Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

BAR
LE MOUTON BLANC
HOTEL · RESTAURANT
LE MOUTON BLANC
RESTAURANT
HOTEL
St Michel
RESTAURANT
Mont Saint Michel

Deutsch

Eine kleine Geschichte:

Einige Detektive haben gehört, dass das »verschwundene Buch« wieder aufgetaucht ist, und machen sich auf nach Mont-Saint-Michel, dem gewaltigen, verwinkelten Klosterberg in der Normandie. Sie haben alle das gleiche Ziel, wertvolle antike Pergament-Buchseiten zu finden, die im Mittelalter abgeschabt, kunstvoll übermalt und mit anderen Texten beschrieben wurden. Sie sind an 16 verschiedenen Orten auf dem Mont verborgen. Um Zugang zu den geheimsten Winkeln des Inselbergs zu bekommen, schlüpfen sie in Mönchskutten. Jetzt sind sie kaum mehr voneinander zu unterscheiden! Keiner kennt die Identität der anderen – ja, nicht einmal die eigene! Sie werden von einem Ort zum anderen gelotst, durchstreifen die Insel auf ihrer rastlosen Suche, bis schließlich ein Fragment nach dem anderen und sogar ganze Seiten gefunden werden. Mit der Zeit offenbart sich auch, wer in welcher Kutte steckt. Und sie merken, dass das Buch mehr und weniger wertvolle, ja, auch unbrauchbare Seiten hat. Da aber jeder die besten Seiten an sich bringen will, müssen sie klug und taktisch vorgehen. Aber auch geschickt bluffen, die anderen auf eine falsche Fährte führen …*

Français

Pour la petite histoire …

Une poignée de détectives a entendu dire que le « livre disparu » avait été retrouvé et prend le chemin du Mont-Saint-Michel, l'imposante et labyrinthique abbaye normande. Tous ont le même but : retrouver les précieuses pages en parchemin de ce livre ancien, que des mains expertes grattèrent puis repeignirent au Moyen Âge, avant d'écrire un nouveau texte par-dessus. Ces pages sont cachées dans 16 lieux différents du Mont. Pour accéder au moindre recoin de l'île, les détectives ont enfilé des bures. Il est désormais pratiquement impossible de les distinguer ! Personne ne connaît l'identité des autres… ni même la sienne ! Ils se déplacent d'un endroit à un autre, parcourant l'île de long en large dans leur interminable quête, jusqu'à trouver des fragments les uns après les autres, et même des pages entières. Avec le temps, l'identité de chaque moine est dévoilée. Ceux-ci découvrent également que les pages du livre ont plus ou moins de valeur, voire qu'elles sont irrécupérables. Mais comme chacun veut mettre la main sur les meilleures pages, il faut faire preuve de finesse et de tactique, mais aussi savoir bluffer pour conduire les autres sur une fausse piste …*

Italiano

Un breve racconto

Alcuni detectives hanno saputo che il "libro scomparso" è riapparso misteriosamente e vogliono tutti recarsi a Mont-Saint-Michel, l'isolotto roccioso situato in Normandia, ricco di mistero e fascino medievale, ove sorge la famosa ed austera abbazia. Hanno tutti lo stesso obiettivo: trovare le preziose ed antiche pagine del libro in pergamena, che durante il medioevo sono state raschiate, coperte con raffigurazioni artistiche e sovrascritte con altri testi. Sono custodite in 16 diversi luoghi del monte. Per poter accedere agli angoli più segreti ed angusti dell'isolotto roccioso, si devono travestire da monaci ed indossare il saio per non essere riconosciuti. Ora non è più possibile distinguerli l'uno dall'altro! Nessuno conosce l'identità dell'altro – sì, nessuno sa nemmeno la propria! Vengono condotti da un posto all'altro, vagano senza meta per tutta l'isola, in una ricerca incessante, per trovare alla fine un frammento dopo l'altro, oppure addirittura un'intera pagina del prezioso libro. Con il passare del tempo, si viene a sapere anche chi si nasconde sotto il saio da monaco. E si viene a scoprire che il libro contiene più o meno sia delle pagine di estremo valore, sia delle pagine superflue. Poiché ognuno vuole conquistare le pagine più preziose, è necessario agire con tattica ed intelligenza. Ma anche bleffare, se occorre, per condurre gli avversari verso percorsi ingannevoli …*

Deutsch

** Antike Bücher, deren Texte kaum jemand lesen konnte, waren in den Skriptorien in Mengen vorhanden und es war einfacher und billiger, die Bücher zu zerlegen, die Pergamente abzuschaben und neu zu beschreiben, als neues Pergament aus Tierhäuten herzustellen. Dass die alten Texte aber nicht für immer verschwanden und heute mit modernsten Infrarotkameras wieder sichtbar gemacht werden können, ahnten die damaligen Buchmaler nicht … Mit ihrem Geiz haben sie unschätzbar wertvolle Texte überleben lassen. Wer weiß, was sonst mit »uninteressanten« Texten geschehen wäre! Einer der bekanntesten ist wohl der Archimedes Palimpsest.*

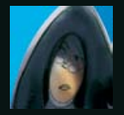
Français

** Les scriptoriums regorgeaient de livres anciens que presque personne ne savait lire et il était plus facile et économique de les découper, de gratter le parchemin et de réécrire par-dessus, que de fabriquer du nouveau parchemin en peau de bête. Mais les copistes de l'époque ne pouvaient pas deviner que les anciens textes grecs n'avaient pas disparu pour toujours et que les caméras infrarouges modernes permettraient aujourd'hui de les lire… Leur avarice a permis de sauver des textes d'une valeur inestimable. Qui sait ce que seraient devenus des textes jugés « inintéressants » !*
Le Palimpseste d'Archimède est l'un des plus connus.

Italiano

** Libri antichi, i cui testi erano a malapena leggibili, e comunque solo da poche persone, erano custoditi in grandi quantità nelle biblioteche dei monasteri, dove era semplice e conveniente scomporre i libri, raschiare via le pergamene e produrne di nuove, utilizzando le pelli degli animali. Poiché le opere della cultura greca antica non sono scomparse definitivamente, bensì sono leggibili oggi con le moderne videocamere a raggi infrarossi, gli artisti della miniatura dei codici di allora non avevano idea che … Grazie alla loro avarizia, hanno fatto sopravvivere dei testi di inestimabile valore. Chissà cosa sarebbe successo altrimenti con le opere considerate "non interessanti"! Il più famoso di tutti è il palinsesto matematico di Archimede.*

Autoren:


Kathi Kappler

Johann Rüttinger

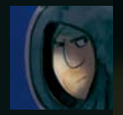

Rolf Vogt

Illustration: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger, Lena Kappler
Redaktion: Kathi Kappler
Lektorat: Hanna & Alex Weiß
Verlag: © Drei Magier Spiele GmbH

Spieler/innen: 2 - 5
Alter: 8 - 99 Jahre
Spieldauer: 50 - 60 Minuten

© Copyright 2007
Drei Magier Spiele GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
Art.-Nr. 610/1-108
www.dreimagier.de

Vertrieb:
Schmidt Spiele GmbH
Ballinstraße 16
12359 Berlin
Art.-Nr. 40820-6
www.schmidtspiele.de

Deutsch

Inhalt:

- 6 zweiteilige Mönche aus Kunststoff, innen hohl
- 1 Spielplan
- 72 Karten:
  31 Buchseiten mit Zahlenwerten (von 1 bis 4 und -1 bis -4) und Punkten (•/••),
  15 Identitäten,
  5 Ebbe,
  5 Flut,
  16 Orte (wie auf Spielplan)
- 1 Geheimblock für Notizen
- 1 Miniblock für Identitäten
- 8 Bleistifte
- Spielanleitung

Français

Contenu :

- 6 moines en plastique, creux, en deux parties
- 1 plateau de jeu
- 72 cartes
  31 pages de livre, indiquant une valeur (de 1 à 4 ou -1 à -4) et des points (• / ••)
  15 cartes Identité,
  5 cartes Marée basse,
  5 cartes Marée haute,
  16 cartes Lieu (que l'on retrouve sur le plateau)
- 1 bloc secret pour noter les indices
- 1 minibloc pour les identités
- 8 crayons à papier
- la règle du jeu

Italiano

Contenuto:

- 6 monaci in plastica composti da due pezzi e vuoti all'interno
- 1 piano di gioco
- 72 carte
  31 pagine di libro con valori numerati (da 1 a 4 e da -1 a -4) e con punti (•/••),
  15 identità,
  5 basse maree,
  5 alte maree,
  16 luoghi (come sul piano di gioco)
- 1 blocco-notes segreto per appunti
- 1 mini-blocco per le identità
- 8 matite
- Istruzioni del gioco

Deutsch

Vorbereitung und Wesentliches:

I. Ein Spiel für 2 - 5 Spieler, aber mit 6 Figuren!

II. Jedem Spieler wird wie folgt eine Figur zugeteilt:

6 Zettel des Miniblocks ablösen, Block wieder in die Schachtel zurücklegen. Ein Spieler schreibt seinen und die Namen der anderen Mitspieler auf die kleinen Zettel – auf übrige Zettel (je nach Spieleranzahl) kommt ein X.

Alle 6 Zettel schmal zusammenrollen, in die Mitte des Spielplans legen und durcheinander mischen! Die Spielfiguren öffnen, die Röllchen hineinstecken und jeweils mit einem beliebigen Oberteil wieder fest verschließen (klick!).

III. Erst im Lauf des Spiels erfährt man nach und nach, in welchem Mönch welcher Name steckt. Und zwar dadurch,

› dass jeder dreimal pro Spiel in eine beliebige Figur schauen darf (2 Spieler, siehe S. 10),

› dass jeder die Züge und Aktionen der anderen beobachtet und alle Erkenntnisse miteinander kombiniert.

›››Variante: Jeder Spieler darf zusätzlich am Anfang des Spiels in eine Figur hineinschauen. Und zwar jeder in eine andere, in der Reihenfolge jüngster Spieler bis ältester Spieler.

Français

Préparation et principes essentiels :

I. Un jeu pour 2 à 5 joueurs... mais avec 6 pions !

II. Chaque joueur reçoit un pion de la manière suivante :

Détacher 6 feuilles du minibloc, puis remettre le bloc dans la boîte. Un joueur inscrit son nom et celui de chacun des autres joueurs sur une des petites feuilles ; sur les feuilles restantes (selon le nombre de joueurs), il inscrit un X.

Rouler chacune des 6 feuilles, bien serrées, les poser au milieu du plateau et les mélanger ! Ouvrir les pions, cacher les rouleaux à l'intérieur, puis les refermer avec n'importe quelle partie supérieure (clic !).

III. Ce n'est que durant la partie, que chaque joueur déduit petit à petit dans quel moine se cache son nom :

› soit en regardant dans un pion de son choix, à trois reprises au cours de la partie ; (2 joueurs, voir p. 11)

› soit en observant les coups et les actions des autres joueurs, et en les croisant avec les informations dont il dispose.

›››Variante : Au début de la partie, chaque joueur, du plus jeune au plus âgé, peut regarder une fois supplémentaire dans un pion, chacun dans un pion différent.

Italiano

Preparazione e aspetti importanti:

I. Un gioco da 2 a 5 giocatori, ma con 6 figure!

II. Ad ogni giocatore viene assegnata una figura come segue:

Staccare 6 fogli dal miniblocco e riporre poi il miniblocco di nuovo nella scatola. Un giocatore scrive il suo nome e quello di ogni altro giocatore su ognuno dei foglietti – sui foglietti eventualmente rimanenti (a seconda del numero di partecipanti al gioco) viene scritta una X.

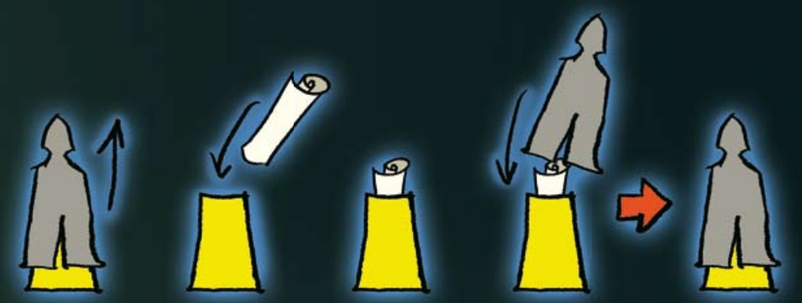
Arrotolare bene tutti i 6 foglietti, metterli al centro del piano di gioco e mescolarli bene tra loro. Aprire le figure del gioco, inserirvi dentro i foglietti arrotolati e chiuderli bene (con un clic!) utilizzando una testa di monaco a piacere.

III. A mano a mano che il gioco procede, si viene a sapere in quale monaco è contenuto il proprio nome. E ciò attraverso il fatto che:

› ogni giocatore può guardare per tre volte in una figura desiderata (2 giocatori, vedi pag. 11)

› ogni giocatore deve osservare le mosse e le azioni compiute dai suoi avversari e combinare insieme le sue deduzioni.

›››Variante: ogni giocatore può in aggiunta all'inizio del gioco guardare in una figura. Ogni giocatore in una figura diversa, nell'ordine partendo dal più giovane giocatore, fino al più vecchio di età.



Deutsch

IV. Die Karten werden nach ihren unterschiedlichen Symbolen auf den Rückseiten sortiert:

• **1. Stapel mit der Rückseite ››››››››››››**

16 Ortskarten, auf ihnen sieht man die Zielorte, an denen Buchseiten »versteckt« sind. Gut mischen und verdeckt bereit legen.

• **2. Stapel mit den Rückseiten ›**

31 Buchseiten und pro Spieler 3* Identitätskarten.

Der 2. Stapel wird so aufgebaut:
› grüne Buchseiten ohne Identitätskarten verdeckt mischen
› pro Spieler eine Karte verdeckt aussortieren und als unterste Karten des Stapels hinlegen**
› grüne Identitätskarten mit restlichen grünen Buchseiten verdeckt mischen
› auf die aussortierten, untersten Karten legen

› gelbe Identitätskarten mit gelben Buchseiten verdeckt mischen
› den gelben Stapel auf den grünen Stapel legen
››› fertiger 2. Stapel

Beide Stapel werden verdeckt neben dem Spielplan bereit gelegt.

Die Kartenanzahl des 2. Stapels ändert sich je nach Spieleranzahl, siehe Schema unten.

• Jeder Spieler erhält je **eine Ebbe- und eine Flutkarte** mit der Rückseite **›››› (siehe Sonderkarten, S. 24)**

Alle überzähligen Karten kommen in die Schachtel zurück.

Alle Besonderheiten beim Spiel zu zweit:
› ** Pro Spieler **zwei Karten** verdeckt aussortieren und als unterste Karten des Stapels hinlegen!

› * Beide Spieler dürfen **vier** Identitäten anschauen (zwei mit gelber und zwei mit grüner Rückseite, siehe Schema unten).
› Beim Spiel zu zweit wird bzgl. der Identitäten **immer die Variante von Seite 20** gespielt!
› Deckt man eine der beiden **grünen** Identitätskarten auf, ist es zusätzlich erlaubt, jedes Mal die Identität (die man gerade angeschaut hat) mit einer beliebigen anderen Identität (die man in diesem Zug nicht anschauen darf) zu **tauschen**!

:4+4 :3+6 :4+8 :5+10

Français

IV. Trier les cartes selon leurs symboles au verso :

• **1er paquet, verso ››››››››››››››››››››››**

16 cartes Lieu indiquant les lieux où sont « cachées » les pages de livre. Bien les mélanger et les placer à portée de main, face cachée.

• **2d paquet, versos ››››››››››››**

31 pages de livre et 3* cartes Identité par joueur.

Le 2d paquet est constitué ainsi :
› Mélanger les pages de livre vertes, face cachée, sans les cartes Identité.
› Mettre de côté une carte par joueur, sans les montrer ; elles seront placées sous le paquet.**
› Mélanger les cartes Identité vertes avec le reste des pages de livre vertes, face cachée.
› Empiler ce paquet sur les pages de livre mises de côté.

› Mélanger les cartes Identité jaunes et les pages de livre jaunes, face cachée.
› Empiler le paquet jaune sur le paquet vert.
››› Le 2d paquet est prêt.

Placer les deux paquets à côté du plateau, face cachée.

Le nombre de cartes du 2d paquet varie selon le nombre de joueurs (voir illus. au bas des pages 10 et 11).

• Chaque joueur reçoit **une carte Marée basse et une carte Marée haute**, verso **›› (voir Cartes spéciales, p. 25)**

Toutes les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Particularités du jeu à 2 :
- ** Retirer **deux cartes** par joueur sans les regarder et les placer sous le paquet !

- * Chaque joueur peut prendre connaissance de **quatre** identités (2 au verso jaune et 2 au verso vert, comme indiqué au bas de la page 10).
- Concernant les identités, à 2 joueurs, **toujours** utiliser **la variante de la page 21.**
- À chaque fois qu'un joueur retourne l'une des deux cartes Identité **vertes,** il peut, en plus, **intervertir** l'identité (qu'il vient de regarder) et une autre (qu'il n'a pas le droit de regarder dans ce tour).

18+13

Italiano

IV. Le carte vengono ordinate secondo i loro diversi simboli che compaiono nel rispettivo rovescio:

• **1° mazzo con sul rovescio ››››››››››››**

16 carte di luoghi, sulle quali sono riportati i luoghi dove sono "nascoste" le pagine di libro. Mescolare bene e disporle lasciandole coperte.

• **2° mazzo con sul rovescio››››**

31 pagine di libro e 3* carte di identità per ogni giocatore.

› Il secondo mazzo è composto come segue: mescolare le pagine di libro verdi senza identità, mantenendole coperte
› scegliere una carta per ogni giocatore, mantenendola coperta, e riporla nel fondo del mazzo come ultima carta**
› mescolare, mantenendole coperte, le identità verdi con le restanti pagine di libro verdi
› metterle sulle carte scelte in precedenza e riposte sul fondo del mazzo

› mescolare, mantenendole coperte, le identità gialle con le pagine di libro gialle
› mettere il mazzo giallo sopra il mazzo verde
››› 2° mazzo pronto

Entrambi i mazzi vengono disposti coperti vicino al piano di gioco.

Il numero delle carte del 2° mazzo cambia a seconda del numero di giocatori , vedere schema riportato qui sotto.

Ogni giocatore riceve **una carta di bassa marea ed una carta di alta marea** riportate sul rovescio ››››››››››››››››››››› **(vedere carte speciali a pag. 25).**

Tutte le carte in esubero devono essere riposte nella scatola.

Tutte le particolarità del gioco a due giocatori:
› ** Scegliere **due carte** per ogni giocatore lasciandole coperte e ponendole in fondo al mazzo!

› * Ogni giocatore può guardare **quattro** identità (due con il dorso color giallo e due con il dorso color verde, vedi schema sotto).
› Nel gioco a due, per quanto riguarda le identità si gioca sempre la variante di pagina 21!
› Se si scopre una delle due carte di identità color **verde,** è inoltre permesso **scambiare** ogni volta l'identità che si è appena guardata con una qualsiasi altra identità, che non è consentito guardare in quel turno!

Deutsch

V. Zuletzt erhält jeder Spieler ein Blatt des Geheimblocks:
Es dient als Gedächtnisstütze für alles, was man herausgefunden hat. In der Abbildung kann man ein einfaches Notizen-System sehen. Eingetragen wurden Identitäten, wer wo hineingeschaut hat und die Reihenfolge der Ortskarten.

Natürlich ist es erlaubt, ein eigenes System zu verwenden.

VI. Start:
Die Mönche mit ihren bunten Röcken werden auf die 6 farbigen Markierungen gestellt, die um das Dorffeld angeordnet sind.

Jede Figur startet vom Dorffeld aus.

Es zählt auch während des Spiels als Zugfeld, allerdings sind dort nie Buchseiten »versteckt«.

Français

V. Enfin, chaque joueur reçoit une page du bloc secret :
Elle aide à retenir tous les indices découverts. L'illustration montre un système de notation simple. Le joueur a noté les identités et dans quel pion chacun a regardé.

Il est bien sûr possible d'adopter son propre système de notation.

VI. Début :
Placer les moines avec leurs robes de couleur sur les 6 points de couleur autour de la case Village.

Chaque pion part de la case Village.

Au cours de la partie, elle fait partie des cases de déplacement mais aucune page de livre n'y est jamais « cachée ».

Italiano

V. Infine ogni giocatore riceve un foglio del blocco-notes segreto:
Questo serve come ausilio per ricordare tutto ciò che si scopre durante il gioco. Nella figura è dimostrato un esempio di sistema semplice di appunti. Sono state annotate delle identità e chi ha guardato ed in quale figura.

Naturalmente è permesso elaborare un proprio sistema di appunti.

VI. Inizio:
I monaci con le loro tonache colorate vengono disposti sui 6 segni che compaiono tutto intorno alle caselle del paese.

Ogni figura inizia dalla casella del paese.

Può valere anche come casella per effettuare delle mosse durante lo svolgimento del gioco, ma qui non vi sono mai delle pagine di libro "nascoste".

Deutsch

VII. Es herrscht Zugzwang!
Gezogen wird von Ortsfeld zu Ortsfeld:

Ob man ein Feld oder zwei Felder weit gehen darf – und zwar nur entlang der markierten Linien **innerhalb** der Insel –, zeigen die Punkte (•/••) auf den Buchseiten an. Den zweiten Zug darf man auch verfallen lassen, um einen aktuellen Ort zu erreichen.

(Ebbe/Flut siehe Sonderkarten, S. 24)

VIII. Sonderfeld »Rampe«:
Kommt man mit seinem Zug von Ortsfeld 5, 12 oder 13 auf die Rampe, kann man immer zusätzlich noch einen Schritt weiter zur »Église« (in Pfeilrichtung), und, wenn man will, noch ein Feld weiter (Rampe + 2) gehen.

Die Rampe ist lediglich ein Durchgangsfeld, sowohl von Ortsfeld 1 als auch von Ortsfeld 5, 12 oder 13 kommend. Es darf keine Figur am Ende eines Zugs darauf stehen bleiben. Gegebenenfalls muss eine andere Figur gezogen werden!

Français

VII. Un joueur est obligé de se déplacer !
Les pions se déplacent de lieu en lieu :

Les points (• / ••) sur les pages de livre indiquent si le pion doit se déplacer d'une ou deux cases, et ce, **à l'intérieur** de l'île, en suivant les lignes. Il est permis de ne pas effectuer son second déplacement pour atteindre le lieu d'enquête.

(Marée basse / haute,
voir Cartes Spéciales, p. 25)

VIII. Case spéciale : la « rampe »
Le joueur qui atteint la rampe en venant des lieux 5, 12 ou 13, peut toujours avancer d'une case supplémentaire vers « l'église » (en suivant la flèche), voire de deux cases (rampe + 2).

La rampe n'est en fait qu'une case de passage pour les pions venant des cases 1, 5, 12 ou 13. Aucun pion n'a le droit de s'y arrêter. Il peut arriver qu'un autre pion doive être déplacé !

Italiano

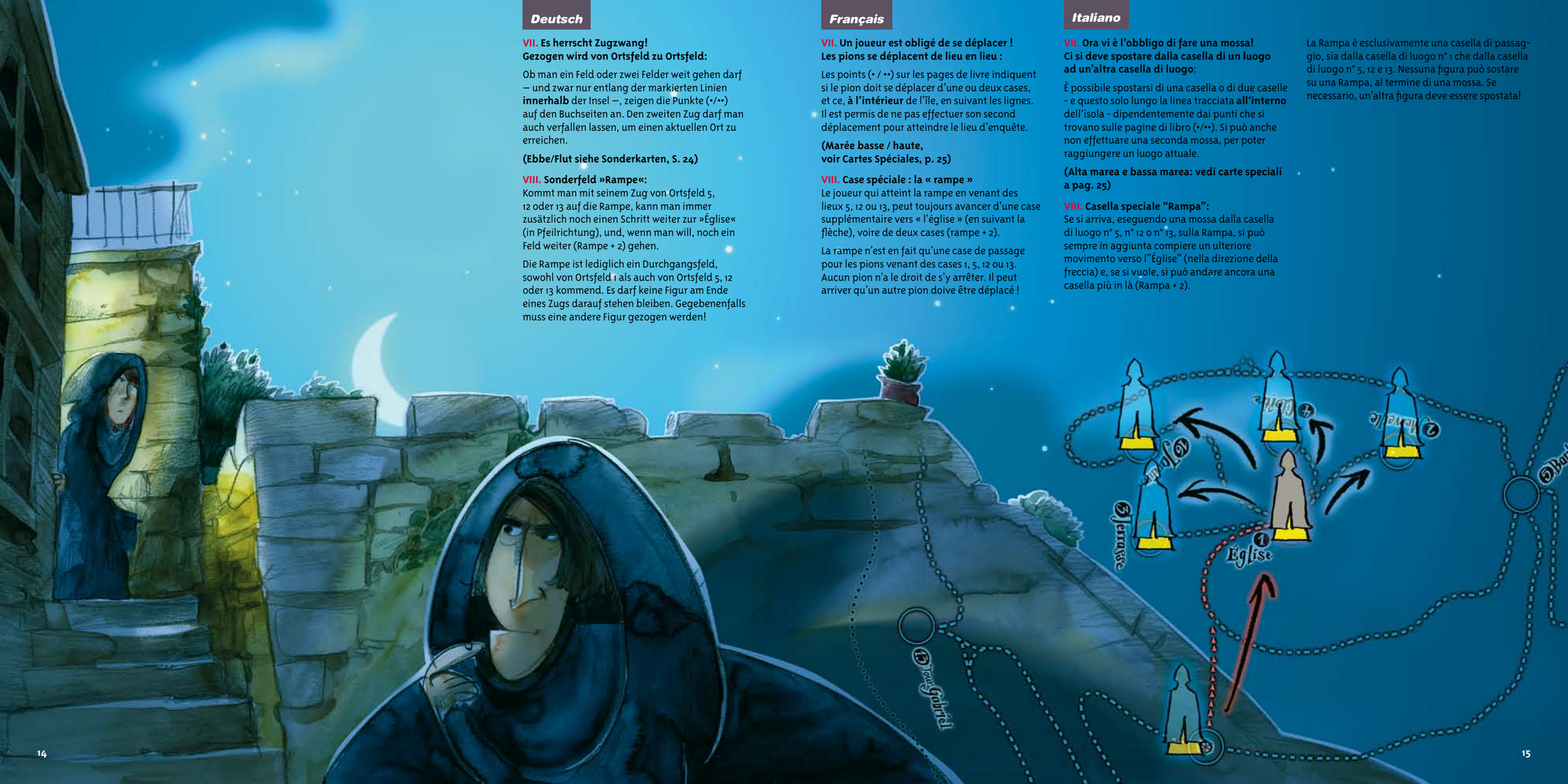
VII. Ora vi è l'obbligo di fare una mossa!
Ci si deve spostare dalla casella di un luogo ad un'altra casella di luogo:

È possibile spostarsi di una casella o di due caselle - e questo solo lungo la linea tracciata **all'interno** dell'isola - dipendentemente dai punti che si trovano sulle pagine di libro (•/••). Si può anche non effettuare una seconda mossa, per poter raggiungere un luogo attuale.

(Alta marea e bassa marea: vedi carte speciali a pag. 25)

VIII. Casella speciale "Rampa":
Se si arriva, eseguendo una mossa dalla casella di luogo n° 5, n° 12 o n° 13, sulla Rampa, si può sempre in aggiunta compiere un ulteriore movimento verso l''Église" (nella direzione della freccia) e, se si vuole, si può andare ancora una casella più in là (Rampa + 2).

La Rampa è esclusivamente una casella di passaggio, sia dalla casella di luogo n° 1 che dalla casella di luogo n° 5, 12 e 13. Nessuna figura può sostare su una Rampa, al termine di una mossa. Se necessario, un'altra figura deve essere spostata!



Deutsch

IX. Schieben:
Es darf grundsätzlich auf einem Ortsfeld nur eine Figur stehen. Jedes Mal, wenn man auf ein Feld zieht, das schon von einer anderen Figur besetzt ist, **muss man diese Figur um ein Feld weiter in jede beliebige Richtung (auch rückwärts) schieben.**

Dies kann eine **Kettenreaktion** auslösen, wenn die geschobene Figur wiederum auf eine andere Figur trifft usw. (siehe Schema unten).

Kommt die geschobene Figur am Ende des Zugs auf der Rampe zu stehen, muss auch sie weiter, wie unter VIII. beschrieben.

› Das Schieben ermöglicht z.B. das verdeckte Ziehen mit der Figur, die man eigentlich bewegen möchte.

› Man kann aber dadurch auch eine Figur »ins Abseits stellen« ...

Wird beim Schieben eine Figur vorübergehend auf das aktuelle Ortsfeld geschoben, hat das keine Bedeutung. **Erst die Figur, die am Ende des Zugs auf dem aktuellen Ortsfeld landet, erhält die Buchseite.**

X. Gewinnen:
Das Spiel endet, **wenn der 2. Stapel (Buchseiten und Identitätskarten) aufgebraucht ist.** Für jede Figur werden jeweils die Zahlenwerte der gesammelten Buchseiten zusammengezählt. Minuswerte werden abgezogen.
Der Spieler, dem die Figur mit der höchsten Gesamtsumme gehört, gewinnt das Spiel!

Français

IX. Bousculade :
Il ne peut y avoir qu'un pion par case. À chaque fois qu'un pion atteint une case déjà occupée par un autre pion, il le pousse **d'une case dans la direction de son choix (y compris en arrière).**

Ceci peut déclencher **une réaction en chaîne** si le pion poussé rencontre à son tour un autre pion...

Si le pion poussé termine son déplacement sur la rampe, il ne doit pas s'arrêter là, comme expliqué au paragraphe VIII.

› La bousculade permet, par exemple, de déplacer discrètement le pion que l'on souhaite réellement déplacer.

› Mais elle permet aussi d'écarter un pion...

Si, lors d'une bousculade, un pion est poussé momentanément sur le lieu d'enquête, cela n'a aucune importance. **Seul le pion qui se retrouve sur le lieu d'enquête à la fin du déplacement reçoit la page de livre.**

X. Vainqueur :
La partie prend fin **quand le 2d paquet (pages de livre et cartes Identité) est épuisé.**
Les valeurs des pages de livre récupérées par chaque pion sont alors additionnées, les valeurs négatives retranchées.
Le propriétaire du pion qui totalise le plus de points remporte la partie !

Italiano

IX. Spingere:
Di regola, solo una figura può sostare su una casella di luogo. Ogni volta che si viene attirati verso una casella dove vi è già una figura, quest'ultima **deve essere spinta di una casella e questo in qualunque direzione si desideri (anche indietro).**

Ciò può suscitare una **reazione a catena**, nel caso in cui la figura spinta debba a sua volta spingere un'altra figura, eccetera.

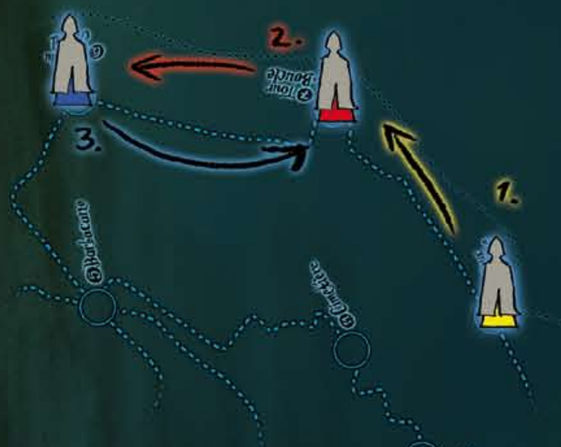
Nel caso in cui la figura spinta arrivi, al termine della mossa, in una casella di Rampa, questa si deve spostare, come già descritto al par. VIII.

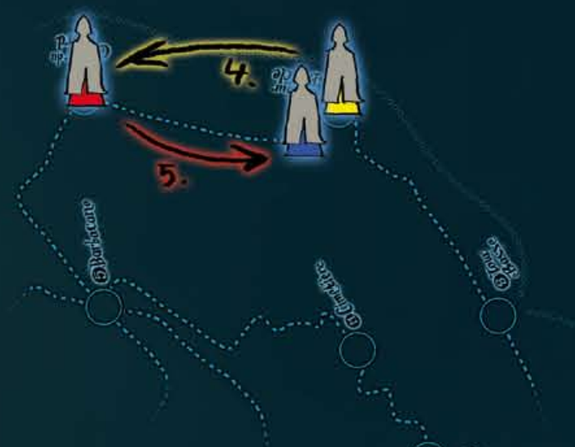
› La spinta permette, per esempio, lo spostamento nascosto con la figura, che in realtà si desidera muovere.

› In questo modo, è possibile però anche mettere una figura "in fuorigioco"....

Se con una spinta una figura viene provvisoriamente spinta nella casella di luogo attuale, ciò non ha nessuna importanza. **Solo la figura che alla fine della mossa arriva sulla casella di luogo attuale può ricevere la pagina di libro.**

X. Vincere:
Il gioco termina **quando il 2° mazzo (pagine di libro e carte di identità) è stato completamente usato.** Per ogni figura vengono sommati i valori numerati di tutte le pagine di libro. I valori negativi (valori con il "meno") vengono sottratti.
Il giocatore a cui appartiene la figura con il punteggio maggiore vince il gioco!





Deutsch

Spielverlauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
Der jüngste Spieler beginnt. **Er deckt die jeweils oberste Karte beider Stapel auf.**

Er hat nun mit zwei offen liegenden Karten eine der folgenden Vorgaben:
› einen Ort und eine Buchseite oder
› einen Ort und eine Identitätskarte.

Ort und Buchseite

Der Spieler bewegt eine beliebige Figur um so viele Felder weit, wie auf der Buchseite Punkte vermerkt sind (•/••). **Erreicht eine Figur das aktuelle Ortsfeld, besitzt diese Figur** (und damit ihr Besitzer, der nicht mit dem Spieler, der sie gezogen hat, übereinstimmen muss) **diese Buchseite.** Steht eine Figur schon auf dem Ortsfeld der aktuell aufgedeckten Ortskarte, kann sie die Buchseite prompt erhalten. In diesem Fall entfällt der reguläre Zug des Spielers. Ansonsten führt der Spieler einen Zug mit einer beliebigen Figur wie oben beschrieben aus.

Die gewonnene Buchseite wird an der Stelle des Plans, die mit dem der Figur entsprechenden Farbsymbol gekennzeichnet ist, unter den Plan geschoben. Der Zahlenwert muss für alle sichtbar bleiben!

Abschließend dreht der Spieler die jetzt noch offen daliegende Ortskarte um und schiebt sie unter den Stapel. Dadurch bleibt die Reihenfolge auch beim zweiten Durchlauf unverändert!
›››Variante: Man kann nach dem ersten Durchlauf den Ortskartenstapel mischen.

Der nächste Spieler deckt wiederum die obersten Karten beider Stapel auf und ist am Zug.

Kann oder will ein Spieler das aktuelle Ortsfeld nicht erreichen, führt er einen möglichst taktischen Zug aus und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die Karten von beiden Stapeln bleiben so lange offen liegen, bis eine Figur das Ortsfeld erreicht.

Français

Déroulement de la partie :

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le plus jeune joueur commence. **Il retourne la carte supérieure de chacun des deux paquets.**

Les deux cartes retournées lui indiquent alors :
› soit le lieu d'enquête et une page de livre ;
› soit le lieu d'enquête et une carte Identité.

Lieu d'enquête et page de livre

Le joueur déplace un pion au choix d'un nombre de cases égal au nombre de points indiqués sur la page de livre (• / ••). **Si un pion atteint le lieu d'enquête, il s'empare de cette page de livre** (et donc son propriétaire, qui n'est pas forcément celui qui a déplacé le pion). Si un pion se trouve déjà sur le lieu correspondant au lieu d'enquête retourné, il peut s'emparer immédiatement de la page de livre. Dans ce cas, le joueur n'effectue pas son tour normal. Sinon, le joueur déplace n'importe quel pion, comme expliqué précédemment.

Chaque page de livre gagnée est glissée sous le plateau, sur le bord où figure le point de la couleur correspondante. La valeur de la carte doit rester visible de tous.

Le joueur replace ensuite la carte Lieu utilisée sous le paquet. L'ordre des cartes sera ainsi le même lors du second tour de paquet.
›››Variante : Il est possible de mélanger le paquet de cartes Lieu une fois épuisé une première fois.

Le joueur suivant retourne à son tour la carte supérieure des deux paquets et joue.

Si un joueur ne peut ou ne veut pas se rendre sur le lieu d'enquête, il est libre d'effectuer un coup tactique et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Les cartes des deux paquets restent retournées jusqu'à ce qu'un joueur atteigne le lieu indiqué.

Italiano

Svolgimento del gioco:

Si gioca a turno, in senso orario. Il giocatore più giovane di età può iniziare il gioco. **Questi scopre la prima carta che si trova sopra ognuno dei due mazzi.**

Ora, con le due carte scoperte davanti a sé, egli ha uno dei seguenti vantaggi:
› un luogo ed una pagina di libro, oppure
› un luogo ed una carta di identità.

Luogo e pagina di libro

Il giocatore sposta una figura a piacere per tante caselle quanti sono i punti riportati nella pagina di libro (•/••). **Se la figura raggiunge il luogo attuale, tale figura ha il diritto di possedere** (e con questo il suo possessore, che non deve necessariamente corrispondere al giocatore che ha mosso questa figura) **questa pagina di libro.** Se una figura si trova già nella casella di luogo corrispondente alla carta attualmente scoperta, questa può subito ricevere la pagina di libro. In questo caso, non avviene la mossa regolare del giocatore. Altrimenti, il giocatore effettua una mossa con una figura a piacere, come descritto già qui sopra.

La pagina di libro così vinta viene riposta sotto il piano di gioco, nella posizione segnata con il simbolo cromatico corrispondente alla figura. Il valore in numero deve essere visibile a tutti!

Successivamente il giocatore gira di nuovo la carta di luogo ancora scoperta e la ripone coperta sotto il mazzo. In questo modo, la successione rimane immutata anche al secondo turno di gioco!
›››Variante: una volta ultimato il primo turno di gioco, si può mescolare il mazzo delle carte di luoghi.

Il prossimo giocatore scopre di nuovo la carta che si trova sopra ognuno dei due mazzi ed ha il diritto di effettuare una mossa.

Se un giocatore non può o non vuole raggiungere la casella del luogo attuale, effettua così una mossa strategica e passa il turno al prossimo giocatore. Le carte di entrambi i mazzi rimangono scoperte, fino a quando una figura non raggiunge la casella del luogo attuale.

Deutsch

Ort und Identitätskarte

Wird neben der Ortskarte eine **Identitätskarte** aufgedeckt, darf der Spieler sofort in eine beliebige Figur hineinschauen und sich ihre Identität (Name oder X) auf dem Geheimblock notieren.

Danach legt der Spieler die Identitätskarte für alle sichtbar vor sich ab. Zettel wieder zusammenrollen, in die Figur stecken, Figur schließen (klick!) und zurück auf das Feld stellen, auf dem sie vorher stand.

Die Ortskarte bleibt offen liegen, der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt die oberste Karte des anderen Stapels auf.

Während des gesamten Spiels darf jeder Spieler dreimal in eine Figur hineinschauen. (Ausnahme: Bei zwei Spielern darf jeder viermal schauen.)

Wichtig: Hat ein Spieler (A) schon 3 Identitätskarten vor sich liegen und zieht eine weitere, muss er diese an den – im Uhrzeigersinn – nächsten Spieler (B) weitergeben, der noch keine 3 Identitätskarten vor sich liegen hat. Nachdem Spieler B seine Aktion ausgeführt hat, ist Spieler A regulär wieder an der Reihe und deckt wiederum die oberste Karte des Stapels auf. Die Ortskarte bleibt offen liegen.
›››Variante: Bevor ein Spieler **ein zweites Mal** in eine Figur schauen darf, muss **jeder einmal** geschaut haben, d.h. jedes Mal, wenn ein Spieler, der schon eine (oder zwei oder drei) Identitätskarte(n) vor sich liegen hat, eine zweite (oder dritte oder vierte) Identitätskarte aufdeckt, muss er diese wie oben beschrieben weitergeben.

Beim Spiel zu zweit wird diese Variante zur Regel.

Français

Lieu d'enquête et carte Identité

Si, aux côtés de la carte Lieu, une **carte Identité** a été retournée, le joueur peut regarder immédiatement à l'intérieur de l'un des pions et noter son identité (nom ou X) sur son bloc secret.

Le joueur pose ensuite la carte Identité devant lui, visible de tous. Il réenroule la petite feuille, la recache dans le pion, le referme (clic !) et le remet sur la case sur laquelle il était.

La carte Lieu reste retournée. C'est au tour du joueur suivant : il retourne la carte supérieure de l'autre paquet.

Au cours de la partie, chaque joueur peut regarder trois fois dans un pion. (Exception : À 2 joueurs, chacun peut regarder 4 fois.)

Important : Si un joueur (A) possède déjà 3 cartes Identité devant lui et en tire une 4e, il doit la passer au joueur suivant (B), dans le sens des aiguilles d'une montre, qui n'a pas encore 3 cartes Identité devant lui. Une fois que le joueur B a effectué son action, le joueur A continue son tour normal et retourne de nouveau la carte supérieure du paquet. La carte Lieu reste retournée.
››› Variante : Avant qu'un joueur n'ait le droit de regarder **une deuxième fois** dans un pion, **chacun** doit avoir déjà regardé **une fois.** Donc, si un joueur possède déjà une (voire 2 ou 3) carte(s) Identité devant lui et retourne une 2e (ou 3e) carte Identité, il doit la passer à son voisin, comme décrit précédemment.

À 2 joueurs, cette variante remplace la règle.

Italiano

Luogo e carta dell'identità

Se accanto alla carta di luogo viene scoperta una **carta d'identità,** il giocatore è autorizzato a guardare in una figura a piacere e ad annotarsene l'identità (il nome o la x) sul blocconotes segreto.

Successivamente, il giocatore dispone la carta in modo che sia visibile a tutti. Il foglietto viene arrotolato di nuovo e rimesso nella figura; questa viene poi richiusa con un clic! e rimessa nuovamente nella casella dove prima si trovava.

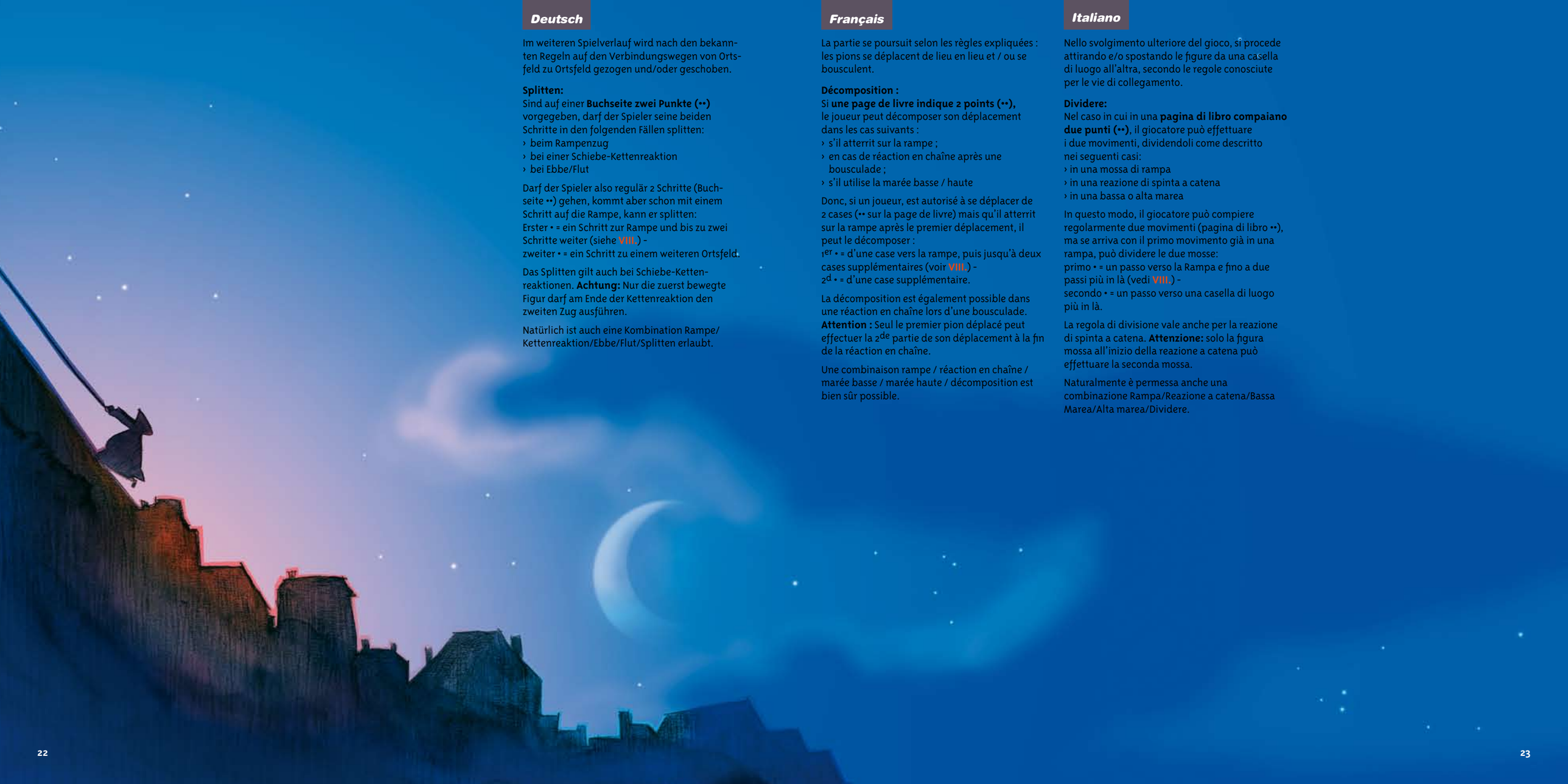
La carta di luogo rimane scoperta, è ora il turno del prossimo giocatore che dovrà scoprire la carta superiore dell'altro mazzo.

Durante lo svolgimento del gioco, ogni giocatore è autorizzato a guardare per tre volte in una figura.
(Eccezione: In caso di due giocatori, ognuno può guardare quattro volte).

Importante: nel caso in cui un giocatore (A) abbia già di fronte a sé 3 carte d'identità e ne scopra un'altra dal mazzo, deve cederla al giocatore successivo (B) – in senso orario – il quale non abbia ancora avuto 3 carte identità davanti a sé. Dopo che il giocatore B ha compiuto la sua mossa, il giocatore A ha di nuovo il suo turno regolare e scopre a sua volta la carta superiore del mazzo. La carta di luogo rimane scoperta.

›››Variante: prima che un giocatore possa guardare per **la seconda volta** in una figura, ognuno dei partecipanti al gioco deve aver potuto guardare in una figura **almeno una volta.** Ciò significa che ogni volta che un giocatore, il quale abbia già di fronte a sé una (oppure due oppure tre) carta/e d'identità, ne scopra una seconda (o terza) dal mazzo, deve cederla al giocatore successivo, come descritto in precedenza.

In caso di gioco a due, questa variante diviene la regola.



Deutsch

Im weiteren Spielverlauf wird nach den bekannten Regeln auf den Verbindungswegen von Ortsfeld zu Ortsfeld gezogen und/oder geschoben.

Splitten:
Sind auf einer **Buchseite zwei Punkte (••)** vorgegeben, darf der Spieler seine beiden Schritte in den folgenden Fällen splitten:
› beim Rampenzug
› bei einer Schiebe-Kettenreaktion
› bei Ebbe/Flut

Darf der Spieler also regulär 2 Schritte (Buchseite ••) gehen, kommt aber schon mit einem Schritt auf die Rampe, kann er splitten:
Erster • = ein Schritt zur Rampe und bis zu zwei Schritte weiter (siehe **VIII.**) -
zweiter • = ein Schritt zu einem weiteren Ortsfeld.

Das Splitten gilt auch bei Schiebe-Kettenreaktionen. **Achtung:** Nur die zuerst bewegte Figur darf am Ende der Kettenreaktion den zweiten Zug ausführen.

Natürlich ist auch eine Kombination Rampe/Kettenreaktion/Ebbe/Flut/Splitten erlaubt.

Français

La partie se poursuit selon les règles expliquées : les pions se déplacent de lieu en lieu et / ou se bousculent.

Décomposition :
Si **une page de livre indique 2 points (••),** le joueur peut décomposer son déplacement dans les cas suivants :
› s'il atterrit sur la rampe ;
› en cas de réaction en chaîne après une bousculade ;
› s'il utilise la marée basse / haute

Donc, si un joueur, est autorisé à se déplacer de 2 cases (•• sur la page de livre) mais qu'il atterrit sur la rampe après le premier déplacement, il peut le décomposer :
1er • = d'une case vers la rampe, puis jusqu'à deux cases supplémentaires (voir **VIII.**) -
2d • = d'une case supplémentaire.

La décomposition est également possible dans une réaction en chaîne lors d'une bousculade. **Attention :** Seul le premier pion déplacé peut effectuer la 2de partie de son déplacement à la fin de la réaction en chaîne.

Une combinaison rampe / réaction en chaîne / marée basse / marée haute / décomposition est bien sûr possible.

Italiano

Nello svolgimento ulteriore del gioco, si procede attirando e/o spostando le figure da una casella di luogo all'altra, secondo le regole conosciute per le vie di collegamento.

Dividere:
Nel caso in cui in una **pagina di libro compaiano due punti (••)**, il giocatore può effettuare i due movimenti, dividendoli come descritto nei seguenti casi:
› in una mossa di rampa
› in una reazione di spinta a catena
› in una bassa o alta marea

In questo modo, il giocatore può compiere regolarmente due movimenti (pagina di libro ••), ma se arriva con il primo movimento già in una rampa, può dividere le due mosse:
primo • = un passo verso la Rampa e fino a due passi più in là (vedi **VIII.**) -
secondo • = un passo verso una casella di luogo più in là.

La regola di divisione vale anche per la reazione di spinta a catena. **Attenzione:** solo la figura mossa all'inizio della reazione a catena può effettuare la seconda mossa.

Naturalmente è permessa anche una combinazione Rampa/Reazione a catena/Bassa Marea/Alta marea/Dividere.

Deutsch

Sonderkarten:

Ebbe:
Jeder Spieler kann einmal pro Spiel seine Ebbekarte ausspielen. Zu den Punkten, die auf den Buchseiten vermerkt sind (ein oder zwei Schritte **innerhalb** der Insel), kann er seinen Weg um einen zusätzlichen Schritt **auf der Meeresseite** entlang markierter Verbindungswege fortsetzen.

Flut:
Jeder Spieler kann einmal pro Spiel seine Flutkarte ausspielen. Zu den Punkten, die auf den Buchseiten vermerkt sind (ein oder zwei Schritte **innerhalb** der Insel), kann er beliebig weit **auf der Meeresseite** entlang markierter Verbindungswege weiterziehen.

Falls man 2 Schritte (••) gehen darf, kann man bei beiden Sonderkarten diese Schritte auch splitten und vor und nach dem »Meereszug« je einen Schritt machen.

Die beiden Sonderkarten kommen nach ihrem einmaligen Einsatz aus dem Spiel.

Ende des Spiels:

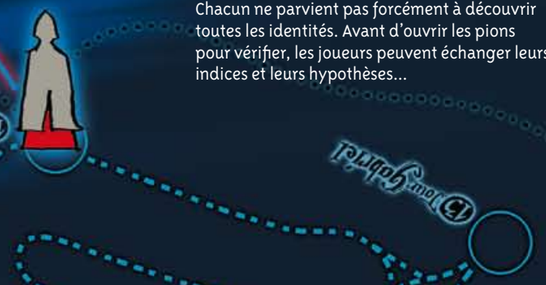
Sobald alle Buchseiten »gefunden« wurden, ist das Spiel zu Ende. Die Zahlenwerte der Buchseiten werden für jede Figur zusammengezählt oder abgezogen.

Wer mit seiner Figur die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt das spannende Detektivspiel.

Eine Figur mit der Identität X kann nicht gewinnen.

Bei Gleichstand der Gesamtsummen gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten Buchseiten.
›››Variante: Bei Gleichstand der Gesamtsummen gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten Minuswerten.

Nicht immer gelingt es allen Spielern, alle Identitäten sicher herauszufinden. Bevor die Figuren geöffnet werden, um nachzuschauen, können die Spieler austauschen, was sie herausgefunden und was sie vermutet haben ...



Français

Cartes spéciales :

Marée basse :
Une fois par partie, chaque joueur peut utiliser sa carte Marée basse. En plus des points indiqués sur la page de livre (déplacement d'une ou deux cases **à l'intérieur** de l'île), il peut se déplacer d'une case supplémentaire **par la mer,** en suivant les liaisons indiquées.

Marée haute :
Une fois par partie, chaque joueur peut utiliser sa carte Marée haute. En plus de son déplacement normal d'une ou deux cases, il peut effectuer un déplacement aussi long qu'il veut en suivant les liaisons jusqu'au lieu de son choix accessible par la mer.

Si un joueur peut se déplacer de 2 cases (••), il peut également décomposer son mouvement avec ses cartes spéciales et se déplacer d'une case avant et après son « déplacement par la mer ».

Ces deux cartes spéciales sont utilisées une fois, puis remises dans la boîte.

Fin de la partie :

Une fois que toutes les pages de livre ont été « trouvées », la partie est terminée. Les valeurs des pages de livre récupérées par chaque pion sont additionnées ou soustraites.

Le joueur dont le pion totalise la plus forte somme remporte ce passionnant jeu d'enquête.

Un pion avec l'identité X ne peut pas gagner.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui possède le plus de pages de livre.
›››Variante : En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de pages de valeur négative.

Chacun ne parvient pas forcément à découvrir toutes les identités. Avant d'ouvrir les pions pour vérifier, les joueurs peuvent échanger leurs indices et leurs hypothèses...

Italiano

Carte speciali:

Bassa marea:
Per ogni gioco, ogni giocatore è autorizzato a giocare una volta la sua carta di Bassa Marea. Oltre ai punti riportati nella pagina di libro (uno o due movimenti **all'interno** dell'isola) può continuare il suo percorso di un ulteriore movimento **sul lato del mare,** lungo le linee tracciate di collegamento.

Alta marea:
Per ogni gioco, ogni giocatore è autorizzato a giocare una volta la sua carta di Alta Marea. Oltre a uno o due movimenti che è autorizzato a compiere, può procedere a piacere lungo il lato del mare, nelle linee tracciate di collegamento, fino a giungere in una casella di luogo, accessibile dal lato del mare.

Nel caso in cui si possano effettuare due movimenti (••), è possibile dividere questi anche per le carte speciali e sia prima che dopo la "mossa in mare" compiere ciascuno dei due passi.

Entrambi le carte speciali vengono rimesse nella scatola, dopo averle usate per una volta.

Fine del gioco:

Non appena sono state "trovate" tutte le pagine di libro, il gioco termina. I valori di numero riportati in ognuna delle carte di pagina vengono sommati insieme o sottratti.

Il giocatore che ha raggiunto il punteggio più elevato con la sua figura vince l'appassionante gioco dei detective.

La figura che possiede l'identità X non può vincere.

In caso di parità di punteggio con i punti delle pagine di libro, vince il giocatore che possiede più pagine di libro.
›››Variante: in caso di parità di punteggio, vince il giocatore che possiede più valori negativi.

Non sempre tutti i giocatori riescono a scoprire tutte le identità. Prima di aprire tutte le figure per scoprirne l'identità, i giocatori possono scambiarsi le scoperte finora raggiunte e fino a quel momento presupposte ...

Français		Deutsch	Italiano
❶ Église	[egliːz]	Abtei, Kirche	Abbazia, chiesa
❷ Merveille	[mɛʀvɛj]	Wunder, Meisterwerk	Meraviglia, opera
❸ Terrasse	[teʀas]	Terrasse	Terrazza
❹ Cloître	[klwatʀ]	Kreuzgang	Chiostro
❺ Barbacane	[baʀbakan]	wörtlich: Schießscharte, hier als Fachbegriff für befestigte Innenhöfe von Burgen, Festungen etc. gebraucht	letteralmente: feritoia, qui definisce i cortili interni fortificati, tipici dei castelli, delle fortezze, ecc.
❻ Tour du Nord	[tuʀdynɔːʀ]	Nordturm	Torre Nord
❼ Tour Boucle	[tuʀbukl]	wörtlich: Schnallenturm, gemeint ist ein vierwinkliger, stark befestigter Turm, der als Gefängnis genutzt wurde	letteralmente: torre a fibbie, con ciò è definita una torre angusta, estremamente fortificata, che veniva utilizzata come prigione.
❽ Tour Basse	[tuʀbaːs]	unterer Turm	Torre minore
❾ Tour de la Liberté	[tuʀdəlalibɛʀte]	Freiheitsturm	Torre della libertà
❿ Entrée	[ãtʀe]	Eingang	Entrata
⓫ Cimetière	[simtjɛːʀ]	Friedhof	Cimitero
⓬ Tour des Fanils	[tuʀdefanij]	Getreidespeicher	Fienile
⓭ Tour Gabriel	[tuʀgabʀiɛl]	Gabrielturm	Torre di Gabriele
⓮ Chapelle Saint-Aubert	[ʃapɛlsɛ̃tobɛːʀ]	Kapelle des Heiligen Aubert	Cappella di Sant'Aubert
⓯ Fontaine Saint-Aubert	[fɔ̃tɛnsɛ̃tobɛːʀ]	Quelle des Heiligen Aubert	Fonte di Sant'Aubert
⓰ Jardin	[ʒaʀdɛ̃]	Garten	Giardino

Deutsch

Le Mont

»Der Heilige Michael besiegte den Teufel in Gestalt eines Drachen und trieb ihn in die Hölle« – so steht es in der Bibel.

Im Jahr 708 erschien – der Legende nach – Erzengel Michael dem damaligen Bischof Aubert von Avranches. Der Engel verlangte von ihm, eine Kapelle auf dem damaligen Mont Tombe (heute: Mont-Saint-Michel) bauen zu lassen. Doch der Bischof wusste nicht, wie ihm geschah, und kam der Aufforderung nicht nach. Da bekräftigte Michael seinen Befehl mit einem Fingerstoß gegen Auberts Kopf. Daraufhin veranlasste der Bischof den Bau der Kapelle zu Ehren St. Michaels. Übrigens ist im Totenschädel Auberts, der bis heute aufbewahrt wird, tatsächlich ein Loch zu sehen ...

Aus der Michaels-Kapelle ist über Jahrhunderte eine imposante Abtei entstanden, dreistöckig aus dem Fels erwachsen, gestützt durch zahlreiche Säulen, geschützt durch Mauern und Befestigungstürme. Am Fuße des Mont liegt ein kleines Dorf. Dort verköstigten die Bendiktinermönche, die im 10. Jahrhundert auf dem Inselberg angesiedelt wurden, die Wallfahrer, die hier zahlreich, auf dem Jakobsweg pilgernd, vorbeikamen und rasteten.

Français

Le Mont

Selon la Bible : « Saint Michel triompha de Satan apparu sous la forme d'un dragon et l'envoya aux Enfers. »

La légende raconte que l'archange saint Michel apparut à l'évêque Aubert, alors évêque d'Avranches. Il lui ordonna de faire bâtir un oratoire sur le mont Tombe (aujourd'hui Mont-Saint-Michel). Mais l'évêque ne comprit pas le message et ne suivit pas ce qui lui avait été demandé. Alors, d'un doigt de lumière, l'Archange grava son ordre sur la tête d'Aubert pour qu'il n'oublie pas. Suite à cela, l'évêque ordonna la construction de l'oratoire à la gloire de saint Michel. Le crâne d'Aubert, encore conservé aujourd'hui, porte effectivement un trou…

Au fil des siècles, l'oratoire Saint-Michel est devenu une imposante abbaye sur trois niveaux, bâtie sur le rocher, soutenue par de nombreux piliers et protégée par des remparts et des tours fortifiées. Un petit village a été construit au pied du Mont. Les moines bénédictins qui s'installèrent sur l'île au Xe siècle y offraient l'hospitalité aux nombreux pèlerins de passage qui se reposaient sur la route de Saint-Jacques-de-Compostelle.

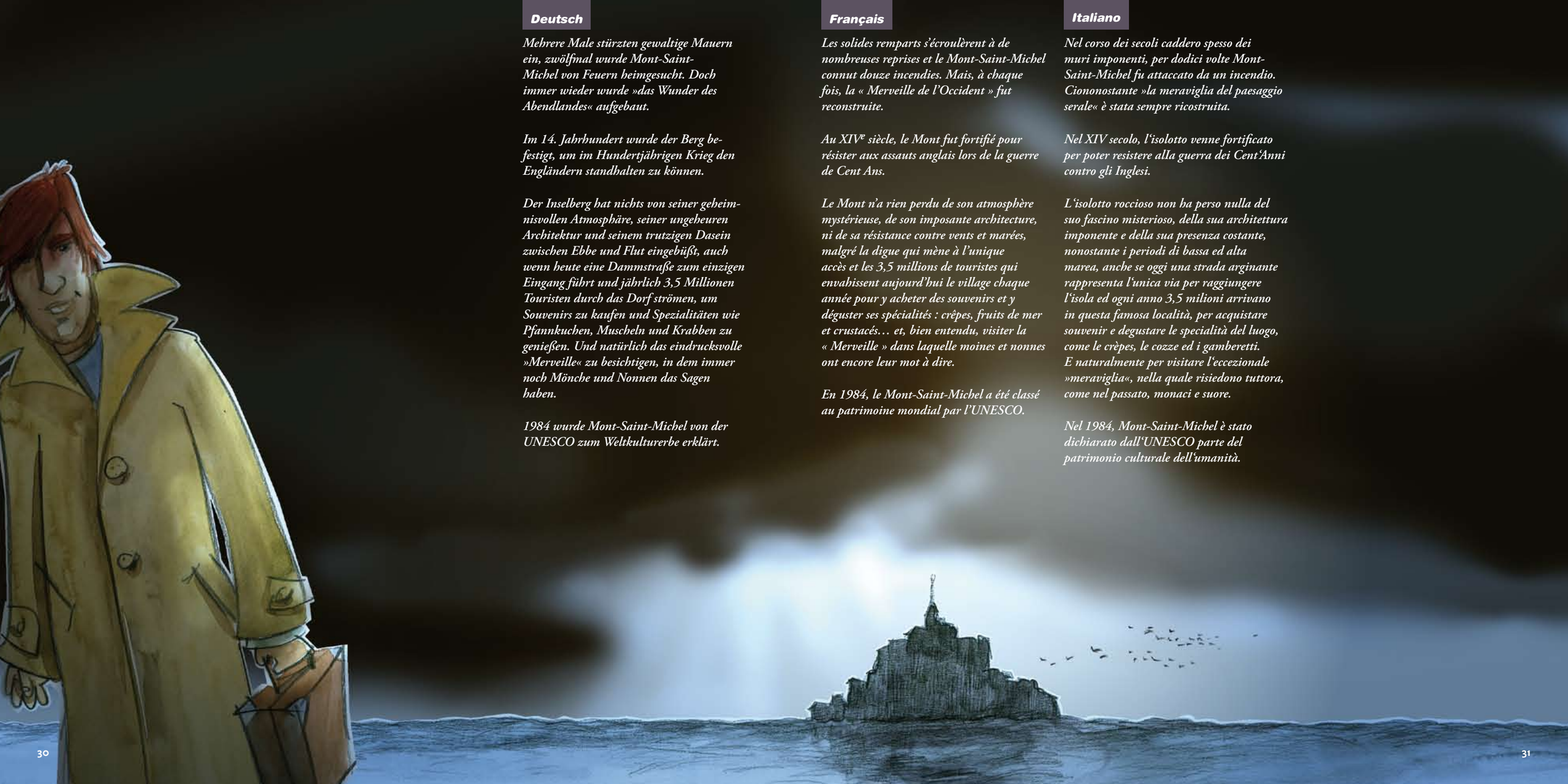
Italiano

Il monte

»San Michele sconfisse il diavolo, nella figura di un drago, e lo spedì all'inferno« – ciò è riportato nella Bibbia.

Nell'anno 708 comparve – secondo quanto racconta la leggenda - l'arcangelo Michele all'allora vescovo di Avranches, dal nome Aubert. L'angelo pretese da lui di far costruire una cappella sul monte Tombe (oggi conosciuto con il nome Mont-Saint-Michel). Ma il vescovo non capì cosa gli stava succedendo e non obbedì subito alla richiesta. Allora l'angelo Michele rinforzò il suo ordine con il colpo di un dito sul capo del vescovo Aubert. In seguito a ciò, il vescovo dispose la costruzione della cappella, in onore di San Michele. A tale proposito, sul teschio di Aubert, conservato fino ai nostri tempi, è possibile vedere ancora oggi un piccolo foro, grande come il segno di un dito ...

A partire dalla cappella di San Michele, si è sviluppata nel corso dei secoli un'abbazia imponente, edificata su tre livelli sulla base della roccia, sostenuta da numerosissime colonne portanti e protetta da mura e torri fortificate. Ai piedi del „Mont" è situato un piccolo paese, nel quale i monaci benedettini, che abitavano l'isolotto roccioso nel X secolo procuravano da mangiare ai pellegrini giunti fino a qui numerosi, percorrendo la via di San Giacomo, per cercare una sosta ed un rifugio.



Deutsch

Mehrere Male stürzten gewaltige Mauern ein, zwölfmal wurde Mont-Saint-Michel von Feuern heimgesucht. Doch immer wieder wurde »das Wunder des Abendlandes« aufgebaut.

Im 14. Jahrhundert wurde der Berg befestigt, um im Hundertjährigen Krieg den Engländern standhalten zu können.

Der Inselberg hat nichts von seiner geheimnisvollen Atmosphäre, seiner ungeheuren Architektur und seinem trutzigen Dasein zwischen Ebbe und Flut eingebüßt, auch wenn heute eine Dammstraße zum einzigen Eingang führt und jährlich 3,5 Millionen Touristen durch das Dorf strömen, um Souvenirs zu kaufen und Spezialitäten wie Pfannkuchen, Muscheln und Krabben zu genießen. Und natürlich das eindrucksvolle »Merveille« zu besichtigen, in dem immer noch Mönche und Nonnen das Sagen haben.

1984 wurde Mont-Saint-Michel von der UNESCO zum Weltkulturerbe erklärt.

Français

Les solides remparts s'écroulèrent à de nombreuses reprises et le Mont-Saint-Michel connut douze incendies. Mais, à chaque fois, la « Merveille de l'Occident » fut reconstruite.

Au XIVe siècle, le Mont fut fortifié pour résister aux assauts anglais lors de la guerre de Cent Ans.

Le Mont n'a rien perdu de son atmosphère mystérieuse, de son imposante architecture, ni de sa résistance contre vents et marées, malgré la digue qui mène à l'unique accès et les 3,5 millions de touristes qui envahissent aujourd'hui le village chaque année pour y acheter des souvenirs et y déguster ses spécialités : crêpes, fruits de mer et crustacés… et, bien entendu, visiter la « Merveille » dans laquelle moines et nonnes ont encore leur mot à dire.

En 1984, le Mont-Saint-Michel a été classé au patrimoine mondial par l'UNESCO.

Italiano

Nel corso dei secoli caddero spesso dei muri imponenti, per dodici volte Mont-Saint-Michel fu attaccato da un incendio. Ciononostante »la meraviglia del paesaggio serale« è stata sempre ricostruita.

Nel XIV secolo, l'isolotto venne fortificato per poter resistere alla guerra dei Cent'Anni contro gli Inglesi.

L'isolotto roccioso non ha perso nulla del suo fascino misterioso, della sua architettura imponente e della sua presenza costante, nonostante i periodi di bassa ed alta marea, anche se oggi una strada arginante rappresenta l'unica via per raggiungere l'isola ed ogni anno 3,5 milioni arrivano in questa famosa località, per acquistare souvenir e degustare le specialità del luogo, come le crèpes, le cozze ed i gamberetti. E naturalmente per visitare l'eccezionale »meraviglia«, nella quale risiedono tuttora, come nel passato, monaci e suore.

Nel 1984, Mont-Saint-Michel è stato dichiarato dall'UNESCO parte del patrimonio culturale dell'umanità.