

TEMPLAR

L'Ordine dei Templari è stato distrutto da Filippo il Bello, ma alcuni Cavalieri Templari sono sopravvissuti in una piccola e remota abbazia. Qui aiuteranno i giocatori a raccogliere i tesori dispersi che possedeva l'Ordine e a nascondarli al sicuro in luoghi segreti dell'abbazia. Templar è un emozionante gioco per famiglie, in cui i giocatori cercano di nascondere il maggior numero di tesori. Ma solo colui che vedrà riconosciuti i propri sforzi guadagnerà più punti vittoria e vincerà la partita.

Componenti

- **1 Tabellone** - che raffigura le 13 stanze dell'abbazia, ognuna identificata da un numero



- **1 mappa del "Porto"** - con 6 magazzini



- **90 Tessere Porto** - 13 Calici, 17 Libri e 60 Anelli col sigillo (20 in ognuno dei 3 tipi)



- **160 Tessere Tesori** - 5 Calici, 6 Libri e 21 Anelli col sigillo (7 in ognuno dei 3 tipi) per ogni giocatore



- **50 Carte** - 9 Carte Personaggio e 1 Carta "Campane" per ogni giocatore (con il retro nel colore di ciascun giocatore)



3 Monaci, Novizio, Illustratore, Portiere, Priore, Abate, Messaggero, Campana

- **5 carte Riferimento** - 1 per ogni colore dei giocatori



- **1 Porta**

Costruire la porta (composta da 3 pezzi) prima di iniziare a giocare



- **3 Segnalini-personaggio di legno**



il Priore Severus, l'Abate Remigius, la Spia Vitus

- **5 Pedoni dei giocatori** - 1 per ogni colore dei giocatori



- **5 Dischetti segnapunti** - 1 per ogni colore dei giocatori



- **1 Sacchetto**



- **1 Regolamento**

Obiettivo del gioco

I giocatori assumono il ruolo di Cavalieri Templari, che cercano di collezionare il maggior numero possibile di tesori del loro ordine, per nasconderli nelle stanze dell'abbazia. Per fare ciò ogni giocatore muove il proprio pedone cercando l'aiuto degli abitanti dell'abbazia. Ciascuno di questi ha le proprie abilità: i Monaci aiutano a nascondere gli oggetti, l'Abate valuta i tesori nascosti e dà Punti Vittoria. Sua sorella Maria può portare nuovi tesori dentro l'abbazia,

mentre altri personaggi possono spostare tesori o aprire e chiudere le porte. Ma attenzione al nuovo Priore Severus: non è un Cavaliere Templare e non deve venire a conoscenza delle attività all'interno dell'abbazia. Alla fine del gioco, ogni giocatore ottiene ulteriori Punti Vittoria per gli Anelli con il sigillo presenti all'interno della Chiesa e per il numero di stanze in cui ha nascosto i tesori, al fine di mantenere i segreti dei Cavalieri Templari.

Preparazione

1. Mettere il **tabellone** al centro del tavolo e la **mappa del Porto** accanto ad esso.
2. Mettere le **Tessere Porto** nel sacchetto e mischiarle bene. Poi rifornire il porto: pescare le tessere dal sacchetto e piazzarle sugli spazi di ogni magazzino: 3 tessere in ognuno dei primi 3 magazzini (a partire da quello indicato con l'icona di una nave) e 4 tessere su ognuno degli 3 altri magazzini. Ogni magazzino può contenere **1 solo Calice**. Se viene pescato un secondo Calice si deve continuare a pescare finché non si ottiene una tessera valida, rimettendo poi nel sacchetto le tessere in eccesso. Dopo aver rifornito i magazzini tenere il sacchetto a portata di mano.
3. Piazzare il **Portone** sul passaggio tra le stanze 9 e 13.
4. **Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale.** Il giocatore alla sua destra piazza l'Abate Remigius in una **qualsiasi** stanza dell'abbazia, il giocatore a destra di questo piazza Vitus in una stanza **adiacente** a questa. Infine il successivo giocatore a destra piazza il priore Severus in una stanza **qualsiasi**, occupata o no.
5. Ciascun giocatore riceve il **gruppo di Carte**, il Pedone, il Dischetto segnapunti e le tessere Tesori del suo colore. Tutti i giocatori tengono le loro carte in mano.
6. Tutti i giocatori piazzano il proprio **Pedone** di fronte al Portone principale e il proprio **Segnapunti** sullo spazio "0" del tracciato segnapunti.
7. Ogni giocatore mette le sue tessere Tesori accanto al tabellone: queste formano la sua riserva personale.
8. Ogni giocatore prende 1 tessera Anello col sigillo di ciascun tipo e 2 altre tessere Anello di 2 tipi a sua scelta (per un totale di 5 tessere) e le piazza di fronte a sé, con il lato "non-conteggiato" visibile. Questa riserva personale è visibile a tutti e rappresenta la disponibilità del giocatore per le azioni.

Attenzione: Vedi a pag. 4 le modifiche per le partite a 2 giocatori



Attenzione: per la vostra prima partita vi suggeriamo questo piazzamento iniziale: il Priore Severus nella stanza 13 (la chiesa), l'Abate Remigius nella stanza 1 e la Spia Vitus di fronte al portone principale.

Attenzione: in una partita a 3 o 4 giocatori, per avere una partita più difficile, potete decidere di giocare senza l'Illustratore Stephanus: in questo caso ogni giocatore riceve solo 9 carte anziché 10.



Tessere Tesoro non ancora conteggiati



Tessere Tesoro già conteggiati

Sequenza di gioco

Nel primo turno di gioco

Tutti i giocatori scelgono una carta dalla loro mano e la piazzano coperta davanti a sé; poi tutti la scoprono **contemporaneamente**. A partire dal primo giocatore, e poi in senso orario, ogni giocatore esegue l'azione descritta dalla sua carta. Il gioco continua poi con la normale sequenza di gioco.

Attenzione: solo durante il primo turno della partita si può giocare una carta identica a quella giocata da qualcun altro.

Attenzione: a pagina 5 c'è la descrizione dettagliata di tutte le carte.

Dal secondo turno di gioco in poi

A partire dal primo giocatore, e poi in senso orario, ogni giocatore gioca una delle sue carte ed esegue l'azione descritta dalla sua carta. Ognuno mette la sua carta giocata, scoperta, **sopra le sue carte giocate in precedenza**, in modo da formare un mazzo degli scarti, in cui solo l'ultima carta giocata è visibile.

Attenzione: Il numero di carte ancora da giocare di ciascun giocatore deve sempre essere visibile.

Importante: un giocatore non può mai giocare una carta che è al momento in cima al mazzo degli scarti di un altro giocatore. Se un giocatore si accorge di ciò, deve subito segnalarlo:

- Se il giocatore che ha giocato una carta illegale è quello di turno deve riprendere la carta giocata e giocare una valida. Inoltre perde 1 Punto Vittoria, che viene subito registrato sul tracciato dei punti.
- Se il giocatore che ha giocato una carta illegale non è più il giocatore di turno allora la carta illegale giocata rimane in gioco e il giocatore non subisce nessuna penalità.

Continuare con questa sequenza di gioco finché non viene soddisfatta una delle condizioni che fanno terminare la partita.

Conclusione del gioco

Il turno finale di gioco inizia non appena viene raggiunta una delle seguenti condizioni:

- Dopo aver giocato una carta Campana, non c'è il numero sufficiente di tessere Porto per rifornire i magazzini.
- Durante il suo turno un giocatore annuncia che ha piazzato almeno uno dei propri tesori (sia conteggiati che no) in ognuna delle 13 stanze dell'abbazia.

Dopo che una di queste condizioni è stata raggiunta, ogni giocatore - incluso quello che ha provocato l'attivazione del turno finale - effettua un ultimo turno. Poi la partita finisce.

Attenzione: ogni giocatore può verificare il numero di tessere Porto presenti nel sacchetto in qualsiasi momento.

Poi si effettua il conteggio finale, durante il quale si assegnano altri Punti Vittoria:

- Ogni Anello con il sigillo *non ancora conteggiato* che si trova nella chiesa vale 2 Punti Vittoria.
- Ogni giocatore riceve Punti Vittoria in base al numero di stanze che contengono i suoi tesori, indipendentemente dal fatto che questi siano stati conteggiati o meno (vedere lo schema a fianco).

Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita. In caso di parità, i giocatori con più Punti Vittoria condividono la vittoria.

Numero di stanze che contengono tesori

Punti Vittoria

	7	8	9	10	11	12	13
	4	5	6	8	11	15	20

Regole per partite a 2 giocatori

Tutte le regole rimangono invariate, ad eccezione delle seguenti modifiche.

Innanzitutto, i giocatori decidono se vogliono giocare o no con Stephanus l'Illustratore: nel secondo caso devono togliere la relativa carta da ciascun mazzo.

Preparazione

Rimuovere la Carta Campana da uno dei mazzi non utilizzati; mischiare questo mazzo con quello di un altro colore non usato e mettere il mazzo così ottenuto coperto accanto al tabellone.

Questo mazzo - di 17 o 19 carte a seconda se viene usato Stephanus o no - sarà usato da un terzo giocatore immaginario, che chiamiamo Raffaele.

Rimuovere dal gioco le seguenti tessere Porto:

- 7 di ciascun tipo di Anello con il sigillo
- 5 Libri
- 4 Calici

Sequenza di gioco

Giocare il primo turno come una partita a 3 o più giocatori. In tutti i successivi turni, dopo che entrambi i giocatori hanno effettuato il proprio turno, scoprire la carta in cima al mazzo di Raffaele e piazzarla scoperta sulla sua pila degli scarti.

Se la carta appena scoperta è uguale a una delle carte scoperte presenti sulle pile degli scarti di uno dei due giocatori, allora si deve continuare a scoprire carte dal mazzo di Raffaele finché non viene scoperta una carta diversa da queste.

Durante ogni turno i giocatori non possono giocare una carta uguale a quella presente in cima al mazzo degli scarti di Raffaele (ma neanche uguale a quella presente in cima al mazzo dell'avversario).

Raffaele non effettua nessun'altra azione.

Quando viene scoperta la carta "Campane" dal mazzo di Raffaele, tutte le sue carte vanno mischiate, viene ripristinato il mazzo coperto e scoperta la carta in cima ad esso.

Panoramica delle icone raffigurate sulle carte

Movimento



Personaggio da muovere e distanza che può percorrere



Movimento del Portone



Nuove Tessere Porto per i Magazzini



Punti Vittoria (PV)



Personaggio influenzato



Calice, Libro Anello col sigillo



Nessun Calice, nessun Libro nessun Anello



Le Carte

I personaggi si muovono da una stanza ad una adiacente attraverso un passaggio aperto. Quando un giocatore gioca una carta che fa muovere un personaggio, questo si deve muovere di almeno una stanza, fino al numero massimo

di stanze indicato dalla carta. Poi effettua l'azione descritta dalla carta. Quando effettua l'azione non gli è permesso di entrare più di una volta nella stessa stanza (ad eccezione di Benjaminus, il novizio).

Con le seguenti 6 carte personaggio i giocatori muovono il proprio pedone

Anselmus, Josua e Lucas: i MONACI

I tre monaci aiutano i giocatori a nascondere i tesori nelle varie stanze dell'abbazia.



Anselmus: Il giocatore muove il proprio pedone esattamente di **1 stanza**, poi piazza **fino a 3 tesori** della propria riserva (dello stesso tipo o differenti) sugli spazi corrispondenti di quella stanza.



Josua: Il giocatore muove il proprio pedone **fino a 2 stanze**, poi piazza **fino a 2 tesori** della propria riserva (dello stesso tipo o differenti) sugli spazi corrispondenti nella stanza (dove termina il movimento).



Lucas: Il giocatore muove il proprio pedone **fino a 3 stanze**, poi eventualmente piazza **1 tesoro** della propria riserva su uno spazio corrispondente nella stanza (dove termina il movimento).

Nascondere Anelli col sigillo/Calici/Libri

Ogni tipo di tesoro ha il suo nascondiglio. Quando si nascondono Anelli, devono essere piazzati su uno spazio corrispondente vuoto con la faccia "non-conteggiato" scoperta. Tutti gli Anelli presenti nella stessa area devono essere dello stesso tipo (ma possono appartenere a diversi giocatori). Una stanza può avere più aree per gli Anelli.



Franco (blu) gioca Joshua e muove il suo pedone nella stanza adiacente (rinunciando alla possibilità di spostarsi di una stanza aggiuntiva), poi nasconde 2 Anelli della propria riserva. Siccome c'è già un Anello in quest'area (il tavolo), deve nascondervi anelli dello stesso tipo (tessere tonde).



Spazio per
1 Calice



Spazio per
1 Libro



Spazio per
1 Anello



Area per Anelli
dello stesso tipo

Benjaminus: il NOVIZIO

Siccome è solo un novizio, Benjaminus non viene controllato strettamente e così può raccogliere gli anelli dalle stanze e nascondervi in altre stanze.



Benjaminus: Il giocatore muove il proprio pedone **fino a 3 stanze**. Lungo il percorso, può raccogliere 1 Anello *non-conteggiato* (anche dalla stanza di partenza e indipendentemente di chi sia il proprietario). Deve nascondere in un'altra stanza, rispettando le regole per nascondere gli oggetti (vedi sopra).

Con Benjaminus un giocatore può entrare nella stessa stanza 2 volte nello stesso turno.

Durante il turno finale, ciascun giocatore può raccogliere solo i propri Anelli.



*Esempio: Anna (giallo) gioca Benjaminus e muove il suo pedone nella stanza adiacente (1). Qui raccoglie l'Anello di Franco (blu) (2) e lo porta nella stanza successiva, nascondendolo lì (3). Poi va nella stanza seguente (4).
Attenzione: Benjaminus non può prendere o nascondere un Anello nella stanza dove si trova Severus, ma può attraversare questa stanza con in mano un Anello.*

Maria: la MESSAGGERA

A Maria, la sorella dell'Abate Remigius, è consentito fare visita al fratello e quindi può contrabbandare nell'Abbazia i Tesori che raccoglie al Porto.



Maria: il giocatore muove il proprio pedone in un Magazzino qualsiasi del Porto e **prende tutte le tessere** Porto di quel Magazzino. Per ogni tessera raccolta, prende la corrispondente tessera Tesoro del proprio colore dalla riserva, aggiungendola alla sua riserva personale e posizionandola dal lato "non-conteggiato". Poi rimuove le tessere Porto dal gioco, rimettendole nella scatola.

All'inizio del prossimo turno del giocatore, piazza il proprio pedone accanto al portone principale o a quello laterale, poi riprende il turno normalmente.



Esempio: Alex (rosso) gioca Maria e muove il suo pedone sul secondo Magazzino del Porto. Prende i Tesori del suo colore corrispondenti alle 3 tessere presenti nel Magazzino e li aggiunge alla sua riserva personale. Successivamente, rimuove queste 3 tessere Porto dal gioco. Prima del suo prossimo turno Alex deve mettere il suo pedone davanti ad uno dei portoni.

Stephanus: l'ILLUSTRATORE

Stephanus prova ad attirare il maggior numero possibile di ammiratori per mostrargli le sue illustrazioni.



Stephanus: il giocatore muove il proprio pedone **fino a 2 stanze**. Guadagna un numero di Punti Vittoria pari al numero di altri personaggi presenti nella stanza (i pedoni degli altri giocatori, Remigius, Severus e Vitus).

Attenzione: Stephanus deve essere usato nelle partite a 5 giocatori, mentre in 2, 3 o 4 giocatori se tutti sono d'accordo, può essere rimosso dal gioco, in modo d'avere partite più impegnative con meno possibilità di far punti.



Esempio: Anna (giallo) gioca Stephanus e muove il suo pedone nella stanza adiacente. Poiché nella stanza vi sono 3 altri personaggi, Franco (blu), Severus (grigio) e Remigius (bianco) guadagna 3 PV.

Con le seguenti 2 carte personaggio i giocatori non muovono nessun pedone

Importante: se il pedone del giocatore di turno si trova in un magazzino, quando gioca Porticus o la carta "Campane"

deve metterlo accanto ad uno dei portoni, anche se non si muoverà durante questo turno.

Porticus: il PORTINAI

Porticus possiede tutte le chiavi dell'abbazia e può aprire e chiudere tutte le porte.



Porticus: Dopo aver giocato Porticus, il giocatore **muove la porta** da un passaggio ad un altro a sua scelta, aprendo una porta dell'abbazia e chiudendone un'altra. Il giocatore guadagna immediatamente 1 Punto Vittoria.

La porta chiude il passaggio tra due stanze adiacenti. Né i pedoni dei giocatori, né Remigius, né Severus possono passare attraverso una porta chiusa. Solo Vitus ha le chiavi e può passare attraverso le porte chiuse.



Esempio: Franco (blu) gioca Porticus e muove la porta sul passaggio della stanza dove sta Anna (giallo), segnando subito 1 PV sul tracciato punti. Ora Anna non può più usare il passaggio che dà sulla stanza a destra. Deve usare un altro passaggio o aspettare finché la porta non sarà spostata.

Le CAMPANE

Ogni volta che le campane suonano gli abitanti dell'abbazia si radunano in preghiera, mentre al Porto nuovi tesori sono preparati per essere trasportati all'abbazia.



Le Campane: il giocatore raccoglie tutte le sue carte giocate - compresa la carta Campane - per ricaricare la sua mano di carte, ma prima di fare ciò, nuovi tesori arrivano al Porto (vedi sotto).

Nuovi tesori arrivano al Porto

Quando un giocatore gioca la carta "Campane" nuovi tesori arrivano ai magazzini del Porto.

L'ultima carta che questo giocatore ha giocato nel turno precedente alla propria carta Campane indica il numero di nuovi Tesori che arrivano al Porto (il numero nell'angolo in alto a destra sulla carta).

Pescare a caso il numero di tessere Tesoro dal sacchetto, una alla volta. Mettere la prima tessera pescata in uno spazio vuoto del primo magazzino (quello con il simbolo della nave), la seconda tessera nel magazzino successivo in senso orario, e così via. I magazzini pieni si saltano. Si continua a piazzare tessere in senso orario finché non sono state piazzate tutte le tessere indicate dalla carta o finché tutti i magazzini sono stati riempiti.

Ogni Magazzino può contenere **solo 1 Calice**. Se durante il rifornimento un Calice dovrebbe essere messo in un Magazzino che ne contiene già uno, verrà messo nel primo Magazzino che non ne contenga nessuno (sempre in senso orario). Se tutti i magazzini contengono un Calice, rimuovere dal gioco questa tessera Calice (e tutte quelle pescate dopo).

Dopo il rifornimento se un pedone di un giocatore si trova già su di un Magazzino, prende dalla riserva tutte le tessere Tesoro corrispondenti alle nuove tessere Porto appena piazzate.



Attenzione: se durante il rifornimento dei Magazzini, alcuni vengono saltati quando vengo piazzati i Calici, piazzare la successiva Tessera Porto nel magazzino successivo a quello dove è stato piazzato il Calice (in senso orario).



Esempio: Anna (giallo) gioca la carta "Campane". La sua carta giocata in precedenza era Anselmus, quindi 3 nuovi Tesori arrivano al Porto. Poiché i primi due Magazzini sono pieni, piazza la prima tessera pescata nel terzo magazzino. La seconda tessera è un Calice e siccome il quarto magazzino già contiene un Calice, è piazzato nel quinto magazzino. Piazza poi la terza tessera nel sesto magazzino. Franco (blu) è fortunato e riceve immediatamente un Calice dalla riserva. Quindi Anna riprende tutte le sue carte.

Con le seguenti 2 carte personaggio i giocatori muovono i personaggi non propri

Importante: se il pedone del giocatore di turno si trova in un magazzino, quando gioca Remigius o Severus deve

metterlo accanto ad un portone, anche se non si muoverà in questo turno.

Remigius: l'ABATE

Remigius tiene traccia di tutti i tesori e ricompensa i giocatori che li portano all'abbazia.



Remigius: il giocatore muove Remigius **fino a 2 stanze**. Remigius non può entrare nella stanza dove si trova Vitus. Remigius ricompensa con Punti Vittoria ogni tesoro "non conteggiato" nascosto nella stanza dove termina il suo movimento.

Attenzione: se Remigius finisce nella stessa stanza dove si trova Severus, non assegna nessun PV. Se nessun altro passaggio è disponibile (a causa di una porta chiusa), Remigius attraversa la stanza dove si trova Vitus poiché Remigius non può fermarsi in questa stanza.

Conteggiare una stanza

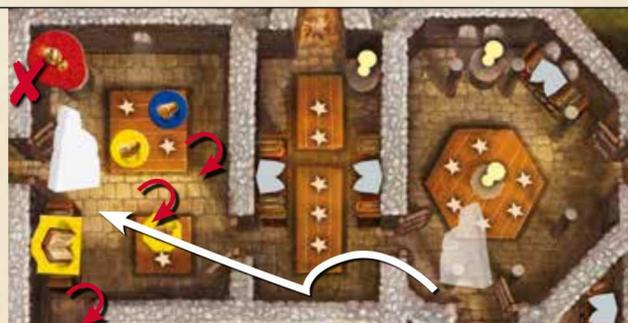
I giocatori ottengono PV per i loro tesori "non conteggiati" presenti nella stanza dove Remigius termina il movimento:

- ogni **Anello non conteggiato** assegna 2 PV al possessore
- ogni **Libro non conteggiato** assegna 3 PV al possessore
- ogni **Calice non conteggiato** assegna 5 PV al possessore

Dopo che tutti i giocatori hanno segnato i loro PV sul tracciato segnapunti, **tutte le tessere Libri e Calici** presenti nella stanza vengono girate dal lato "conteggiato".

Inoltre girano dal lato "conteggiato" **solo 1 Anello col sigillo** presente nella stanza, lasciando tutte le altre loro tessere Anello dal lato "non conteggiato".

In tal modo questi Anelli potranno essere nuovamente conteggiati quando Remigius ritornerà in questa stanza.



Esempio: Anna (giallo) gioca Remigius, muovendolo di 2 stanze e conteggiando tale stanza. Anna guadagna 7 PV: 3 per il Libro e 2 per ognuno dei propri Anelli. Franco (blu) possiede un Anello "non conteggiato" in questa stanza e riceve 2 PV. Alex (rosso) ha in questa stanza un Calice già conteggiato in precedenza, quindi adesso non riceve nessun PV. Infine Anna, gira la sua tessera Libro e una delle sue tessere Anello sul lato conteggiato, e anche Franco gira il suo Anello.

Vitus: la SPIA (non c'è la carta per Vitus!)



È compito di **Vitus** controllare il lavoro di Remigius. Egli segue Remigius ovunque si sposti e previene che esso possa ritornare nella stanza dove si trovava. Vitus segue sempre Remigius. Dopo che Remigius si è spostato in una altra stanza, Vitus automaticamente entra nella stanza dalla quale Remigius ha iniziato il suo movimento. Vitus possiede il proprio mazzo di chiavi e può attraversare le porte chiuse.

Severus: il PRIORE

Severus non è un Cavaliere Templare e non ci si può fidare di lui.



Severus: Il giocatore muove Severus **fino a 3 stanze** e riceve immediatamente 1 PV. Siccome Severus non deve vedere alcun Tesoro, nessuna azione con i Tesori può essere effettuata nella stanza dove si trova in quel momento (nasconderli con i monaci, spostarli con Benjaminus, conteggiarli con Remigius).

Nonostante questa restrizione, tutti i personaggi possono attraversare, entrare o terminare il movimento in questa stanza.

Traduzione Italiana: Luther Blissett

NOTA: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Esempio: Anna (giallo) gioca Severus, muovendolo nella stanza successiva e ricevendo 1 PV. Con questa mossa Anna previene che in tale stanza avvenga un conteggio. Franco (blu) non sarà contento, perché voleva muovere in questa stanza Remigius nel suo prossimo turno per poterla conteggiare! È il momento del piano B, Franco!

