



**Traduzione:** Sargon

## OBBIETTIVO DI GIOCO

L'obiettivo di TEMPLE è di essere il primo giocatore a collezionare 3 (o 2 in 4 giocatori) Maschere Rituali. Le Maschere Rituali sono ottenute facendo offerte nelle differenti stanze dedicate ai 4 Riti.

## PREPARAZIONE

Spiana il tabellone in stoffa di TEMPLE e posizionalo nel centro dell'area di gioco. Ogni giocatore sceglie un pedone e lo piazza nel centro del tabellone, nella stanza di centro. Piazzare, poi, un tassello Maledizione in ciascuna delle 4 stanze agli angoli di quella centrale (le stanze in grigio con un teschio). Collocare vicino al tabellone le 4 Maschere Rituali in fila in modo che siano accessibili a tutti. Mescolare le carte Tempio e darne 2 a ciascun giocatore. Le carte devono rimanere segrete agli avversari. Con le rimanenti carte Tempio formare un mazzo e porlo coperto in un'area facilmente accessibile a tutti.

Il giocatore più giovane inizia a giocare.

## IL GIOCO

Il tempio è diviso in 25 stanze differenti. Il colore di ogni stanza e il numero di maschere raffigurato è importante ai fini del gioco.

### **Il colore della stanza**

Il colore della stanza indica il colore delle carte che possono essere offerte quando una pedina si trova nella stanza. Per esempio, se un giocatore si trova in una stanza rossa, può offrire solo carte rosse dalla sua mano.

### **Il numero delle maschere in una stanza**

Ogni stanza ha un numero di maschere (da una a tre). Il numero delle maschere in una stanza indica diverse cose:

- il numero di carte che un giocatore può pescare all'inizio del suo turno
- il numero di stanze attraverso le quali un giocatore può passare
- il valore dell'offerta qualora un giocatore voglia fare un'offerta
- il tipo di abilità speciale della stanza

*\*nota: le stanze grigie con un teschio e ogni altra stanza maledetta durante il gioco, sono considerate avere una sol maschera di nessun colore. La stanza di partenza è considerata, invece, avere 2 maschere di nessun colore.*

## LE CARTE TEMPIO

Come le stanze del tempio, le carte tempio hanno un colore e un numero di maschere (da 1 a 2), ad eccezione delle carte maledizione che hanno un teschio disegnato e hanno uno sfondo grigio.

## UN TURNO IN TEMPLE

Quando è il turno di un giocatore, quel giocatore ha più azioni che può effettuare che devono essere compiute sempre in questo ordine:

**1. Pescare** un numero di carte tempio uguale al numero di maschere nella stanza in cui si trova all'inizio del turno.

*\*nota: un giocatore non può mai avere in mano più di 5 carte tempio. Se ne ha già 5 in mano, prima di pescarne di nuove DEVE scartare quelle in eccesso.*

*\*nota: se no ci sono abbastanza carte tempio nel mazzo delle prese, mescolare tutti gli scarti e ricomporre il mazzo delle prese delle carte tempio, come da preparazione.*

**2. Muovere** di un numero di stanze pari o inferiore al numero di maschere presenti nella stanza dove il giocatore inizia il turno.

*\*nota: un giocatore deve muovere attraverso almeno 1 stanza durante il suo turno. I giocatori non possono muovere attraverso o fermarsi in stanze occupate da altri giocatori. I giocatori non possono muovere diagonalmente. Se un giocatore muove attraverso una stanza maledetta, ci si deve fermare. I giocatori non possono tornare nella stessa stanza da cui sono partiti a meno che non sia un percorso obbligato dalla presenza di altri giocatori.*

**3. Fare un'offerta o Maledire una stanza o usare il potere speciale della stanza.** Il giocatore deve scegliere una di queste tre azioni.

Dopo aver effettuato queste 3 azioni (pesca, movimento e azione), il turno di un giocatore termina e inizia quello del giocatore alla sua sinistra.

## OFFERTE

Fare le offerte nelle varie stanze fa guadagnare le Maschere Rituali. Una volta che un giocatore ha giocato una offerta con carte tempio dello stesso colore della stanza e con un valore di 5 o più, quel giocatore scarta queste carte e prende la Maschera Rituale del colore della stanza. Allo stesso tempo chiunque altro abbia cominciato un'offerta di quel colore scarta tutte le carte giocate di quel colore.

Per effettuare un'azione Offerta, un giocatore deve giocare carte tempio di valore uguale (e solo uguale), del numero di maschere presenti nella stanza dove si trova la sua pedina. Ogni carta ha un valore di 1 o 2. Le carte tempio così giocate rimangono davanti al giocatore alle quali potrà aggiungerne altre nei turni successivi. Formare una pila per ogni colore di ogni offerta.



*Esempio: Britt finisce il suo movimento in una stanza blu con 3 maschere.*



Per fare un'offerta in questa stanza, lei deve giocare carte tempio per un valore totale di 3. Le carte possono essere in qualunque combinazione:



Esempio 2: Scout è in stanza gialla con 1 maschera.



Per fare un'offerta in questa stanza, lei deve giocare un'offerta esattamente di valore 1.



Ricordate, il numero di maschere in una stanza indica anche il VALORE dell'offerta, non il numero di carte che si devono giocare.

### MASCHERE RITUALI

Una volta anche un giocatore ha giocato un'offerta pari ad un valore 5 o maggiore di un colore, quel giocatore scarta tutte le carte tempio di quel colore e prende la Maschera Rituale corrispondente, piazzandola davanti a se. Tutti gli altri giocatori che avevano cominciato un'offerta per quel colore, devono scartare tutte le carte giocate di quel colore.

Se un giocatore compie un'offerta di 5 o più per un colore di cui la maschera è già di un giocatore, quel giocatore, scarta le carte di quel colore e prende la maschera dal giocatore che la possedeva. Gli altri normalmente scartano le loro carte di quel colore.

È possibile effettuare offerte per maschere che si possiedono, in modo da far scartare le carte agli altri giocatori quando si arriva ad un valore di 5 o più.



### MALEDIZIONE

Un giocatore può utilizzare il potere di maledire (o benedire) una stanza giocando una carta Maledizione. Quando un giocatore gioca una carta maledizione, può muovere uno dei tasselli neri dalla stanza dove si trova ad una adiacente. Se un giocatore si trova nella stanza dove viene spostato il tassello nero, questo diventa maledetto, ovvero deve rivelare la sua mano e scartare tutte le carte della stanza dove si trova.

*\*nota: le stanze grigie sono considerate sempre maledette, a prescindere che ci sia o meno il tassello nero.*

### ABILITA' SPECIALI

Ogni stanza ha un potere speciale disponibile per il giocatore che ci si trova. Se un giocatore finisce il movimento in una stanza:

1 Maschera: il giocatore può muovere la propria pedina in una qualunque altra stanza libera con 1 Maschera.

2 Maschere: il giocatore può scartare quante carte vuole dalla propria mano e pescarne altrettante dal mazzo.

3 Maschere: ogni altro giocatore che si trovi in una stanza dello stesso colore DEVE scartare un valore 2 tra le sue offerte davanti a se (il giocatore che attiva questo potere è esente dal potere stesso).

FINE DEL GIOCO

In 2 o 3 giocatori, se un giocatore inizia il turno con 3 Maschere Rituali, il gioco finisce e quel giocatore vince il gioco. In 4 giocatori, se un giocatore inizia il turno con 2 Maschere Rituali, il gioco finisce e quel giocatore vince.

[www.smallboxgames.com](http://www.smallboxgames.com)



Printed in the  
United States of America

© 2008 Small Box Games