



Tempel des Schreckens (ovvero il *Tempio dei Segreti*)

PREPARAZIONE

1. Definire i ruoli

A seconda del numero di giocatori, il rapporto tra avventurieri e guardiani cambia.

Il numero di carte di ruolo (come mostrato nella tabella sulla scheda corrispondente) viene mescolato e viene distribuita ad ognuno una carta che guarderà e non dovrà rivelare fino alla fine del gioco.

Queste informazioni sono segrete! Le carte di ruolo possono essere scoperte solo quando il gioco è terminato. Se c'è una carta di ruolo inutilizzata, questa dovrebbe essere rimessa nella scatola senza essere guardata.

Number of Players	Number of Adventurers	Number of Guardians
3	2	2
4	3	2
5	3	2
6	4	2
7	5	3
8	6	3
9	6	3
10	7	4

Esempio: in un gioco con 4 giocatori, 3 avventurieri e 2 guardiani sono mescolati e Poi distribuite a faccia in giù, 1 carta ad ogni giocatore. La carta supplementare viene rimessa nella scatola senza essere guardata. I giocatori non sanno se ci sono 3 avventurieri e 1 Guardiano, o 2 avventurieri e 2 guardiani tra loro.

2. Distribuire le camere segrete

A seconda del numero di giocatori, il numero e la composizione delle carte della sala del tesoro cambiano (vedi tabella sulla relativa carta). Tutte le carte non utilizzate nella partita vengono rimesse nella scatola. Vengono poi mescolate e **distribuite tutte le carte stanza**, in modo che ognuno abbia 5 carte: **dopo averle guardate, ognuno le deve mescolare e disporre di fronte** a se coperte, in modo che nessuno (nemmeno lui stesso) sa quale sia l'ordine delle carte

Number of Players	Empty treasure chambers	Treasure chambers with Gold	Fire traps
3	8	5	2
4	12	6	2
5	16	7	2
6	20	8	2
7	26	7	2
8	30	8	2
9	34	9	2
10	37	10	3

3. Determinare il giocatore di partenza

Il giocatore che ha trovato ultimamente un piatto d'oro.... è il giocatore di partenza. Se nessuno ha mai trovato un piatto d'oro, il gioco finisce immediatamente e tutti perdono. In alternativa, il giocatore più giovane inizia per primo.

Il primo giocatore prende carta chiave la mette davanti a se e viene chiamato "primo giocatore".



4. Turno di gioco

I giocatori possono ora dichiarare se sono Guardiani o Avventurieri, e che cosa (presumibilmente) nei loro tesori. Naturalmente, non tutti sono onesti qui: stranamente, tutti i giocatori sono sicuri che siano avventurieri! Ma certamente c'è almeno un Guardiano che si nasconde da qualche parte ...

Il "primo giocatore" **dovrà scegliere un altro giocatore e scoprire una delle sue carte stanza**: la scelta dovrà essere fatta sulla base delle dichiarazioni dei giocatori stessi che diranno, ovviamente anche bluffando, chi sono loro e quanti tesori e/o quante carte fuoco hanno fra le loro carte.

Ovviamente nessuno dichiarerà di essere il custode (o anche sì?), ma la cosa importante da dire è che **per gli avventurieri è importante riuscire a girare carte stanza con il tesoro, mentre per i custodi è importante che vengano girate stanze vuote o addirittura stanze con il fuoco...**

ovviamente cercando di non farsi scoprire! **Il giocatore a cui è stata girata una carta stanza diventa il giocatore attivo**, che a sua volta dovrà scegliere di girare una carta da un altro giocatore.

Tutti i giocatori possono, in qualsiasi momento, discutere quale giocatore o sala del tesoro il giocatore chiave deve scegliere. Tuttavia, la decisione di apertura della camera viene sempre fatta dal "giocatore chiave".

Puoi scegliere anche una carta da un compagno di gioco.



IMPORTANTE:

Il gioco dipende fortemente dalle discussioni durante il gioco.

È importante che i Guardiani occasionalmente bluffino, perché a causa di una tale disinformazione è possibile sollecitare un collega a una decisione, che può rimpiangere in passato, ma che vi aiuterà alla vittoria ...

Attraverso le discussioni, il giocatore chiave dovrebbe essere portato a scoprire le carte del tesoro che sono favorevoli agli obiettivi di ciascun giocatore. Gli Avventurieri vogliono trovare il maggior numero di oro possibile, in modo da poter dichiarare in modo sicuro che hanno, ad esempio, 2 camere del tesoro con oro, in modo che siano rivelate. I Guardiani, d'altra parte, vogliono che gli Avventurieri entrino nelle loro trappole di fuoco o aprano le casse di tesori vuote.

Quindi può essere, che un Guardiano sostiene di essere un avventuriero e dispone di due camere del tesoro con Oro, anche se questo non è vero. Questo può avere un senso se hanno, ad esempio, una trappola di fuoco o camere di tesori vuote e desidera che vengano rivelate.

I Guardiani stanno giocando per il tempo, e ogni camera di tesori nascosta vuota li avvicina al loro obiettivo.

Per gli avventurieri, mentre il gioco continua, ci sono meno probabilità di scoprire le camere di tesori giuste ...

È vietato ai giocatori rivelare le loro carte di ruolo in qualsiasi momento prima che il gioco finisca!

Tutte le camere dei tesori vuote, tutte le camere dei tesori con oro e tutte le trappole sono poste in pile separate alla fine di ogni turno, per mostrare quante di esse sono già stati scoperte.

Facendo questo si agevola il gioco nei futuri round.

5. Fine di un giro

Si continua fino a quando **non è stato girato un numero di carte pari al numero di giocatori**, A quel punto **si rimiscolano tutte le carte stanza rimaste coperte** e vengono **nuovamente distribuite ai giocatori**, che, dopo averle viste, nuovamente le disporranno di fronte a se (questa volta saranno 4 carte invece di 5).

L'ultimo giocatore che aveva aperto una sala del tesoro diventa il primo giocatore del turno successivo.

6. Fine del gioco

Se una delle seguenti 3 situazioni si verifica quando viene scoperta una carta del tesoro, il gioco termina immediatamente:

- 1) È stata trovata l'ultima sala del tesoro con oro. Gli Avventurieri vincono.
- 2) Tutte le trappole di fuoco nel gioco sono rivelate. I Guardiani vincono.
- 3) Dopo quattro giri, non sono state trovate tutte le camere del tesoro con oro. I Guardiani vincono. Poi i giocatori rivelano la loro vera identità e festeggiano (o no ...)