W powieści "Imię róży" jesteśmy świadkami serii tajemniczych morderstw popełnianych na terenie klasztoru oraz konsekwentnie prowadzonego śledztwa, które w końcu doprowadza do zdemaskowania sprawcy.

Gra polega na losowaniu przez komputer po jednym: sprawcy, narzędziu zbrodni i pomieszczeniu, gdzie jej dokonano.

|  |  |
| --- | --- |
| sprawca  | ksiądz, przeor, kucharz, biskup, bibliotekarz, służący |
| narzędzie zbrodni | siekiera, młot, trucizna, tasak, łom, łopata, lichtarz, krucyfiks |
| pomieszczenie | biblioteka, kuchnia, konfesjonał, sypialnia, kaplica, zakrystia |

Zadaniem gracza jest odgadnięcie pełnej konfiguracji elementów tworzących zbrodnię. Musi przejść odpowiednią postacią podejrzewaną o zbrodnie do odpowiedniego pomieszczenia mając ze sobą narzędzie zbrodni i wtedy skonfrontować to z rozwiązaniem. Komputer na zapytanie albo je potwierdza albo wskazuje zawsze tylko jeden z elementów nie pasujących do układanki. Wszyscy pozostali gracze widzą w historii tylko, że coś się nie zgadza, a nie widzą co. Odgadnięcie powoduje wylosowanie nowej konfiguracji i następuje nowy etap gry.

Gra odbywa się na punkty. Zapytanie jeśli się nie potwierdzi podlega karze, ale prawidłowa odpowiedź daje sporą nagrodę.