poussé... Prudent, le père abbé décide alors que nul ne pourra plus quitter l'enceinte de l'abbaye tant que le coupable n'aura pas été découvert. Ayant hâte de reprendre la route, vous allez devoir élucider le mystère de l'abbaye.

Matériel



Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un Pion, qu'il place dans l'Église (Ecclesia) et prend l'écran de même couleur.
3. Chaque joueur prend une fiche de suspects et la place derrière son écran, cachée aux autres joueur.
4. Mélangez séparément les paquets de cartes Bibliothèque,

Scriptorium et Événement. Placez les deux premiers paquets, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau de jeu. Placez le paquet Événement, face cachée, à côté du plateau de jeu

Note: Les cartes jouées pendant le jeu sont toujours défaussées sous la pile de cartes correspondante.

Illustré par Naïade

5. Mélangez les 24 cartes Suspect et placez l'une d'entre elles, face cachée, sous le plateau de jeu. C'est le coupable; le but du jeu est de découvrir son identité.
6. Placez 5 (à 3 ou 6 joueurs) ou 3 (à 4 ou 5 joueurs) cartes Suspect, face cachée, sur l'emplacement prévu du plateau de jeu.
7. Distribuez les cartes Suspect restantes aux joueurs:
 - 3 joueurs - 6 cartes chacun
 - 4 joueurs - 5 cartes chacun
 - 5 joueurs - 4 cartes chacun
 - 6 joueurs - 3 cartes chacun
8. Lancez un dé pour déterminer le premier joueur. Relancez si le dé désigne une couleur qui n'a été choisie par aucun joueur.
9. Le premier joueur prend la cloche et la pile de cartes Messes, rangées dans l'ordre chronologique (le 1 au sommet de la pile, puis le 2, etc.)
10. Lancez deux dés pour désigner les deux derniers joueurs à être allés à confesse, et placez l'un de ces dés dans chaque confessionnal. Relancez si un dé désigne une couleur qui n'a été choisie par aucun joueur, ou si les deux dés désignent le même joueur.
11. Placez les 38 jetons à proximité du plateau de jeu.

Le décor est en place, l'action peut commencer.

Lorsqu'il est nécessaire de poser une carte sur le plateau (par exemple, carte de Catéchisme), vous pouvez placer le jeton à la place pour économiser de l'espace et mettre la carte de côté.



But du jeu

L'abbaye abrite **24 moines**. Ces moines appartiennent à divers ordres et ont des caractéristiques physiques qui permettent de les différencier.

Chaque suspect a **5 caractéristiques**:

- **Ordre**: Bénédictin (✠), Franciscain (T), Dominicain (✠) – 8 Moines de chaque ordre. NOTE: ✠ = ordre quelconque.
- **Rang**, indiqué par le nombre de symboles (✠) de l'ordre auquel le moine appartient:
6 Pères, 9 Frères, 9 Novices (3/2/1 ✠)
- **Visage**: barbu (☞), glabre (○) – 12 de chaque.
- **Capuche**: avec capuchon (O), sans (☞) – 12 de chaque.
- **Carrure**: gros (☞), maigre (☞) – 12 de chaque.

Exemple

Bruno a 3 symboles ✠, t est donc un père bénédictin.



Il est:

- Barbu
- Sans capuche
- Gros

Le tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire, en commençant par le premier joueur. Le tour d'un joueur se déroule comme suit:

1. **Le temps passe** (uniquement au tour du 1^{er} joueur) – Si vous êtes le premier joueur, avancez la cloche d'un cran (de 1 à 2, puis de 2 à 3, etc.) sur la carte Messe du haut de la pile. Si la cloche est déjà sur la case 4, c'est l'heure de la messe (voir *Messe*, p.6).
2. **Déplacement** – Déplacez votre pion d'une ou deux cases sur le plateau de jeu. Les cases sont distinguées par la couleur du sol. Le déplacement est obligatoire, et vous ne pouvez donc pas utiliser vos deux cases de déplacement pour faire un aller-retour et revenir à votre case de départ.
3. **Rencontre** – Si votre pion termine son déplacement sur une case où se trouve le pion d'un autre joueur, vous devez poser une question à ce joueur (voir plus bas, *Questions*).
4. **Action** – Effectuez, s'il y a lieu, l'action de la case où se trouve votre pion.

Questions

Si votre pion a terminé son déplacement sur une case où se trouvait déjà celui d'un autre joueur, vous devez poser à ce dernier une question. Si plusieurs pions sont sur la case, vous choisissez le joueur que vous interrogez.

Le joueur interrogé peut alors :

- soit mettre son doigt devant sa bouche, indiquant qu'il a fait **vœu de silence** et ne souhaite pas répondre.
- soit répondre à votre question, ce qui lui donne le droit de vous poser en retour **une question**, à laquelle vous êtes tenu de répondre.

Lorsqu'un joueur répond à une question, **il doit le faire de bonne foi et de manière aussi exacte et précise que possible**.

Vous pouvez poser toute sorte de question à laquelle le joueur interrogé peut répondre sans avoir à désigner nommément l'un

Chaque enquêteur, en interrogeant les occupants du monastère, en cherchant avec soin des indices dans les différents bâtiments de l'abbaye, va tenter de cerner les caractéristiques (ordre, rang, capuche, visage et carrure) du coupable, et finalement de découvrir son identité

Les joueurs marquent des points en révélant les caractéristiques (ordre, rang, capuche, visage et carrure) et le nom du coupable. Ceux qui font des révélations ou accusations erronées perdent à l'inverse des points. Révélations et accusations sont notées au fur et à mesure de la partie, en utilisant les jetons. Le score final est calculé en fin de partie, lorsque le coupable a été découvert.

Le vainqueur est alors le joueur ayant le score le plus élevé – généralement, mais pas toujours, celui qui a trouvé le coupable.

Note: les règles ci-dessous sont pour 3 à 5 joueurs. Les modifications pour le jeu à 6 joueurs sont à la fin de ce livret.

des suspects. Vous pouvez parfaitement, en revanche, citer un ou plusieurs noms dans votre question.

Exemples de questions:

- “Combien de cartes représentant des suspects barbus as-tu en main?”
- “As-tu en main la carte du père Sergio?”
- “Combien de Dominicains-tu éliminé de ta liste de suspects?”
- “As-tu éliminé le père Bruno de ta liste de suspects?”
- “Vas-tu au Chapitre(Capitulum)” (Il va de soi que si le joueur interrogé sera tenu par sa réponse).

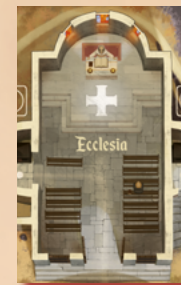
L'expérience vous enseignera sans doute quelles sont les questions les plus judicieuses, et quels sont les moments où il vaut mieux répondre ou se taire.

Les salles du monastère

Rythmée par les messes, la vie de l'abbaye se déroule dans ses diverses salles. Chacune d'entre elles a son usage, et donc son effet dans le jeu.

Note: Les indications figurant sur le plateau de jeu sont dans la langue la plus utilisée dans l'abbaye, le latin.

• Ecclesia



Les pions des joueurs commencent la partie à l'église, et retournent à l'église à chaque messe, après quatre tours de jeu, comme indiqué par la ☞.

• Confessoria



On y apprend des secrets qui ne doivent pas être révélés.

Lorsque votre pion termine son déplacement dans un confessionnal, prenez une carte Suspect au hasard dans le jeu du précédent joueur à s'y être rendu, indiqué par le dé. Retournez ensuite le dé pour montrer que vous êtes maintenant le dernier joueur à s'être rendu dans ce confessionnal. Il ne peut y avoir qu'un seul pion à la fois dans chaque confessionnal.

Note: l'un des confessionnaux est accessible depuis l'église, l'autre depuis la cour (Aula).

• Cellulæ



La cellule est, en principe, le seul espace privé des moines.

Si vous visitez la cellule d'un autre joueur, vous prenez une carte Suspect au hasard dans sa main. Il ne peut y avoir qu'un seul pion à la fois dans chaque cellule.

Note: par exception, le propriétaire d'une cellule peut y entrer si un autre pion s'y trouve déjà. L'intrus, pris sur le fait, doit alors rendre la carte qu'il avait prise au propriétaire de la cellule (s'il ne l'a plus, on tire une autre carte au hasard dans son jeu). L'intrus est ensuite envoyé en pénitence à l'église (voir *Pénitence*, page 7).

• Scriptorium



Nul ne sait ce qu'il va trouver quand il ouvre l'un des nombreux manuscrits du scriptorium.

Piochez une carte Scriptorium.

- Les livres dont le sceau est marqué d'une main (☞) peuvent sortir du scriptorium. Ne montrez pas la carte et conservez-la devant vous, face cachée, pour l'utiliser le moment venu.
- Les autres livres ont un effet **immédiat**. Lisez le texte de la carte à haute voix et appliquez-en les effets **immédiatement**. Si un dé figure (☞) sur le sceau, lancez un dé pour déterminer **l'autre** joueur concerné.

• Bibliotheca

Les livres les plus précieux, et les textes interdits, sont conservés à l'abri des regards dans une pièce reculée de la bibliothèque.



Seuls les joueurs ayant le plus petit nombre de cartes en main peuvent pénétrer dans la bibliothèque. Pour pouvoir entrer dans la bibliothèque, il faut que

1. aucun joueur n'ait moins de cartes que vous
2. un joueur au moins ait plus de cartes que vous.

Chaque joueur ne peut se rendre dans la bibliothèque qu'une seule fois au cours de la partie. Dans la bibliothèque, vous piochez une carte Bibliothèque, en lisez le texte à haute voix et en appliquez **immédiatement** les effets, en lançant un dé si nécessaire (☞).

• Parlatorium



C'est au parlour qu'arrivent les nouvelles du monde profane.

- S'il y a encore des cartes Suspect dans la pioche placée sur le plateau de jeu, piochez la première d'entre elles et ajoutez-la à votre main.
- Si la **pioche de cartes Suspect est épuisée**, demandez au joueur de votre choix de vous montrer une carte suspect. Vous devez préciser une ou deux caractéristiques de la carte demandée (“Montre-moi un Dominicain” ou “Montre moi un novice barbu”). Si le joueur questionné a une ou plusieurs cartes du type concerné, il doit vous en montrer une, et

Rooms in the Abbey

seulement une. Sinon, il se contente de vous indiquer qu'il n'en a pas.

• Capitulum

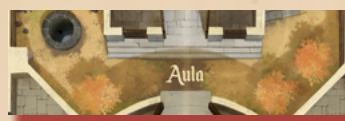


C'est là que se retrouve, autour du père abbé, la communauté des moines pour les grandes occasions.

Vous pouvez y faire une accusation ou une révélation -mais vous n'y êtes pas obligé.



• Aula



• Messes

Malgré le silence de rigueur, c'est pendant les offices que les rumeurs circulent le mieux.

Tous les 4 tours, une Messe est célébrée dans l'Église, rythmant la vie quotidienne du monastère.

Chaque messe se déroule comme suit:

1. Placez les pions de tous les joueurs dans l'Église (Ecclesia -).

2. Simultanément, chaque joueur donne à son voisin de gauche autant de cartes Suspect qu'indiqué sur la carte messe (). Un joueur qui n'a pas suffisamment de cartes se contente de faire passer tout son jeu, mais garde toutes les cartes qu'il reçoit.

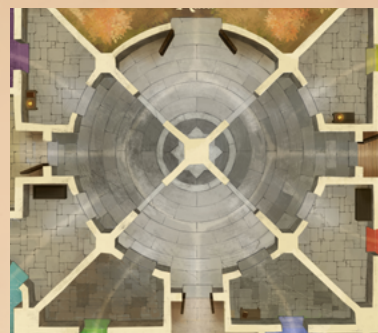
3. Piochez une carte événement (), lisez là à haute voix et appliquez-en les effets immédiatement. Si un dé figure sur le sceau, cela signifie qu'un dé doit être lancé pour désigner le joueur ou la salle de l'abbaye affecté.

4. Le dernier joueur du tour précédent, c'est à dire le joueur assis à droite de celui qui sonné la messe, prend la pile de cartes messe et la cloche, devenant le premier joueur du tour suivant. Il met la carte de la messe du dessus de la pile en dessous, révélant ainsi la messe suivante, et place la cloche sur la case 1.

• Révélations

Les moines peuvent se rendre auprès de l'abbé, dans la salle du chapitre (Capitulum), pour y faire une révélation.

- **Clastrum**
et autres salles vides...



Ces lieux n'ont pas, dans le jeu, de fonction particulière, mais chaque case compte dans les déplacements des pions.

Le cloître se compose de quatre cases distinctes, plus les cases devant chaque cellule.

La vie de l'Abbaye

Une révélation consiste à annoncer publiquement que vous pensez avoir découvert une, et une seule, des caractéristiques du coupable. Après avoir fait une révélation, prenez le jeton correspondant.

Toutes les révélations sont vérifiées en fin de partie, après que le coupable a été découvert. Chaque révélation qui s'avère exacte rapporte 2 points, chaque révélation erronée fait perdre 1 point.

- Exemples de révélations **possibles**: *"Le coupable est un franciscain", "Le coupable n'a pas de capuchon", "Le coupable est un père".*

- Ces révélations **ne sont pas valables**: *"Le coupable est un franciscain barbu"* (vous ne devez indiquer qu'une seule caractéristique), *"Le coupable n'est pas un novice"* (vous devez donner une caractéristique précise, or vous ne précisez pas si c'est un frère ou un père).

Vous **ne pouvez pas faire** une révélation identique à une révélation déjà faite, et il n'y a donc qu'un seul jeton par caractéristique, mais vous pouvez fort bien faire une révélation qui contredit une révélation précédente faite par un autre joueur (mais pas par vous-même).

• Accusation

Nul ne peut faire une accusation tant qu'il reste des cartes Suspect dans la pioche.

Pour faire une accusation, vous devez vous rendre devant le

père abbé, dans la salle du chapitre (Capitulum), et nommer publiquement le moine que vous pensez être coupable. Si vous vous êtes trompé, un autre joueur doit intervenir pour disculper l'accusé en montrant à tous la carte suspect correspondante. Votre pion est alors placé à l'Église en pénitence, et vous prenez un jeton -2, signifiant que vous **perdez 2 points**. Si aucun joueur n'intervient pour disculper l'accusé, il est nécessairement coupable, ce qui doit être confirmé en consultant la carte glissée sous le plateau de jeu. La partie est terminée, et vous marquez **4 points**, représentés par le jeton +4.

On calcule alors les scores de joueurs (voir Score). Le joueur ayant le score total le plus élevé est vainqueur.

• Pénitence

Si vous êtes surpris à fouiller la cellule d'un autre joueur, ou faites une fausse accusation, vous devez faire pénitence. Il en va de même du premier joueur s'il oublie de déplacer la cloche, ou de sonner la messe, au tout début de son tour, avant de déplacer son pion. D'un commun accord, les joueurs peuvent aussi décider d'infliger une pénitence à un joueur qui, par exemple, veut jouer avant son tour, pose

une question interdite, ou renverse trappiste, chartreuse ou Mojito sur le plateau de jeu.

Le pion en pénitence est placé dans l'Église (Ecclesia), où il doit passer un tour en prière. **Il ne se déplace donc pas à son prochain tour**, et le joueur **ne peut ni poser, ni répondre à des questions** tant qu'il est à l'église. Si un pion est envoyé en pénitence juste avant la messe, il devra passer son premier tour après la messe.

• Score

Le vainqueur est le joueur ayant le score total le plus élevé -souvent, mais pas toujours, celui qui a découvert le coupable. Les points sont décomptés comme suit lorsque le coupable est découvert:

- Chaque révélation exacte: + 2
- Chaque révélation erronée: -1
- Découverte du coupable (accusation exacte): + 4
- Chaque accusation erronée: -2

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant découvert le coupable qui est vainqueur. Vous pouvez faire plusieurs parties et additionner les scores.

Jeu à six joueurs

À six joueurs, toutes les règles ci-dessus s'appliquent, avec les modifications suivantes:

- À votre tour de jeu, vous pouvez **déplacer votre pion de 1, 2 ou 3 cases**, et non plus seulement de 1 ou 2.
- Il n'y a plus que **trois tours de jeu entre deux messes**. La cloche est placée, au premier tour suivant chaque messe, directement sur la case 2 de la messe suivante.

Variantes et cartes vierges

Pour des parties plus tactiques :

- Fermez la Bibliothèque, après un autodafé des livres dangereux qui s'y trouvent.
- Supprimez les événements.
- Un joueur ayant déjà deux livres en sa possession ne peut se rendre au Scriptorium.

Pour des parties plus rapides:

- Utilisez, même avec moins de joueurs, les règles du jeu à 6 joueurs.
- Supprimez la carte Messe #1, et débutez le jeu directement avec la carte #2.

Vous pouvez utiliser les cartes vierges pour rédiger vos propres événements et livres du scriptorium.

Les chroniques du pèlerin

Ce jeu comprend également 11 cartes initialement publiées comme une extension. Vous pouvez les reconnaître dans le coin inférieur gauche. Vous pouvez les ajouter aux paquets de cartes correspondants.

Auteurs: Bruno Faidutti
& Serge Laget
Illustrateur: Naïade
Éditeur: Mojito Studios.

Distribué en France par Asmodee France,
18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy,
BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France
www.asmodee.fr

© 2025, Mojito Studios,
a DXP, LLC trademark.
4362 Northlake Boulevard, Suite 213,
Palm Beach Gardens, FL 33140, USA

facebook.com/mojitostudios | www.mojitostudios.com | info@mojitostudios.com



