

1 МЕССА 2

### ЗАУТРЕНЯ



Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 1 карту подозреваемого

3 Откройте карту события 4

1 МЕССА 2

### ПОХВАЛЫ




Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 2 карты подозреваемого

3 Откройте карту события 4

1 МЕССА 2

### ПЕРВЫЙ ЧАС



Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 3 карты подозреваемого

3 Откройте карту события 4

1 МЕССА 2

### ТРЕТИЙ ЧАС



Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 4 карты подозреваемого

3 Откройте карту события 4

1 МЕССА 2

### ШЕСТОЙ ЧАС



Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 5 карт подозреваемого

3 Откройте карту события 4

1 МЕССА 2

### ДЕВЯТЫЙ ЧАС



Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 6 карт подозреваемого

3 Откройте карту события 4

1 МЕССА 2

### ВЕЧЕРНЯ



Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 6 карт подозреваемого

3 Откройте карту события 4

1 МЕССА 2

### ПОВЕЧЕРИЕ

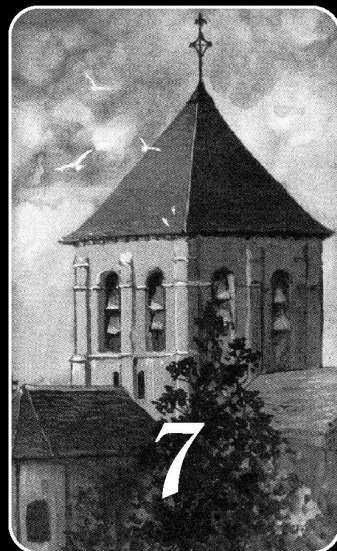
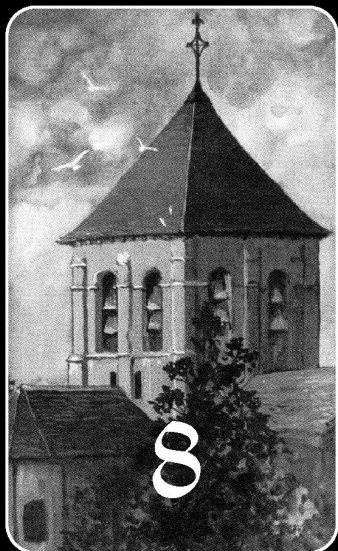
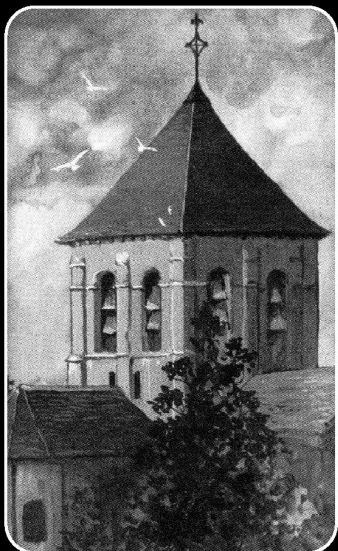
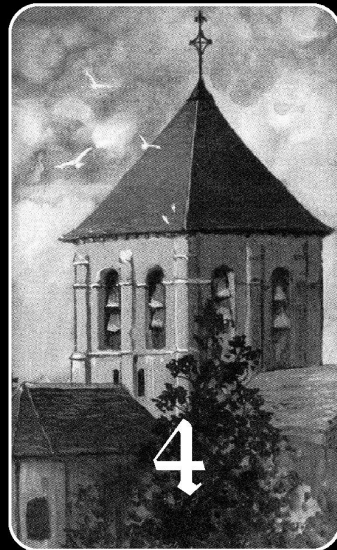
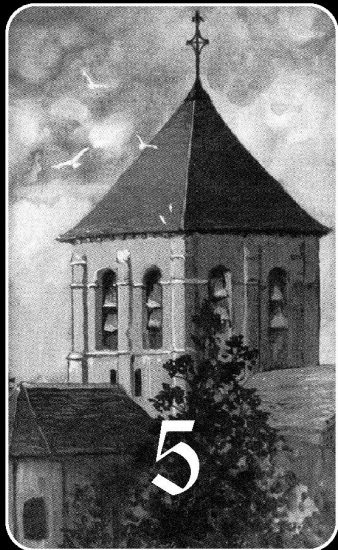
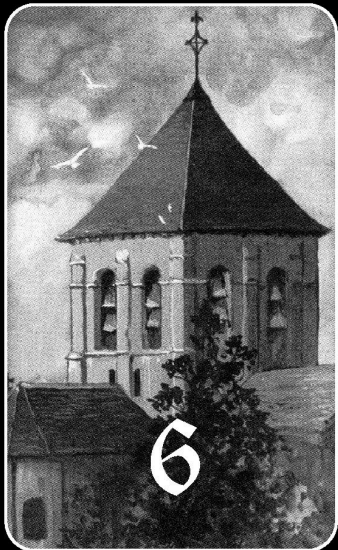
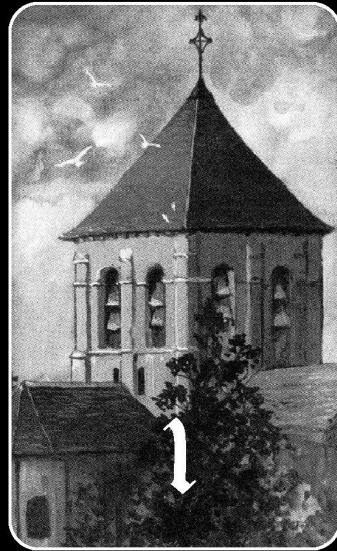
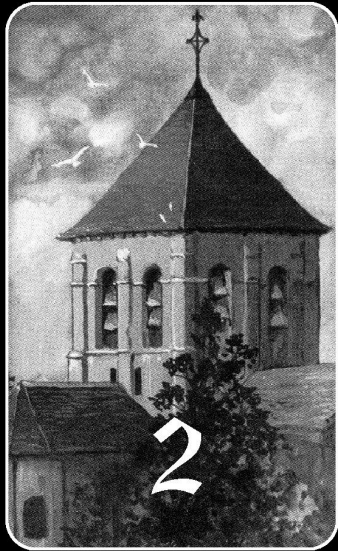
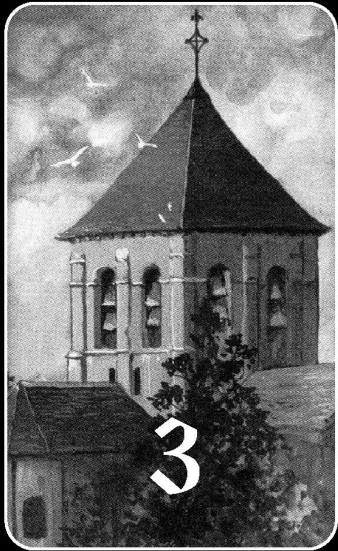


Все монахи перемещаются в часовню (Ecclesia)

Каждый передает соседу слева 6 карт подозреваемого

3 Откройте карту события 4







### СКЛЕП



**С**вященные мощи святого Фальбера позволяют вам перемещаться быстрее

Используйте эту карту, чтобы немедленно сделать дополнительный ход после своего обычного хода.

### СКЛЕП



**С**вященные мощи святого Фальбера позволяют вам перемещаться быстрее

Используйте эту карту, чтобы немедленно сделать дополнительный ход после своего обычного хода.

### СКЛЕП



**С**вященные мощи святого Фальбера позволяют вам перемещаться быстрее

Используйте эту карту, чтобы немедленно сделать дополнительный ход после своего обычного хода.

### СКЛЕП



**С**вященные мощи святого Фальбера позволяют вам перемещаться быстрее

Используйте эту карту, чтобы немедленно сделать дополнительный ход после своего обычного хода.

### СКЛЕП



**С**вященные мощи святого Фальбера позволяют вам перемещаться быстрее

Используйте эту карту, чтобы немедленно сделать дополнительный ход после своего обычного хода.

### СКЛЕП



**С**вященные мощи святого Фальбера позволяют вам перемещаться быстрее

Используйте эту карту, чтобы немедленно сделать дополнительный ход после своего обычного хода.

### КРЕСТНЫЙ ХОД



**А**ббат велит приостановить расследование и совершить крестный ход вокруг стен монастыря в искупление грехов.

Тут же начинается следующая месса.

### ЕПИТИМЬЯ



**В**память об усопшем брате Аделмо аббат призывает монахов час провести в молчании.

До следующей мессы игроки могут задавать друг другу только вопросы, на которые можно ответить "да" или "нет".

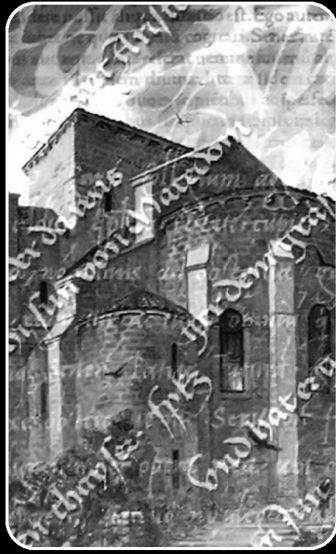
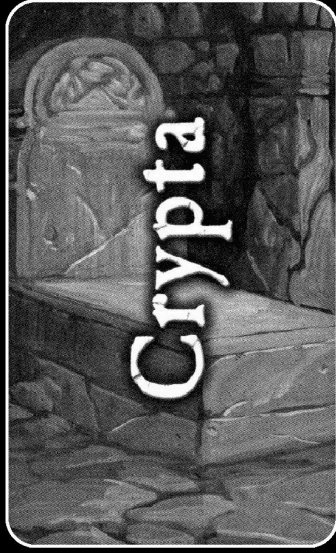
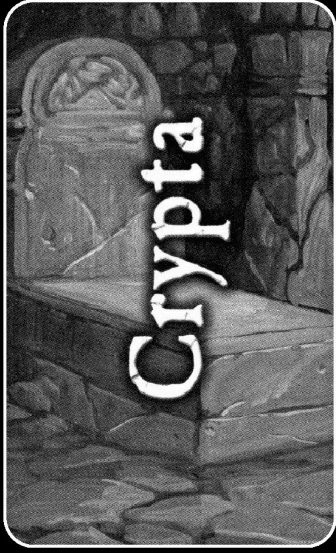
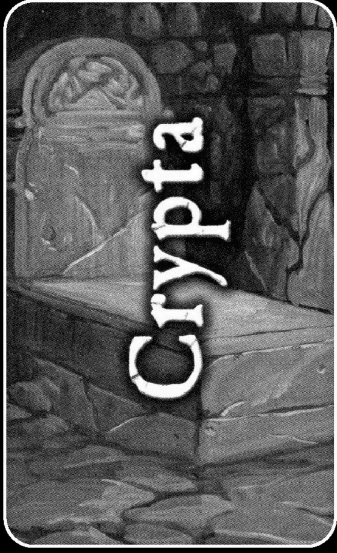
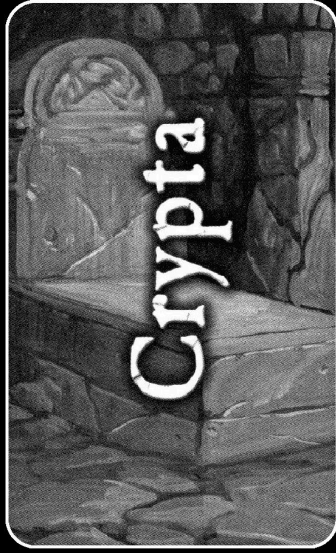
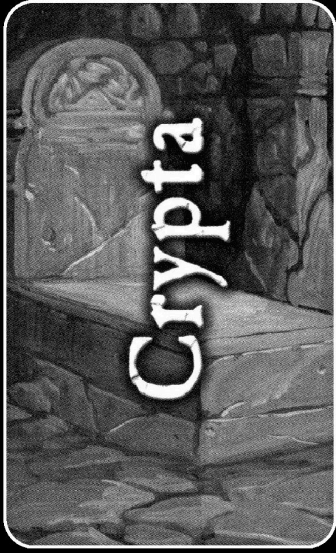
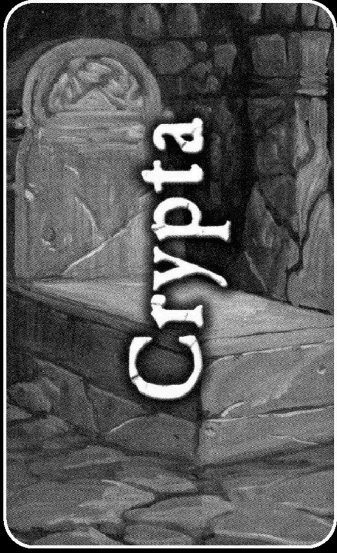
### ЕПИТИМЬЯ



**А**ббат налагает епитимью на двух братьев, которые отсылаются на молитву в свои кельи

С помощью кубика, определите двух игроков и переставьте их фишки в соответствующие кельи.







### СНОВА ТРУП!



**Р**од мостом у входа в аббатство был обнаружен новый труп!

Определите кубиком, у какого игрока случайно вытянуть карту подозреваемого. Карта кладется на мост рубашкой вверх. Теперь каждый выходящий на мост монах может посмотреть эту карту.

Когда все посмотрели карту, её можно открыть.

### ПОБЕГ!



**П**реступник планирует бежать на лодке во время мессы.

Положите карту преступника на кладбище рядом со склепом (Crypta). Перед каждой следующей мессой бросьте кубик - при выпадении черного монаха преступник бежит. Игра заканчивается. Откройте карту преступника и подсчитайте очки с учетом предположений сделанных к этому моменту.

### АЛИБИ



**Г**руппу монахов видели в городе, где они наблюдали за постройкой нового собора.

Каждый игрок выбирает одну из своих карт подозреваемых и показывает её всем.

Эти карты выводятся из игры и кладутся в открытую рядом с полем.

### ПОДОЗРЕНИЕ



**С**овораят, рядом с местом преступления выдели кого-то из францисканцев. Францисканцы под подозрением.

Каждый игрок должен показать всем одну карту францисканца.

### ОДИНОЧНАЯ МОЛИТВА



**А**ббат призвал всех монахов помолиться в одиночестве.

Все монахи перемещаются в свои кельи.

### ПРОПОВЕДЬ



**А**ббат воспламенил сердца монахов своими словами.

До следующей мессы все монахи каждый ход могут ходить на одну комнату дальше.

### ЗАПРЕТНЫЕ КНИГ



**А**ббат разгневан: он узнал, что некоторые монахи хранят у себя запрещенные книги. Он конфискует всю литературу.

Все книги, находящиеся на руках игроков, сбрасываются.

### АЛИБИ



**Г**руппу монахов видели в городской таверне за выпивкой.

Каждый игрок случайно выбирает карту из руки игрока слева и показывает её всем.

Эти карты выводятся из игры и кладутся в открытую рядом с полем.

### ПОТЕРЯННЫЙ КЛЮЧ

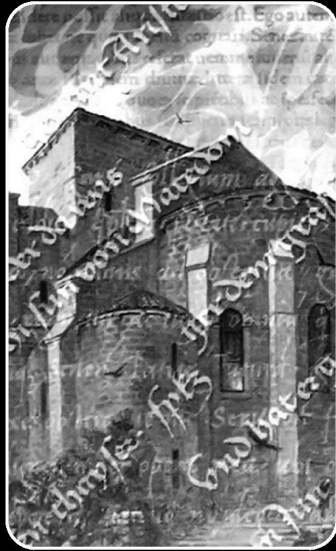
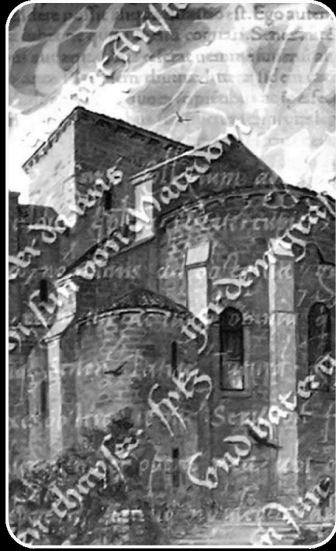


**П**риор потерял один из ключей - а может его украли?

Определите кубиком какая комната будет недоступна до следующей мессы:

кр./бел. - Scriptorium  
гол./зел. - Parlatorium  
жел./чер. - Capitulum







### ВНОВЬ ТРУП!



**В** монастырском свинарнике был обнаружен еще один труп!

Определите кубиком, у какого игрока случайно вытянуть карту подозреваемого. Карта кладется во дворе (Aula) рубашкой вверх. Теперь каждый остановившийся во дворе монах может посмотреть эту карту.

Когда все посмотрели карту, её можно открыть.

### КАТЕХИЗИС



**П**ослушники отправляют занемать в кельи.

Каждый игрок должен выбрать одного послушника из своих карт и положить его рубашкой вверх в комнату рядом со своей кельей. Каждый игрок, который останавливается в этой комнате, может посмотреть эту карту. Если в комнате останавливается владелец карты, то он забирает её обратно. В начале следующей мессы все карты возвращаются к хозяевам

### ВЕСЕННЯЯ ЯРМАРКА



**В** некоторых монахам в гости приехали родственники

Случайно выберете по одной карте у каждого игрока. Перемешайте их и положите в гостинной (Parlatorium), вниз стопки. Далее игроки, останавливающиеся в гостинной могут, как обычно, брать себе верхнюю карту из стопки.

### ВРЕМЯ БЕЖИТ



**Т**емп жизни в аббатстве ускоряется - монахи готовятся к визиту инквизитора.

Отныне игра играется по правилам для 6 игроков - каждый ход можно пройти до 3 комнат, а между мессами проходит всего 3 хода.

(При 6 игроках возьмите новое событие).

### РУТИННАЯ РАБОТА



**А**ббат отряжает монахов на ежедневные работы (мести полы, зажигать свечи, кормить свиней, и т.д.)

Бросьте кубик трижды, чтобы определить какие три разных монаха тут же отправляются работать в Капитул (Capitulum), Гостиную (Parlatorium) и Скрипториум (Scriptorium).

### ПОДОЗРЕНИЕ



**Г**оворят, что кто-то из бенедиктинцев

Каждый игрок должен показать всем одну карту бенедиктинца.

### ПОДОЗРЕНИЕ



**В**сех братьев вызывают к аббату. Братья подозреваем.

Каждый игрок должен показать всем одну карту брата.

### ИНКВИЗИТОР



**В** монастырь прибывает инквизитор для расследования убийства.

Все монахи перемешаются в капитул (Capitulum) и каждый должен сделать предположение. Предположения все одновременно записывают на бумажках, так что в данном случае могут возникать одинаковые предположения.

### ПОДОЗРЕНИЕ



**В**сех послушников освобождают от молитвы и вызывают на дознание. Послушники под подозрением.

Каждый игрок должен показать всем одну карту послушника.







## РИТОРИЧЕСКИЙ ТРАКТАТ



**З**адать правильный вопрос — это тоже искусство!

Сохраните эту карту и сыграйте её, когда кто-то из монахов в ответ на ваш вопрос берет обет молчания. Он должен ответить на ваш вопрос и не может задать ответный вопрос.

## КНИГА ЧАСОВ



Сохраните эту карту и сыграйте её в конце любой мессы. Вы получаете колокольчик и карты мессы и становитесь первым игроком.

## ПОДОЗРЕНИЕ



Говорят, что последним вместе с позавбшим видели одного из тамплиеров. Тамплиеры под подозрением.

Каждый игрок должен показать всем одну карту тамплиера.

Б

ФРАНЦИСКАНЕЦ

Брат ЭММАНУИЛ



Б

ФРАНЦИСКАНЕЦ

Брат КУБЕР



Б

ФРАНЦИСКАНЕЦ

Брат ЖАК



Б

БЕНЕДИКТИНЕЦ

Брат БЕРЕНГАР



Б

БЕНЕДИКТИНЕЦ

Брат ЮЛИАН



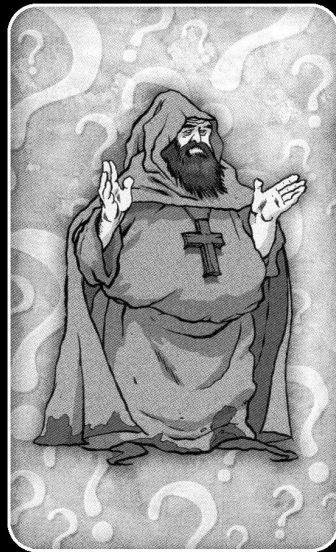
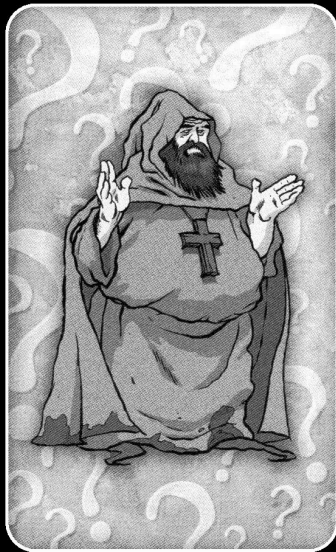
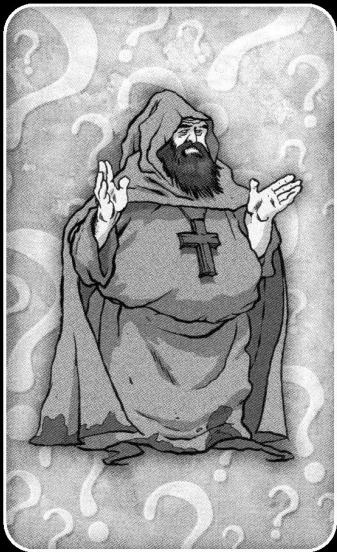
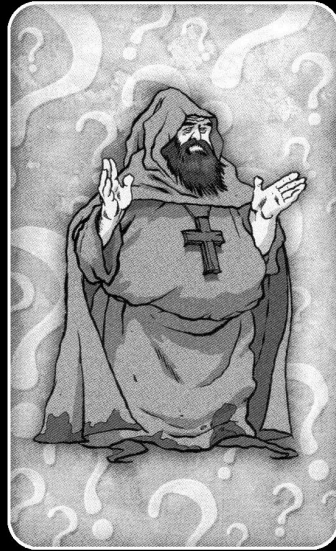
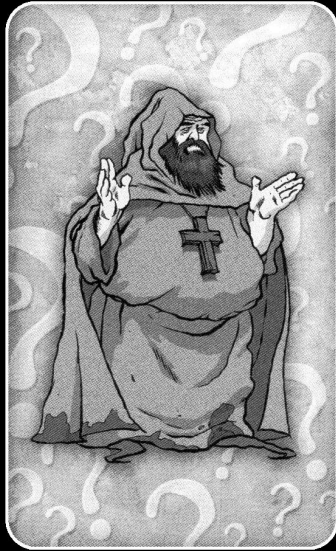
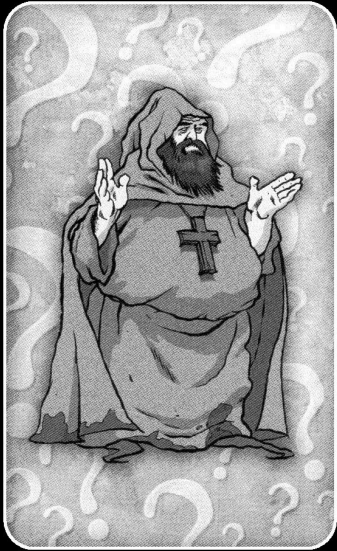
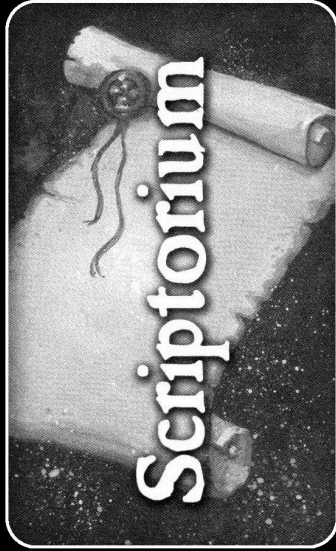
Б

БЕНЕДИКТИНЕЦ

Брат КИРИЛЛ









### ПЕСЕНЬ ПЕСНЕЙ



Сувенненность этого  
текста воодушевляет вас.

Тут же сделайте еще один  
ход, за который вы можете  
пройти на одну комнату  
больше.

### ВИЗАНТИЙСКАЯ ПАТРИСТИКА



Тут все по-зречески, ничего  
не разобратъ!  
Но библиотекаря этот  
текст может показаться  
интересным.

Сохраните эту карту  
и сыграйте её позже, чтобы  
войти в библиотеку, даже  
если вы там уже были или  
у вас слишком много карт.

### АРАБСКИЙ АСТРОЛОГИЧЕС- КИЙ ТРАКТАТ



Может быть, движение  
свещил поможет вам  
понять, что случилось  
в аббатстве?

Посмотрите две случайных  
карты подозреваемых,  
по одной у двух любых  
игроков. Поменяйте карты,  
прежде чем их вернуть.

### КАРТА АББАТСТВА



Сказывается под  
монастырем проходят  
древние катакомбы!

Сохраните эту карту  
и сыграйте её позже,  
чтобы сразу пройти  
из склена (Crypta)  
в гостиную (Parlatorium),  
скрипториум (Scriptorium)  
или капитул (Capitulum),  
вместо обычного хода.

### ТРЕБНИК С ТОЛКОВА- НИЯМИ



Сенение этого требника  
наполняет вас энергией.

Сохраните эту карту и  
сыграйте её позже, чтобы  
пройти на одну комнату  
больше в свой ход.

### НЕОПЛАТОНИ- ЧЕСКИЙ ТРАКТАТ



Ногада в книгах  
по алхимии можно найти  
скрытый смысл.

Случайно посмотрите две  
карты у одного игрока –  
определите его с помощью  
кубика.

### ПРОРОЧЕСТВА И ПРЕДЗНАМЕ- НОВАНИЯ



Поможет ли этот текст  
предсказать вам, что  
случится в монастыре?

Посмотрите четыре верхних  
карты события и положите  
их на место в любом порядке.

### ПСАЛМЫ



Сенение псалмов наполняет  
вас энергией.

Сохраните эту карту и  
сыграйте её позже, чтобы  
пройти на одну комнату  
больше в свой ход.

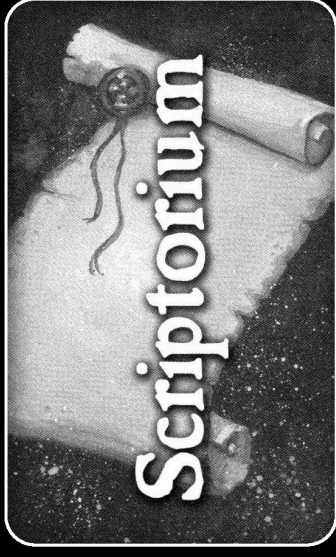
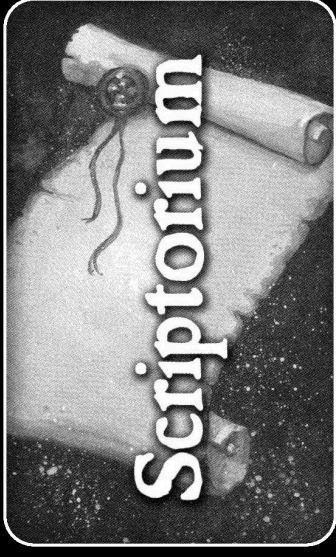
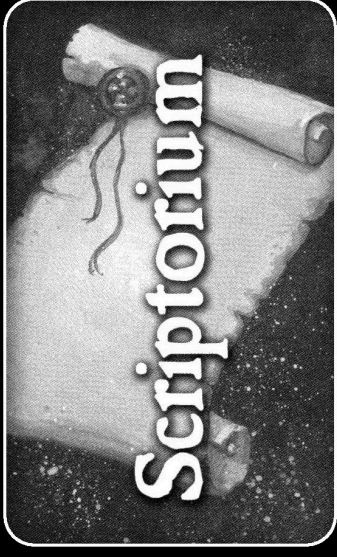
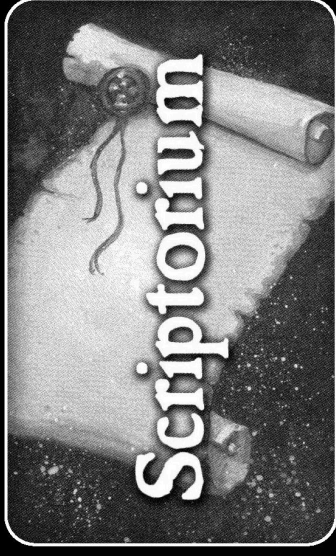
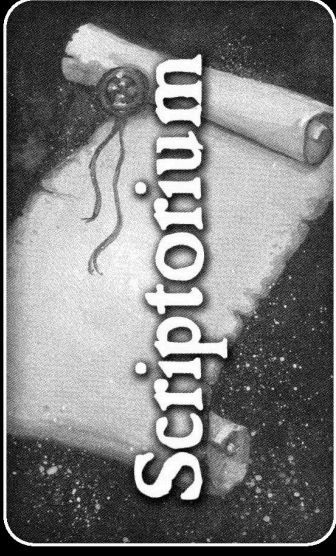
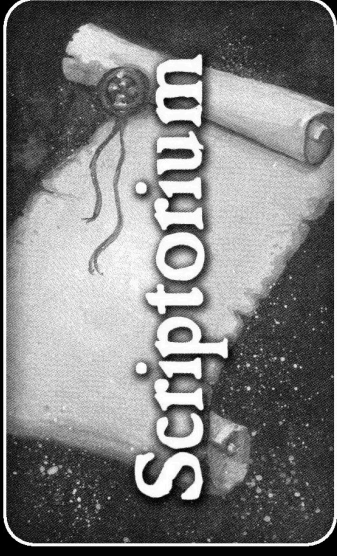
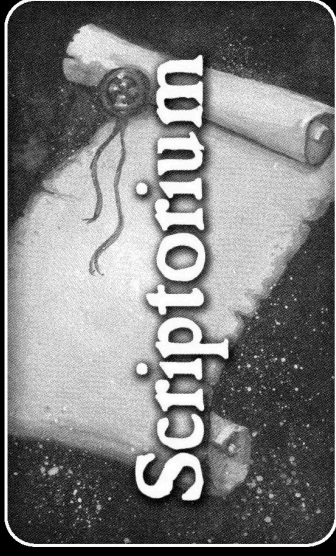
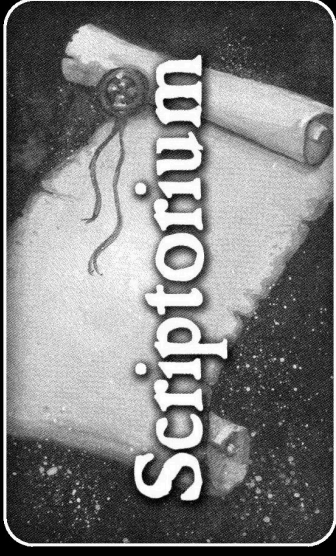
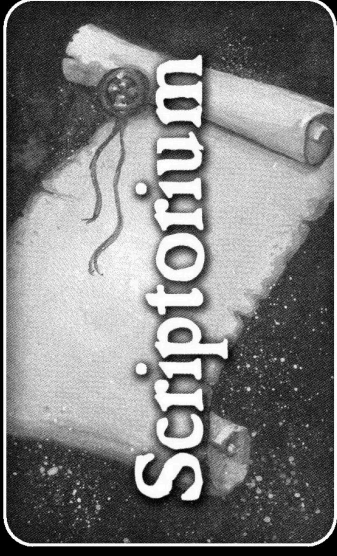
### ОТКРОВЕНИЯ ИОАННА



Помогут ли пророчества  
Апокалипсиса понять,  
что происходит в монастыре?

Сохраните эту карту  
и сыграйте её в тот момент,  
когда с помощью кубика  
нужно выбрать одного  
из игроков. Вместо броска  
кубика игрока указываете вы.







### ПРАВИЛА ФРАНЦИС- КАНЦЕВ



**В**споминайте братьям  
об их обязанностях!

Сохраните эту карту  
и сыграйте её после того,  
как зададите вопрос другому  
игроку (и когда он, возможно,  
задает вам свой ответный  
вопрос). Независимо от того,  
получили ли вы ответ,  
фигурка этого игрока  
тут же перемещается  
в часовню (Ecclesia).

### ЗАШИФРОВАН- НЫЙ ТЕКСТ



**Э**то таинственная  
и непонятная книга,  
но за ней вы заметили  
странный выступ. Нажав  
на него, вы обнаружили  
секретный ход!

Перейдите в склеп (Crypta)  
или в пустую  
исповедальню (Confessorium)  
по вашему выбору,  
и тут же используйте их  
свойства.

### АЛХИМИЯ



**Э**то такая невероятная  
книга, что вы даже  
забыли про мессу!

Сохраните эту карту  
и сыграйте её позже,  
чтобы пропустить мессу.  
Ваша фигурка остается  
на месте, и вы не отдаете  
и не получаете карт  
подозреваемых.

### ПРАВИЛА ТАМПЛИЕРОВ



**В** кого-то из монахов  
на руках неканоническая  
литература.

Не глядя, возьмите карту  
книги из руки любого игрока  
и оставьте ее себе.

### ПРАВИЛА БЕНЕДИКТИНЦЕВ



**А**скетизм и медитация  
требуют тишины.

Сохраните эту карту  
и сыграйте её прежде чем  
задавать вопрос другому  
игроку. Задайте вопрос  
и получите ответ в тайне  
от других игроков (шепотом).  
Если вам задается ответный  
вопрос, то же самое.

### СУММА ТЕОЛОГИИ



**К**акие глубины смысла  
в работах отцов Церкви!  
Читать этот текст так  
сложно, что вы забываете  
обо всех неурядицах  
в монастыре.

Сохраните эту карту  
и сыграйте её во время  
мессы, чтобы отдать  
следующему игроку  
на одну карту меньше,  
чем полагается.

### ТЕОЛОГИЧЕСКИЕ ДЕБАТЫ



**В**ерет ли Святой Дух  
начало от Отца и Сына,  
или только от Отца?

Сохраните эту карту  
и сыграйте её, когда  
остановитесь в комнате,  
где присутствует несколько  
монахов. Вы можете задать  
по вопросу каждому из них  
(все они могут задавать вам  
ответные вопросы).

### ЛИТУРГИЯ ЧАСОВ



**Б**рат Марко, звонарь  
Аббатства проспал.  
Монахи, сбиваясь с ног,  
бегут в часовню, стараясь  
не опоздать к мессе.

Сохраните эту карту  
и сыграйте её во время мессы,  
чтобы выбрать в каком  
порядке игроки меняются  
картами.

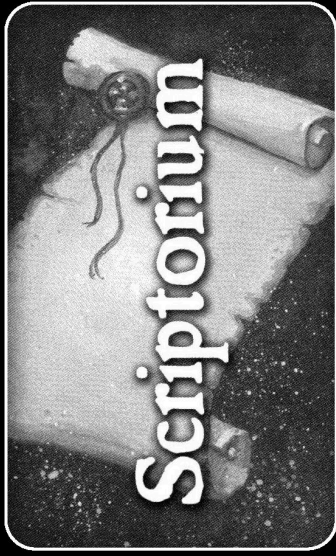
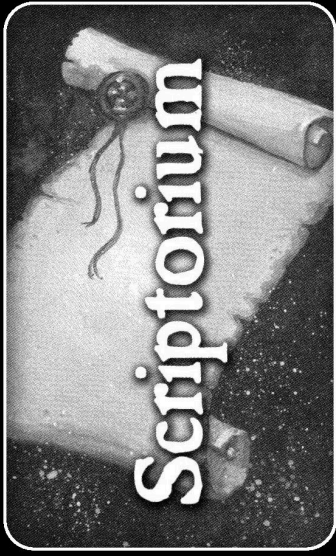
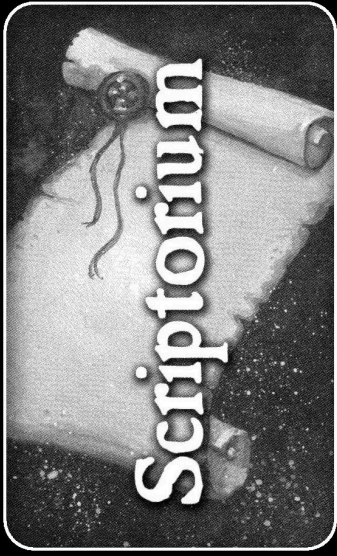
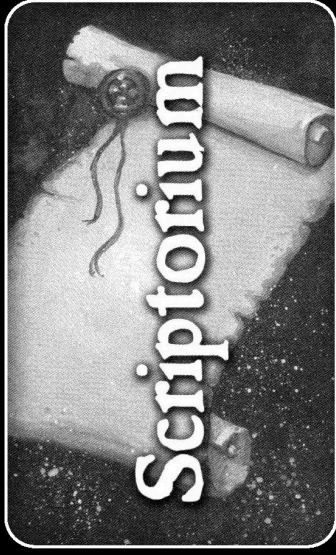
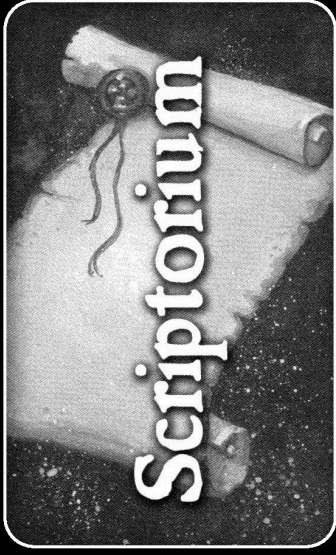
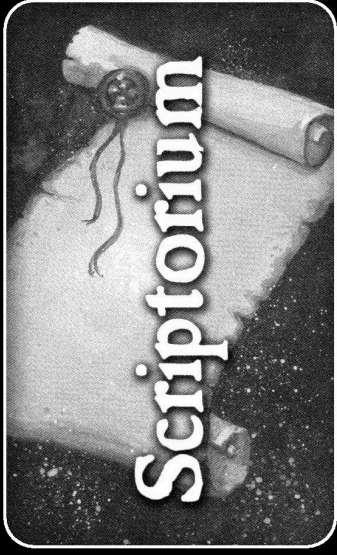
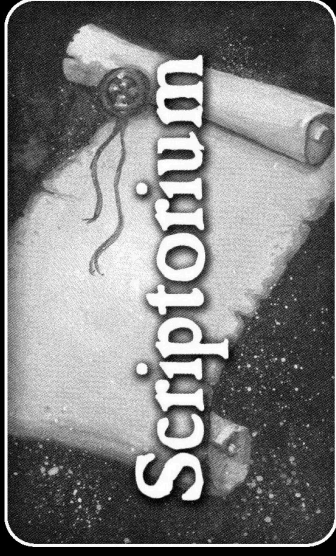
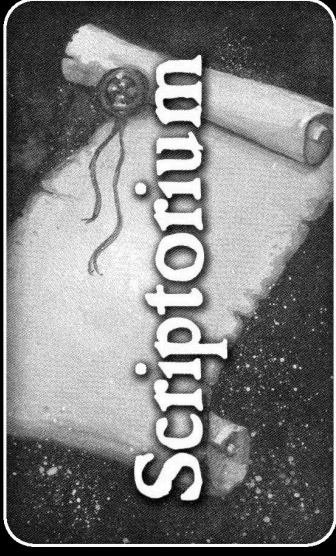
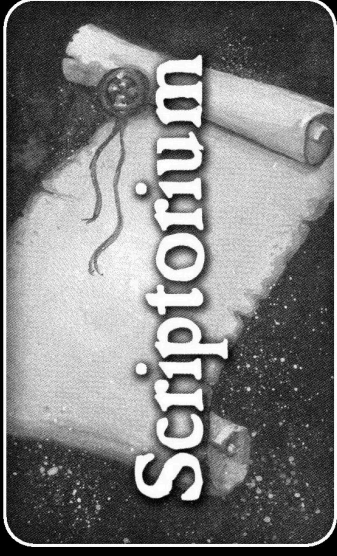
### ЛОЖНЫЕ ТОЛКОВАНИЯ



**Н**е все манускрипты  
в аббатстве были  
написаны святыми.

Сохраните эту карту.  
Встретившись с другим  
монахом, вы можете влепую  
вытянуть у него карту,  
отдав взамен эту книгу.  
Затем он получает  
возможность использовать  
эту карту таким же образом,  
и так далее.







## НЕЧЕСТИВЫЙ ТРАКТАТ



Согласно этому манускрипту, в склепе монастыря покоится Граф Робер, известный своими нечестивыми делами. Какой позор для аббатства!

Все монахи сбрасывают свои карты склепа.

## ДЕЯНИЯ АПОСТОЛОН



У них было одно сердце и одна душа; и никто ничего из имени своего не называл своим, но всё у них было общее. (4:32)

Сохраните эту карту и сыграйте её, когда вас поймают в чужой келье. Вы сохраните похищенную карту и не будете наказаны.

## ГОРОД БОГА



Работа святого Авустина наполняет вас радостью и энергией.

Сохраните эту карту и сыграйте её позже, чтобы пройти на одну комнату больше в свой ход.

## КНИГА ВЫСШЕЙ МАГИИ



Попытка выполнить ритуалы, описанные в этой проклятой книге, вызывает ужасный переполох в аббатстве.

Передвиньте фигурки всех игроков в любое место куда захотите. Нельзя ставить две фигурки в одну комнату.

## ЖИЗНЕО- ПИСАНИЕ СВЯТОГО ТЕОДУЛА



Сегодня праздник святого Теодула, покровителя города. Из-за беспорядков все об этом забыли!

Все фигурки тут же перемещаются в часовню (Ecclesia) на мессу. Тут же начинается очередная месса. После мессы вы становитесь первым игроком.

## АРИСТОТЕЛЕВА ЛОГИКА



Сохраните эту карту и сыграйте её, когда окажитесь в гостинной (Parlatorium).

Если игрок, у которого вы попросили показать карту, не может вам ничего показать, то вы задаете ему новый вопрос, затем еще, и так далее, пока чего-нибудь не покажет.

## РУКОВОДСТВО ИНКВИЗИТОРА



Сохраните эту карту и сыграйте её в свой ход, чтобы сделать предположение или обвинение из любой комнаты аббатства.

## МОНАСТЫРСКИЕ ХРОНИКИ



Хроники таят в себе много старинных секретов.

Вытяните случайную карту у одного игрока, игрок определяется кубиком.

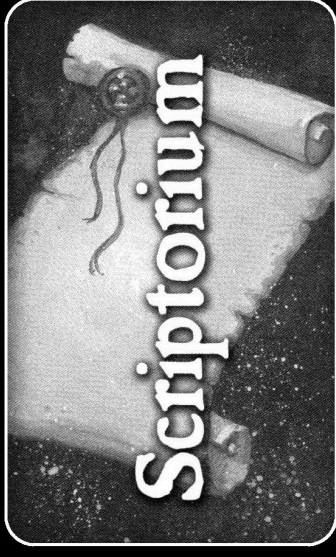
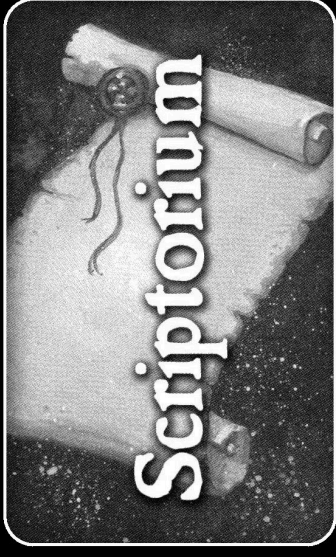
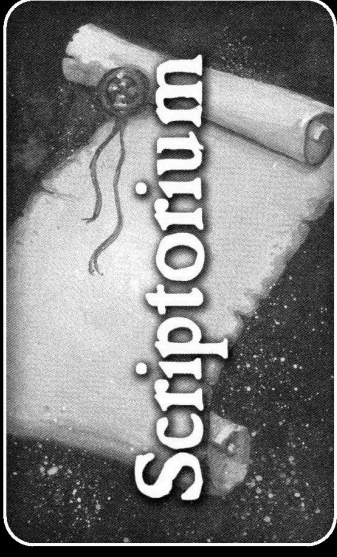
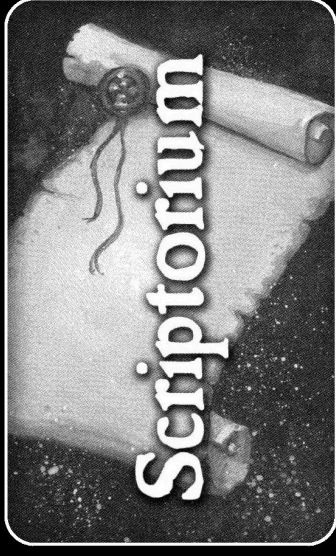
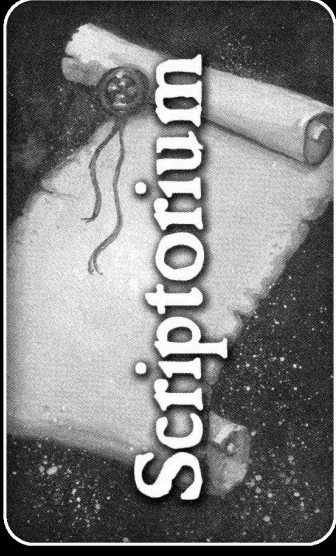
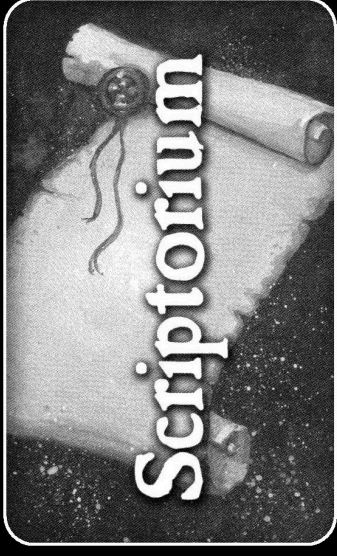
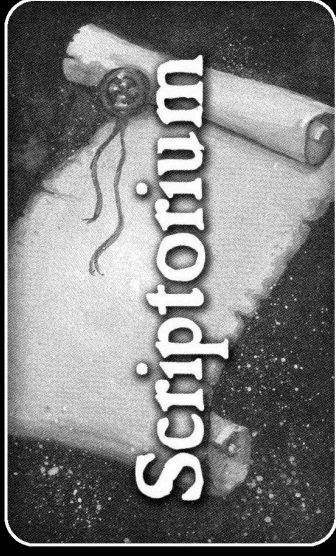
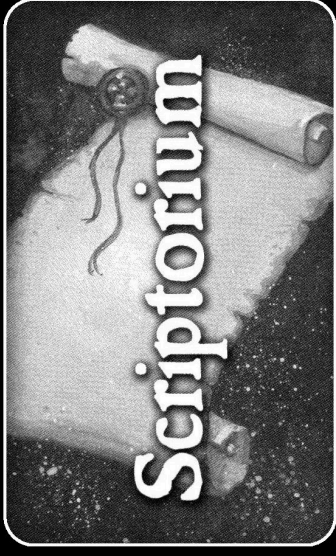
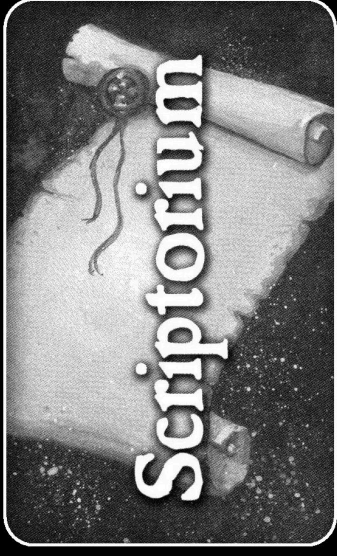
## АРХИВЫ АББАТСТВА



Здесь много странной информации о прошлом аббата. Возможно, есть какая-то связь между событиями прошлого и этим убийством?

Сохраните эту карту и сыграйте её во время мессы, чтобы посмотреть все карты, который один из игроков передает другому.







### КЛЕВЕТНИЧЕСКОЕ ОБВИНЕНИЕ

**В**оспользовавшись уединением библиотеки, вы изготовили поддельный документ, доказывающий виновность вашего давнего врага.

Втайне запишите на бумажке имя любого подозреваемого.

Если другой игрок позже выдвинет против него обвинение, и он окажется невиновен, то вы получаете 4 очка.

### ЕВАНГЕЛИЕ ОТ ИУДЫ

**К**ак все запутано в этом еретическом талмуде!

Обменяйтесь всеми своими картами с любым игроком по вашему выбору.

### ЗЕРКАЛО МИРА

Посмотрите все карты подозреваемых одного игрока. Определите его с помощью кубика.

### ИЕРОГЛИФИКА ГОРАШПОЛОНА

**К**акое странное сочинение!

Возьмите три карты из Скрипториума.

### ТРАКТАТ О ЗЕМНЫХ НАСЛАЖДЕНИЯХ

**И** наконец-то вы поняли, что движет обитателями этого печального мира!

Посмотрите все карты подозреваемых одного игрока по вашему выбору.

Перед этим он может спрятать одну из них, которую вы не увидите.

### СМЕХ АРИСТОТЕЛЯ

**В**есмотря на все несчастья, обрушившиеся на аббатство, эта книга дает вам невероятный заряд энергии!

Тут же совершите ещё один ход, во время которого вы можете пойти в любое место монастыря.

### СЕКРЕТНЫЙ ЖУРНАЛ АББАТА

**К**ажется, ему известно все на свете!

Случайно выберите по карте подозреваемого у каждого другого игрока. Посмотрите, перемешайте, и раздайте их обратно.

### ТРАКТАТ О КАБАЛИСТИЧЕСКОЙ МАГИИ

**Э**ти тексты будоражат ваш разум.

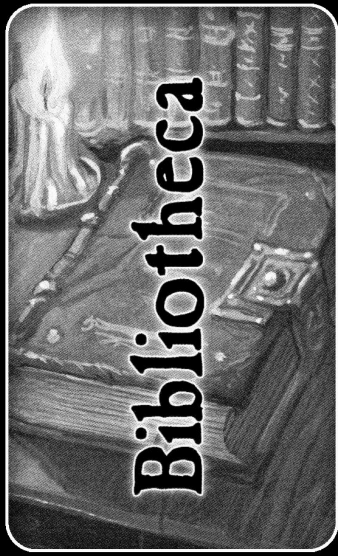
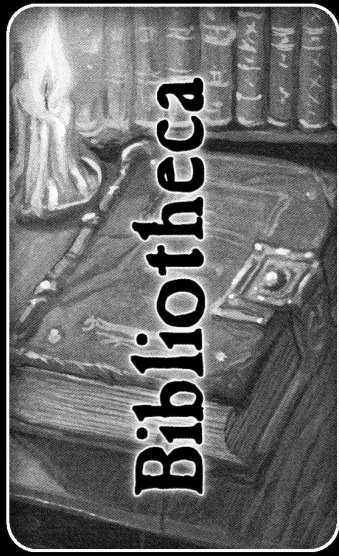
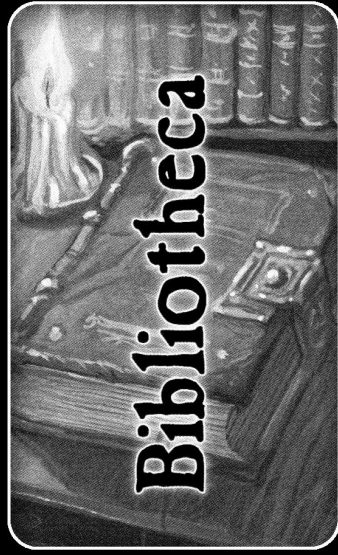
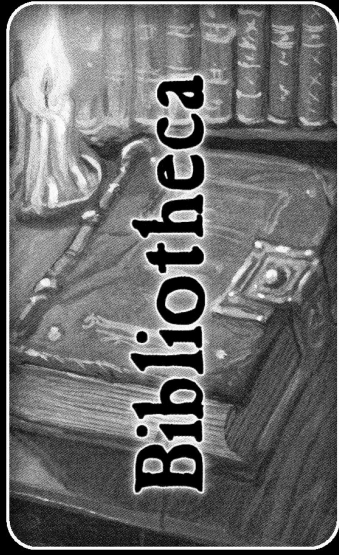
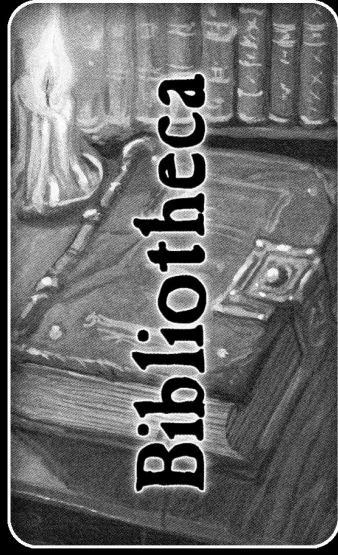
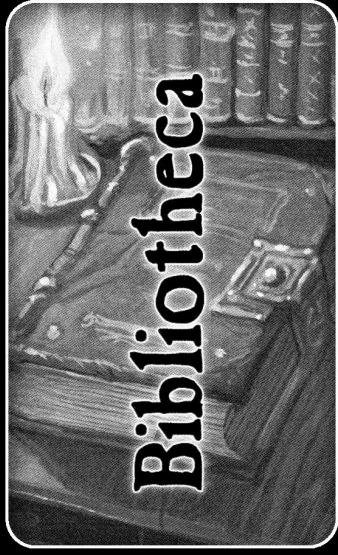
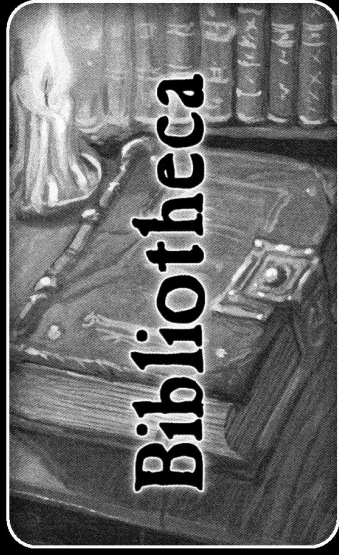
Немедленно сделайте предположение. В конце игры оно будет зачтено, только если окажется верным.

### ДЕМОНОЛОГИЯ

**Э**та книга так ужасна, что вы кричите от страха и отвращения. Все монахи сбегают к дверям библиотеки.

Переместите всех остальных игроков в Скрипториум. Задайте характеристику монаха (например, "Тамплиер"). Каждый монах должен показать вам одну соответствующую карту, если у него есть.







Отец  
МЭТТЮ

ТАМПЛИЕР

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Отец  
ВИЛЬЯМ

ТАМПЛИЕР

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Отец  
ГАЛЬБРАЙТ

ФРАНЦИСКАНЕЦ

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Отец  
МИХАЭЛЬ

ФРАНЦИСКАНЕЦ

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Отец  
БРУНО

БЕНЕДИКТИНЕЦ

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Отец  
СЕРЖИО

БЕНЕДИКТИНЕЦ

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Брат  
ДАНИИЛ

ТАМПЛИЕР

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Брат  
ГАРОЛЬД

ТАМПЛИЕР

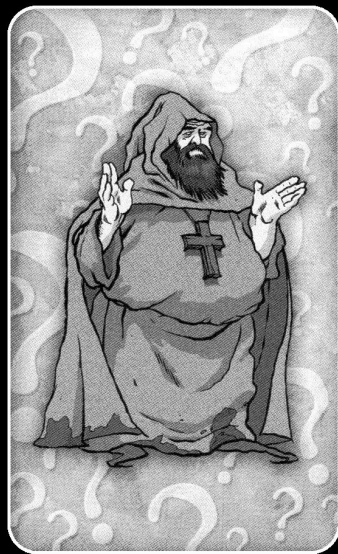
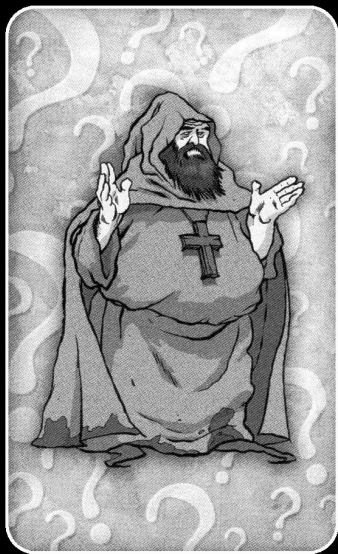
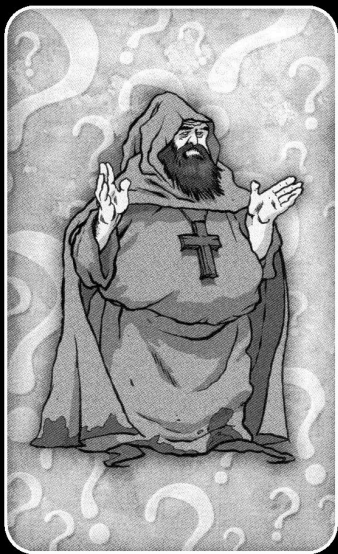
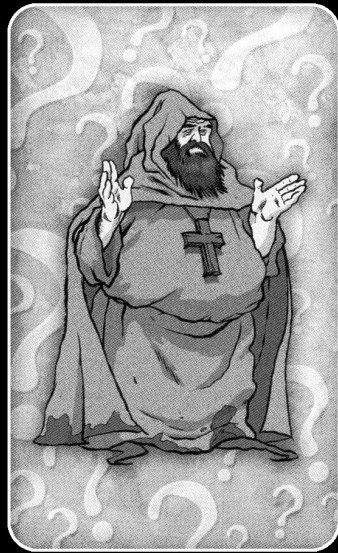
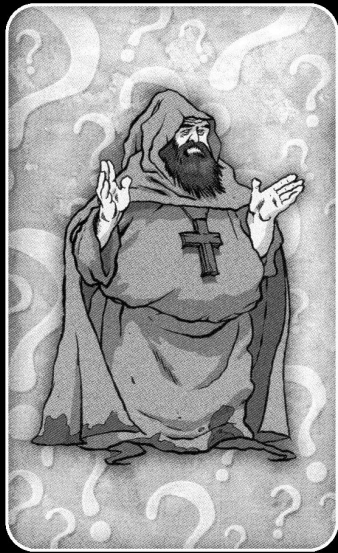
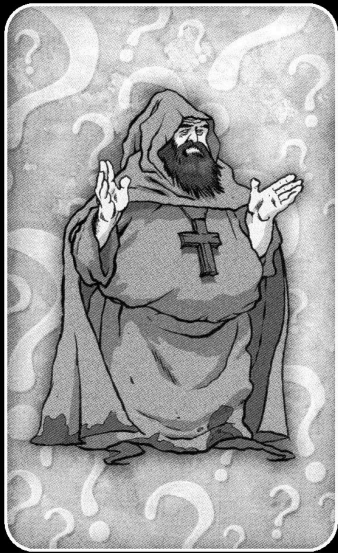
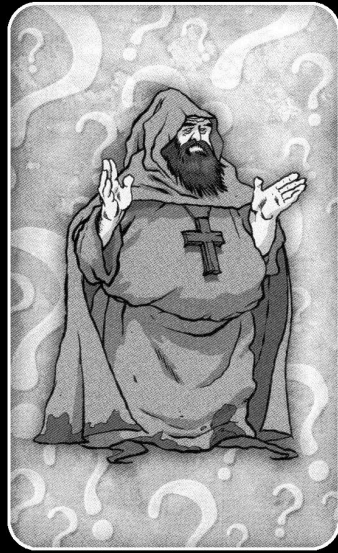
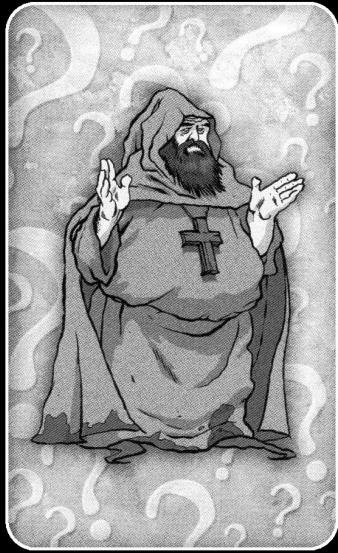
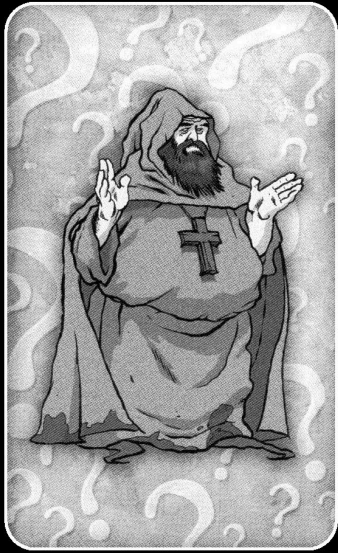
Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.

Брат  
МАЛАХИЙ

ТАМПЛИЕР

Three circular icons on the right: a face, a beard, and a crozier.







Послушник  
ЖЕРАР

ТАМПЛИЕР



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

Послушник  
БАЗИЛЬ

ТАМПЛИЕР



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

Послушник  
ТОМАС

ТАМПЛИЕР



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

Послушник  
БАРТОЛОМЕО


ФРАНЦИСКАНЕЦ



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

Послушник  
АНДРЕ

ФРАНЦИСКАНЕЦ



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

Послушник  
НИКОЛАС

ФРАНЦИСКАНЕЦ



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

Послушник  
ЧАРЛЬЗ

БЕНЕДИКТИНЕЦ



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

Послушник  
ФИЛИПП

БЕНЕДИКТИНЕЦ



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.

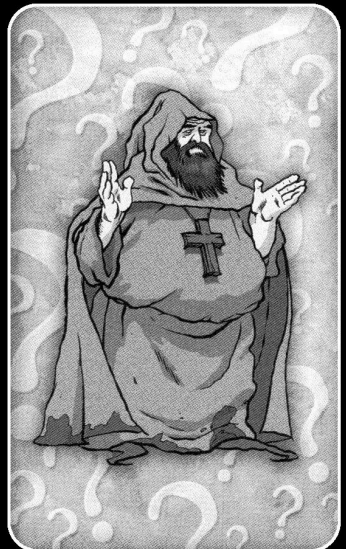
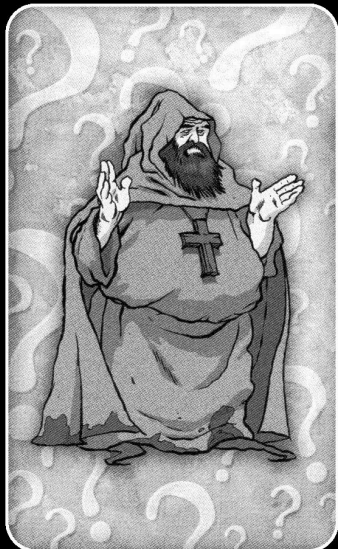
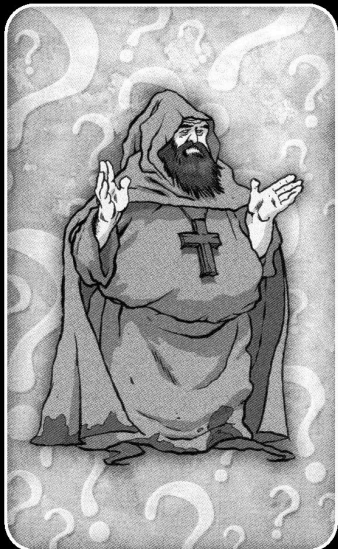
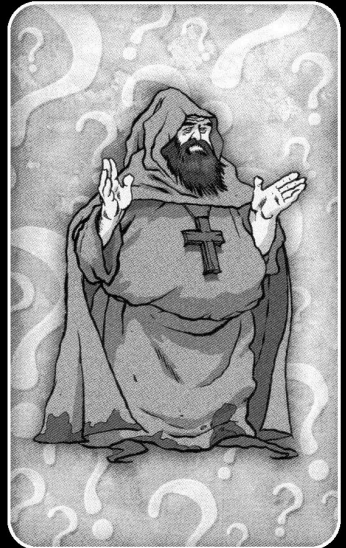
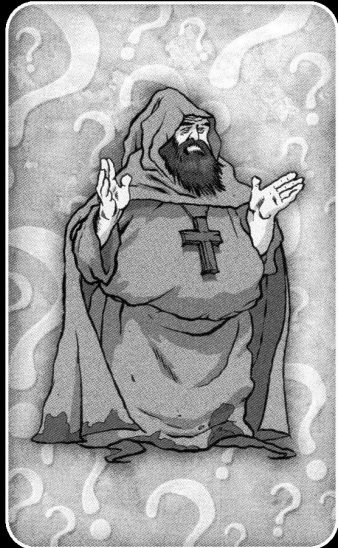
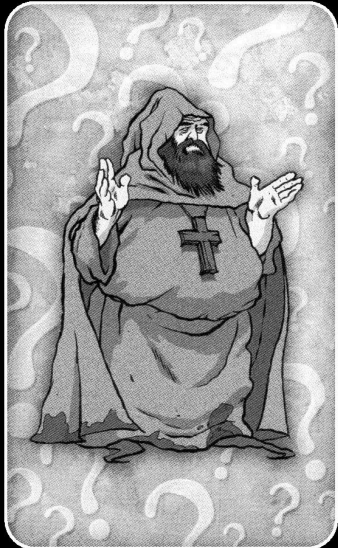
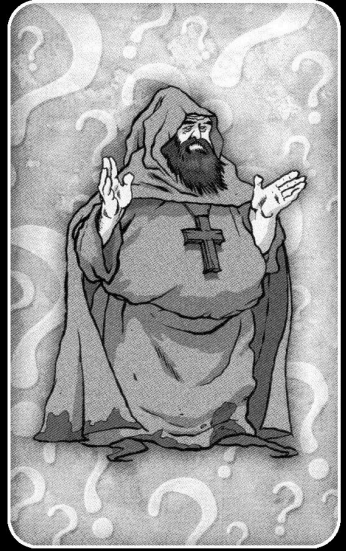
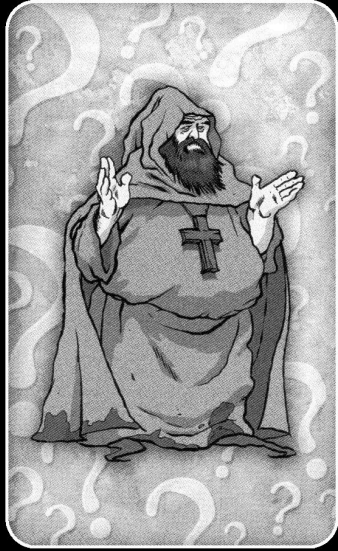
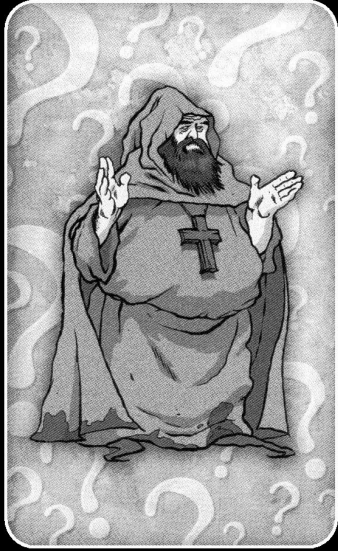
Послушник  
ГАЙ

БЕНЕДИКТИНЕЦ



Three circular icons on the right: a face, a beard, and a cross.







## ГРИГОРИАНСКАЯ ЛИХОРАДКА



До следующей мессы все игроки должны говорить друг с другом нараспев (на манер церковных песнопений).



## ВЕЧЕРНИЙ ЗВОН



Все игроки должны хором спеть песню "Вечерний звон".

