

TEMPLAR

Traduzione di: Francesco "ZeroCool" Neri

L'Ordine dei Templari è stato distrutto da Filippo il Bello, ma alcuni dei Cavalieri Templari sono sopravvissuti in una piccola remota abbazia. I giocatori che assumono il ruolo di questi cavalieri dovranno raccogliere i tesori che possedeva l'Ordine e che sono stati dispersi, e nasconderli al sicuro in luoghi segreti dell'abbazia. **Templar** è un eccitante gioco per famiglie, in cui tutti i giocatori cercano di nascondere più tesori che sia possibile. Ma solo quel giocatore che riesce a guadagnare più punti vittoria con i tesori nascosti vince la partita.

COMPONENTI

- 1 Tabellone – raffigurante le 13 stanze numerate dell'abbazia



- 1 Mappa del Porto



- 90 Tessere Porto – 60 Anelli con il Sigillo (20 in ognuno dei tre tipi), 13 Calici e 17 Libri



- 160 Segnalini Tesoro – 5 Calici, 6 Libri e 21 Anelli con il Sigillo (7 in ognuno dei 3 tipi) per ogni giocatore



- 50 Carte – 9 carte Personaggio e 1 carta Campana per ogni giocatore (con il retro nei colori dei giocatori)



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

- 5 Carte Riferimento – una per ogni colore dei giocatori



- 1 Porta

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



- 5 Figure di Legno



- 5 Pedoni dei Giocatori – uno per ogni colore dei giocatori



- 5 Dischetti Segnapunti – uno per ogni colore dei giocatori



- 1 Sacchetto



- 1 Regolamento

OBBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori assumo il ruolo di Cavalieri Templari, che stanno cercando di raccogliere il maggior numero possibile di tesori del loro ordine per nasconderli nelle stanze dell'abbazia. Ogni giocatore perseguendo tale scopo, muove il proprio Pedone cercando l'aiuto dei residenti dell'abbazia. Tutti questi residenti hanno competenze diverse: I Monaci aiutano a nascondere i tesori; l'Abate valuta i tesori accumulati ed elargisce per questo Punti Vittoria. Sua sorella Maria può portare nuovi tesori

nell'Abbazia; altri possono spostare i tesori o aprire e chiudere le porte. Ma attenzione: il nuovo e Priore Severus non è un Cavaliere Templare e non deve conoscere le attività all'interno dell'Abbazia. Allo fine del gioco, ogni giocatore guadagna 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 il segreto dei Cavalieri Templari.

PREPARAZIONE

1. Piazza il **Tabellone** al centro dell'area di gioco, con la mappa del porto a fianco del tabellone.
2. Metti le **tessere Porto** nel sacchetto e mescolale accuratamente. Poi, rifornisci il porto: Pesca le tessere dal sacchetto e piazzale sugli spazi di ogni magazzino – 3 tessere su ognuno dei primi tre magazzini (a partire dal magazzino marcato con l'icona della nave), e 4 tessere su ognuno dei tre rimanenti magazzini.

Nota: Le seguenti regole si applicano in partite con 3, 4 o 5 giocatori. Troverai delle regole speciali per le partite con 2 giocatori a pagina 5.

Ogni magazzino può contenere **solo 1 Calice**. Se più di 1 Calice viene pescato, continua a pescare finché non peschi una tessera valida. Rimetti ogni tessera in eccesso nel sacchetto. Tieni il sacchetto a fianco della mappa del porto dopo che il rifornimento dei magazzini è stato completato.

3. Piazza il segnalino della Porta sul passaggio fra la stanza 9 e 13.
4. **Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale.** Il giocatore alla sua destra piazza l'Abate **Remigius** in una stanza qualsiasi di sua scelta. Poi, il giocatore successivo alla sua destra piazza **Vitus** su una stanza adiacente di sua scelta e infine il giocatore successivo piazza il Priore **Severus** in una stanza qualsiasi di sua scelta.
5. Dai ad ogni giocatore un **set di Carte**, il **Pedone**, il dischetto **Segnapunti** e i segnalini dei **Tesori** nel colore da lui scelto. Tutti i giocatori tengono le loro carte nella propria mano.
6. Tutti i giocatori piazzano il proprio **Pedone** di fronte al Portone principale e il proprio dischetto **Segnapunti** sullo spazio 0 (zero) del tracciato dei Punti Vittoria.
7. Mettere i segnalini dei **Tesori** di ogni giocatore a fianco del tabellone. Questi formano la loro riserva personale.
8. Ogni giocatore sceglie **2 tipi di Anello con il Sigillo** e prende 2 segnalini Tesoro del medesimo tipo e del proprio colore, e le piazza di fronte a sé. Ogni giocatore inoltre riceve 1 segnalino Tesoro del proprio colore del terzo tipo. Questa riserva personale è visibile a tutti i giocatori, con il lato dove non sono indicati i punti a faccia in su, e rappresenta la disponibilità del giocatore per le azioni.



Nota: Per la tua prima partita ti suggeriamo questo piazzamento iniziale: l'Abate Remigius nella stanza 13, il Priore Severus nella stanza 1 e la spia Vitus di fronte al portone principale.

Nota: In una partita con 3 giocatori i giocatori devono concordare, mentre in una partita con 4 giocatori possono concordare di giocare senza Stephanus l'Illustratore, se desiderano una partita più difficile. In questo caso ogni giocatore riceve solo 9 carte anziché 10.



Segnalini Tesoro non ancora conteggiati



Segnalini Tesoro già conteggiati

SEQUENZA DI GIOCO

Primo Round di Gioco

Tutti i giocatori, contemporaneamente, scelgono una carta dalla loro mano e la piazzano coperta di fronte a sé. Poi, essi sempre contemporaneamente rivelano questa carta. A partire dal giocatore iniziale, e a seguire con gli altri giocatori in senso orario, ogni giocatore effettua l'azione relativa alla propria carta giocata. Poi, il gioco continua con la normale sequenza di gioco.

Sequenza di Gioco dopo il primo Round di Gioco

A partire dal giocatore iniziale, e a seguire con gli altri giocatori in senso orario, ogni giocatore uno dopo l'altro, gioca una delle proprie carte di fronte a sé ed effettua la relativa azione. I giocatori giocano le loro carte sopra le loro carte giocate in precedenza, creando così il proprio mazzo degli scarti con solo l'ultima carta giocata visibile in cima al mazzo.

Nota: Solo durante il primo round di gioco i giocatori possono giocare una carta identica a quella di un altro giocatore!

Nota: Troverai una descrizione dettagliata delle carte da pagina 6 in avanti.

Esempio: Anna e Franco hanno giocato **Josua**, Alessandro ha giocato **Maria**. Anna è il giocatore iniziale e così è la prima ad effettuare la sua azione.

Importante: Ad un giocatore non è mai permesso di giocare una carta che è visibile in cima al mazzo degli scarti di un altro giocatore. Se un giocatore individua una violazione in tal senso deve annunciarlo immediatamente:

- Se il giocatore che ha giocato una carta illegale è ancora il giocatore attivo, egli deve riprendere la carta nella propria mano e giocare un'altra legale. Inoltre, egli perde 1 PV che viene subito registrato sul tracciato dei Punti Vittoria.
- Se il giocatore che ha giocato una carta illegale non è più il giocatore attivo, la carta illegale giocata rimane in gioco e il giocatore che ha giocato illegalmente la carta non subisce alcuna penalità.

Nota: Tutti i giocatori devono tenere il numero delle carte ancora nella propria mano visibile in qualsiasi momento a tutti i giocatori.

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

FINE DEL GIOCO

Il Round finale di gioco inizia non appena una delle seguenti condizioni viene soddisfatta:

- Il numero di tessere Porto non è sufficiente a rifornire i magazzini, quando una carta Campana viene giocata.
- Un giocatore annuncia durante il proprio turno che egli ha depositato almeno uno dei propri tesori in ognuna delle 13 stanze (indipendentemente dal fatto che tali Tesori siano stati conteggiati o meno).

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

Dopo che una di queste due condizioni è stata soddisfatta, ogni giocatore effettuerà un ultimo turno, incluso il giocatore che ha provocato l'attivazione del round finale. Tale giocatore sarà l'ultimo ad effettuare il proprio turno nella partita.

Successivamente viene effettuato il conteggio finale dove possono essere guadagnati dei Punti Vittoria aggiuntivi:

- Ogni Anello con il Sigillo all'interno della Chiesa che non è stato ancora conteggiato, vale 2 Punti Vittoria per il relativo proprietario.
- Ogni giocatore guadagna Punti Vittoria in base al numero di stanze che contengono i suoi Tesori (indipendentemente dal fatto che siano stati conteggiati o meno): (vedi diagramma a destra)

Il giocatore che ha il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore della partita.

In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità con il maggior numero di 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

Esempio: 3 degli Anelli con il Sigillo di Anna (giallo) non ancora conteggiati sono all'interno della Chiesa. Lei guadagna 6 PV. Anna ha disseminato i propri tesori in 10 stanze, così guadagna 8 PV, e registra questi PV sul tracciato dei Punti Vittoria.

REGOLE SPECIALI PER PARTITE CON 2 GIOCATORI

Tutte le regole restano invariate, eccetto che per le seguenti modifiche:

I giocatori decidono se essi vogliono includere **Stephanus** nel gioco oppure no.

Preparazione

Rimuovere la carta Campana dal uno dei mazzi non utilizzati. Mescolare questo set di carte con un altro set non utilizzato e piazza tale mazzo coperto a fianco del tabellone.

Questo mazzo sarà usato per formare le carte a disposizione di un terzo, immaginario giocatore, che chiameremo Raffaele.

Questo mazzo consiste di 17 carte (19 se avete deciso di giocare includendo **Stephanus**), composto da due carte per ogni Personaggio e una carta Campana.

Rimuovi le seguenti tessere Porto dal gioco:

- 7 di ogni tipo di Anello con il Sigillo
- 5 Libri
- 4 Calici

Sequenza di Gioco

Il primo Round viene giocato come una partita con 3 o più giocatori. In tutti i successivi round di gioco, prima che il giocatore iniziale effettui il suo turno, la carta in cima al mazzo di Raffaele viene rivelata e piazzata scoperta nella sua pila degli scarti.

Se la carta rivelata è identica a quella giocata nel turno precedente da uno dei giocatori, continua a rivelare carte del mazzo di Raffaele finché non viene rivelata una carta differente da quelle in vista sul mazzo degli scarti degli altri giocatori. Durante ogni round di gioco, ai giocatori non è permesso di giocare una carta identica a quella presente in cima al mazzo degli scarti di Raffaele.

Raffaele tuttavia non effettua l'azione associata alla carta.

Quando la carta Campana di Raffaele viene rivelata, tutte le sue carte vengono mescolate e il mazzo viene posto nuovamente coperto; poi, la carta in cima al mazzo viene rivelata.

PANORAMICA DELLE ICONE DELLE CARTE

Movimento



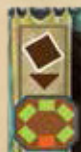
Personaggio da muovere
e la distanza che può
percorrere



Movimento
della Porta



Nuove tessere
Porto per i
Magazzini



Punti
Vittoria
(PV)



Personaggio
Affetto



Calice
Libro
Anello con
il Sigillo



No Calice
No Libro
No Anello con
il Sigillo



LE CARTE

Con le seguenti carte i giocatori muovono il proprio Pedone

I personaggi muovono da una stanza verso una stanza adiacente attraverso un passaggio aperto. Quando viene giocata una carta che muove un Personaggio, il giocatore deve muovere tale Personaggio almeno di una stanza, fino

al numero massimo di stanze indicate sulla carta. Egli poi effettua l'azione relativa alla carta. Quando effettua l'azione non gli è permesso di entrare nella stessa stanza più di una volta. (Eccezione: **Benjaminus**, il Novizio).

Anselmus, Josua e Lucas: I MONACI

I tre Monaci assistono i giocatori a nascondere i propri Tesori nelle varie stanze.



Anselmus: Il giocatore muove il proprio Pedone di una stanza sola. Poi egli può mettere fino a 3 segnalini Tesoro della propria riserva (dello stesso tipo o differenti) sugli spazi corrispondenti in tale stanza.



Josua: Il giocatore muove il proprio Pedone fino a 2 stanze. Poi, egli può mettere fino a 2 segnalini Tesoro della propria riserva (dello stesso tipo o differenti) sugli spazi corrispondenti in tale stanza.



Lucas: Il giocatore muove il proprio Pedone fino a 3 stanze. Poi, egli può mettere 1 segnalino Tesoro della propria riserva sullo spazio corrispondente in tale stanza.



Esempio: Franco (blu) gioca Josua e muove il suo Pedone nella stanza adiacente. Egli nasconde due Anelli con il Sigillo della propria riserva. Dato che c'è già un Anello con il Sigillo in questa stanza, egli può nascondersi solo gli Anelli con il Sigillo dello stesso tipo già presente nella stanza.

Nascondere gli Anelli con il Sigillo, i Calici e i Libri

Ogni segnalino Tesoro ha il relativo posto dove essere nascosto. Quando si nascondono gli Anelli con il Sigillo, i Calici, e i Libri, il giocatore li piazza su uno spazio vuoto corrispondente, con il lato che indica che non è stato conteggiato a faccia in su. Tutti gli Anelli con il Sigillo nella stessa stanza devono essere dello stesso tipo (ma ovviamente possono appartenere a giocatori differenti).



Spazio per i Calici



Spazio per i Libri



Spazio per gli Anelli con il Sigillo

Benjaminus: IL NOVIZIO

Essendo solo un novizio, Benjaminus non viene ben controllato e così può prendere gli Anelli e nascondarli in altre stanze.



Benjaminus: Il giocatore muove il proprio Pedone fino a 3 stanze. Lungo il percorso, egli può raccogliere un Anello con un Sigillo da una stanza qualsiasi attraversata, ignorando chi sia il proprietario dell'Anello. Egli deve nascondere in un'altra stanza, seguendo le regole per nascondere i segnalini Tesoro (vedi sopra).

Con Benjaminus, un giocatore può entrare nella stessa stanza due volte durante il turno.

Durante il round finale, i giocatori possono raccogliere solo i propri Anelli con il Sigillo.



Esempio: Anna (giallo) gioca Benjaminus e muove il suo Pedone nella stanza adiacente (1). Qui, raccoglie l'Anello non ancora conteggiato di Franco (blu) (2) e lo trasporta nella stanza successiva, nascondendolo lì (3).

Nota: A Benjaminus non è consentito raccogliere o nascondere altrove Anelli con il Sigillo nella stessa stanza dove si trova Severus; tuttavia può attraversare tale stanza trasportando un Anello con il Sigillo.

María: IL MESSAGGERO

A María, la sorella dell'abate Remígius, è consentito di visitare suo fratello e quindi può portare i Tesori che ha raccolto nel Porto all'interno dell'Abbazia.



María: Il giocatore muove il proprio Pedone su un magazzino qualsiasi del porto. Egli prende tutti i segnalini Tesoro raffigurati sulle tessere Porto all'interno di tale magazzino. Il giocatore prende i segnalini Tesoro del proprio colore dalla riserva e li aggiunge a quelli nella riserva personale (con il lato che indica non conteggiato a faccia in su).

Rimuovi le tessere Porto dal gioco (rimettile nella scatola). Il Pedone del giocatore viene rimesso nell'Abbazia giusto prima il successivo turno di tale giocatore. Il Pedone deve essere posto di fronte al Portone principale o secondario.



Esempio: Alessandro (rosso) gioca María e muove il suo Pedone sul secondo magazzino del Porto. Egli prende i segnalini Tesoro del proprio colore dalla riserva corrispondenti alle tre tessere Porto, e li aggiunge alla propria riserva. Successivamente, egli rimuove queste 3 tessere Porto dal gioco. Prima del suo successivo turno, Alessandro deve piazzare il suo Pedone di fronte al Portone principale o secondario.

Stephanus: L'ILLUSTRATORE

Stephanus prova ad attirare il maggior numero possibile di ammiratori delle proprie illustrazioni.



Stephanus: Il giocatore muove il proprio Pedone fino a 2 stanze. Egli guadagna un numero di Punti Vittoria uguale al numero di altri personaggi presenti in tale stanza (gli altri Pedoni dei giocatori, Remígius, Severus e Vitus).

Nota: Solo in partite con 5 giocatori è sicuro che Stephanus sia incluso nel gioco. Se nelle partite con meno giocatori, essi decidono di includerlo nel gioco, avranno una partita che presenta minori difficoltà con più Punti Vittoria da guadagnare.



Esempio: Anna (giallo) gioca Stephanus e muove il proprio Pedone nella stanza adiacente. Guadagna 3 PV perché ci sono altri 3 personaggi nella stanza – Franco (pedone blu), Severus e Remígius.

I seguenti due personaggi non muovono alcun Pedone dei giocatori

Importante: Anche se nessun Pedone di giocatore viene mosso giocando queste carte, il giocatore attivo deve muovere prima

il proprio Pedone su uno dei Portoni se si trova correntemente su uno dei magazzini!

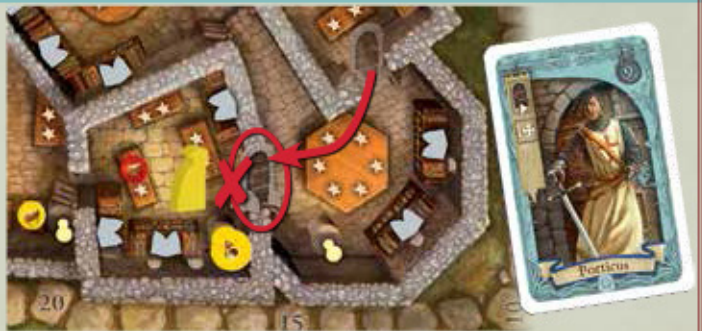
Porticus: IL PORTIERE

Il Portiere è colui che detiene tutte le chiavi e può aprire e chiudere tutte le porte.



Porticus: Quando Porticus viene giocato, il giocatore muove la porta da un passaggio verso un altro di sua scelta (una porta viene aperta e un'altra viene chiusa). Entrambi i Portoni non possono essere chiusi. Inoltre, il giocatore guadagna 1 Punto Vittoria immediatamente.

La Porta chiude il passaggio fra due stanze adiacenti. Ne il Pedone di un giocatore ne Remígius o Severus possono attraversare tale porta. Solo Vitus è in possesso di tutte le chiavi e può passare attraverso qualsiasi porta chiusa.



Esempio: Franco (blu) gioca Porticus e riposiziona la Porta su un passaggio della stanza dove si trova adesso Anna (giallo). Inoltre egli guadagna 1 PV e lo registra subito sul tracciato dei Punti Vittoria. Adesso Anna non può usare il passaggio verso la stanza adiacente sulla destra. Anna non può aspettare fino a che la porta sia riposizionata ancora o usare un altro passaggio.

LE CAMPANE

Ogni volta che le campane suonano, i residenti dell'Abbazia si radunano in preghiera. Inoltre, nel porto nuovi Tesori sono preparati per essere trasportati nell'Abbazia.



Campane: Il giocatore raccoglie tutte le proprie carte giocate, inclusa la carta Campane, per formare la propria mano di carte. Contemporaneamente dei nuovi Tesori arrivano al porto (vedi sotto).

Nuovi Tesori arrivano al Porto

Ogni volta che un giocatore gioca una carta Campane, dei nuovi Tesori arrivano nei magazzini del Porto. L'ultima carta che tale giocatore ha giocato nel turno precedente alla propria carta Campane indica il numero di nuovi Tesori (il numero nell'angolo in alto a destra sulla carta).

Pesca a caso il numero di Tesori indicato dal sacchetto, uno dopo l'altro. Metti la prima tessera Pescata su uno spazio vuoto del magazzino con l'icona della nave, la seconda tessera nel magazzino successivo seguendo la direzione della freccia, e così via. Salta qualsiasi magazzino che è completamente pieno.

Dopo che l'ultimo magazzino è stato rifornito, procedi con il primo magazzino nuovamente, se necessario, finché il numero richiesto di tessere Porto sia stato piazzato o tutti i magazzini siano stati riempiti completamente.

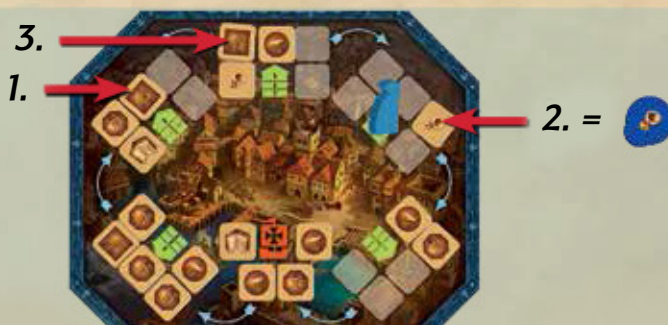
Ogni magazzino può accogliere solo 1 Calice. Se durante il rifornimento un secondo Calice viene pescato per un magazzino che ne contiene già uno, metti il Calice pescato nel successivo magazzino che non ne contiene già uno. Se tutti i magazzini contengono già un Calice, qualsiasi Calice pescato viene rimossa dal gioco senza essere rimpiazzata.

Se il Pedone di un giocatore si trova su un magazzino durante il rifornimento, tale giocatore riceve tutti i segnalini Tesoro corrispondenti alle tessere Porto piazzate sul magazzino dove si trova dopo che il rifornimento è stato completato.

Nota: È impossibile che un giocatore non possa giocare una carta Campane, perché questa carta non si trova mai in cima alla pila degli scarti di qualche giocatore, quindi questa carta può essere giocata sempre.



Nota: Se dei magazzini vengono saltati quando vengono piazzati i Calici, la successiva tessera Porto è piazzata nel magazzino successivo a quello dove il Calice è stato piazzato.



Esempio: Anna (giallo) gioca la sua carta Campane e riprende tutte le proprie carte. In precedenza aveva giocato la carta *Anselmus*, quindi 3 nuovi Tesori arrivano in Porto. La prima tessera Porto pescata viene piazzata nel terzo magazzino, perché il primo e il secondo sono completi. La seconda tessera è un Calice e viene piazzata sul quinto magazzino, perché il quarto contiene già un Calice. La terza tessera pescata viene piazzata sul sesto magazzino. Franco (blu) è fortunato e riceve immediatamente un Calice dalla riserva. Tale tessera Porto viene rimossa dal gioco.

Le seguenti Carte muovono i personaggi non appartenenti ai giocatori

Importante: Anche se nessun Pedone di giocatore viene mosso giocando queste carte, il giocatore attivo deve muovere prima

il proprio Pedone su uno dei Portoni se si trova correntemente su uno dei magazzini!

Remigius: L'ABATE

Remigius tiene traccia di tutti i Tesori e ricompensa i giocatori che li portano nell'Abbazia.



Remigius: Il giocatore muove Remigius fino a 2 stanze. Remigius non può entrare nella stanza dove si trova Vitus. Remigius ricompensa con i Punti Vittoria (PV) qualsiasi Tesoro non ancora conteggiato nascosto nella stanza dove egli termina il suo movimento.

Conteggiare una Stanza

Tutti i giocatori ricevono Punti Vittoria per i loro Tesori che non sono stati ancora conteggiati che si trovano nella stanza dove Remigius termina il suo movimento:

- Ogni Anello non conteggiato fa guadagnare 2 PV al proprietario
- Ogni Libro non conteggiato fa guadagnare 3 PV al proprietario
- Ogni Calice non conteggiato fa guadagnare 5 PV al proprietario

Dopo che tutti i giocatori hanno registrato i Punti Vittoria guadagnati sul tracciato dei Punti Vittoria, tutti i Libri e Calici conteggiati presenti nella stanza vengono voltati sul lato opposto, indicando così che sono stati conteggiati. Tuttavia, solo 1 Anello con il Sigillo di ogni giocatore presente nella stanza viene voltato, gli altri restano nella stanza con il lato che indica che non è stato conteggiato a faccia in su.

Essi potranno essere conteggiati ancora 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. Alessandro (rosso) ha un Calice che è già stato conteggiato durante un round precedente, quindi adesso non riceve PV. Infine Anna, volta il suo Libro e uno dei suoi Anelli sul lato conteggiato, così come Franco con il suo Anello.

Vitus: LA SPIA (non c'è la relativa 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 da dove proveniva. Vitus segue sempre Remigius. Dopo che Remigius ha mosso verso un'altra stanza, Vitus automaticamente entra nella stanza dalla quale Remigius ha iniziato il suo movimento. Vitus possiede il suo set di chiavi e può attraversare una porta chiusa.

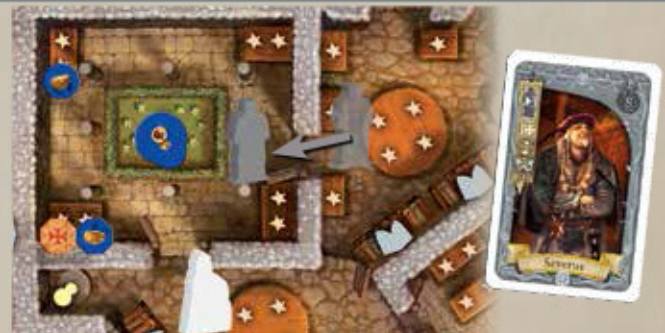
Severus: IL PRIORE

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



Severus: Il giocatore muove Severus fino a 3 stanze e riceve immediatamente 1 PV. Nessuna azione può essere effettuata nella stanza dove si trova correntemente Severus. Severus non deve vedere alcun Tesoro. Così nessuna azione concernente i Tesori è permessa nella stanza dove si trova Severus (nascondere, trasportare da o in tale stanza, conteggiare per Remigius).

Tutti i personaggi possono attraversare o entrare in questa stanza. Se Remigius termina il movimento nella stessa stanza con Severus, essi iniziano a parlare e Remigius non può provvedere ai Tesori (e così non viene guadagnato alcun PV).



Esempio: Anna (giallo) gioca **Severus**, muovendolo nella stanza successiva e ricevendo 1 PV. Con questo movimento Anna previene che in tale stanza avvenga un conteggio. Franco (blu) non sarà contento, perché avrebbe preferito che **Remigius** fosse mosso in questa stanza durante il suo turno successivo e poterla così conteggiare.

