TEMPLAR

De orde van de Tempeliers is vernietigd door Filip de Schone. Echter in een kleine abdij hebben enkele tempeliers overleefd. Zij helpen de spelers met het verzamelen van de schatten van de voormalige orde en deze te verstoppen in de abdij. Templar is een spannend familiespel waarin de spelers hun schatten proberen te verstoppen. De speler die daarmee de meeste punten verdient, wint het spel.

SPELMATERIAAL

• **1 speelbord** – met daarop de 13 kamers van de abdij met het bijbehorende kamernummer



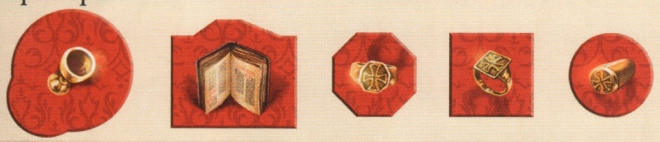
• **1 "haven"-bord** – met daarop 6 pakhuizen



• **90 haventegels** – 13 kelken, 17 boeken en 60 zegelringen (in 3 soorten, 20 per soort)



• **160 schatten** – 5 kelken, 6 boeken, 3x 7 zegelringen per speler

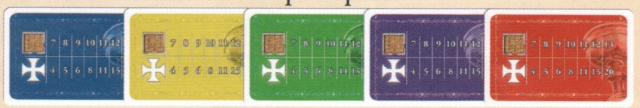


• **50** kaarten – 9 karakterkaarten and 1 "klokken"-kaart – op de achterzijde staat de spelerskleur



3x monnik, leerling, illustrator, portier, prior, abt, boodschapper, klokken

• **5 overzichtskaarten** – 1 per speler



• **1 deur**

Bestaat uit 3 afzonderlijke delen, die voor het eerste spel in elkaar gezet moet worden.



• **3 houten speelstukken**



Prior Severus, Abt Remigius, Spion Vitus

• **5 schijfjes** – in de 5 spelerskleuren



• **5 scoreblokjes** – in de 5 spelerskleuren



• **1 stoffen zak**



• **1 spelregels**

Doel van het spel

De spelers spelen de rol van een tempelierridder en proberen zoveel mogelijk schatten van hun orde te verzamelen en te verstoppen in de abdij. Iedere speler verplaatst zijn speelfiguur en roept de hulp in van de bewoners om zijn kostbaarheden te verbergen. Alle bewoners hebben verschillende vaardigheden: monniken helpen met het verstoppen van voorwerpen; de abt beoordeelt de waarde van voorwerpen en geeft daarvoor overwinningspunten. Zijn zus Maria brengt nieuwe schatten naar de abdij; anderen kunnen deuren openen en sluiten. Maar let op: de nieuwe prior Severus is geen tempelierridder en mag dan ook niets weten van deze activiteiten in de abdij. Aan het einde van het spel krijgen de spelers extra overwinningspunten voor zegelringen in de kerk en het aantal kamers, waarin ze hun schatten hebben verstopt.

Voorbereiding

1. Leg het **speelbord** in het midden van de tafel. Let het havenbord naast het speelbord.
2. Stop de haventegels in de stoffen zak en schud ze goed door elkaar. Vul daarna de **haven:** trek willekeurig tegels uit de zak en leg ze op de velden van elk pakhuis – 3 tegels in de eerste drie pakhuizen (te beginnen met het pakhuis met het scheepssymbool) en 4 tegels in de andere drie pakhuizen. In elk pakhuis mag **max. 1 kelk** liggen. Als er meer dan 1 kelk wordt getrokken, blijf je tegels trekken, totdat je een andere tegel trekt. Stop de teveel getrokken tegels terug in de zak. Leg de zak naast de haven als alle pakhuizen zijn gevuld.
3. Leg de **deur** op de doorgang tussen kamer 9 en kamer 13.
4. De **jongste** speler is de startspeler. De spelers **rechts** van hem plaatst abt **Remigius** in een kamer naar keuze. Daarna, plaatst de **volgende** speler (die daar weer rechts naast zit) **Vitius** in een aangrenzende kamer en ten slotte plaatst de speler daarnaast prior **Severus** in een kamer naar keuze.
5. **Iedere speler** neemt een set kaarten, een speelfiguur, een scoreblokje en de schatten in de kleur van zijn keuze. Alle spelers nemen hun kaarten op hand.
6. Alle spelers plaatsen hun **speelfiguur** bij de hoofdingang en hun scoreblokje op veld "0" van het scorespoor.
7. Leg de **schatten** van iedere speler in een voorraad naast het speelbord.
8. Iedere speler kiest 2 soorten zegelringen, neemt 2 tegels van deze soorten in zijn spelerskleur en legt deze voor zich neer. Iedere speler neemt ook 1 tegel van een andere soort in zijn spelerskleur. Dit is zijn persoonlijke voorraad. Deze tegels liggen hier met hun niet-gescoorde zijde omhoog, voor alle spelers zichtbaar en zijn beschikbaar voor acties.

Opmerking: De spelregels voor een spel met twee spelers staan op pagina 4.



Opmerking: Suggestie startopstelling voor het eerste spel: abt Remigius in kamer 1, prior Severus in kamer 13 en spion Vitus bij de hoofdingang.

Opmerking: Voor een uitdagender spel moet men in een spel met 3 spelers zonder Stephanus de illustrator spelen; in een spel met 4 spelers kan men daar evt. voor kiezen. In dat geval heeft iedere speler 9 i.p.v. 10 kaarten op hand.



***niet-gescoorde** zijde van ringen, boeken en kelken*



***gescoorde** zijde van ringen, boeken en kelken*

Spelverloop

Startronde

Iedere speler kiest gelijktijdig één kaart uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich neer. Alle kaarten worden gelijktijdig omgedraaid. Beginnend met de startspeler (en daarna in de speelvolgorde) voert iedere speler de actie van de door hem gekozen kaart uit. Daarna vervolgt het spel volgens het normale spelverloop.

Opmerking: Enkel in deze startronde mogen meerdere spelers gelijktijdig dezelfde kaart voor zich hebben liggen.

Opmerking: Een overzicht van de verschillende acties van de kaarten staat op pagina 5.

Spelverloop na de startronde

Beginnend met de startspeler (en **daarna in de speelvolgorde**) kiest iedere speler **één** kaart uit zijn hand, legt deze voor zich neer en voert de betreffende actie uit.

Elke kaart die een speler speelt, legt hij op zijn persoonlijke aflegstapel waarbij zijn hiervoor gespeelde kaart steeds bedekt wordt.

Opmerking: Iedere speler moet altijd het aantal kaarten in zijn hand duidelijk laten zien.

Belangrijk: Het is niet toegestaan om een kaart te spelen, die reeds open (als bovenste kaart op de stapel) bij een andere speler ligt. Als een speler toch een kaart speelt, die reeds op tafel ligt, dan moet dit direct worden gemeld:

- Is de speler die de ongeldige kaart speelde nog aan de beurt, dan moet hij de kaart terug op hand nemen en in plaats daarvan een geldige kaart spelen. Daarnaast moet hij één veld terug op het scorespoor.
- Is de speler die de ongeldige kaart speelde niet meer aan de beurt, dan kan de ongeldige kaart niet meer ongedaan worden gemaakt en verliest hij ook geen punt.

Zo gaat het spel verder, totdat minstens één van de eindcondities is bereikt.

Einde van het spel

De laatste ronde van het spel gaat in, als aan één van onderstaande condities is voldaan:

- Er zijn onvoldoende haventegels beschikbaar om de pakhuizen aan te vullen als een klokkenkaart is gespeeld;

Opmerking: Spelers mogen altijd het aantal haventegels in de zak controleren.

- Een speler heeft in elk van de 13 kamers minstens één schat verstopt (ongeacht of deze gescoord zijn of niet).

Nu komen alle spelers nog eenmaal aan de beurt. De speler die het einde heeft ingeluid, is de laatste speler die aan de beurt komt.

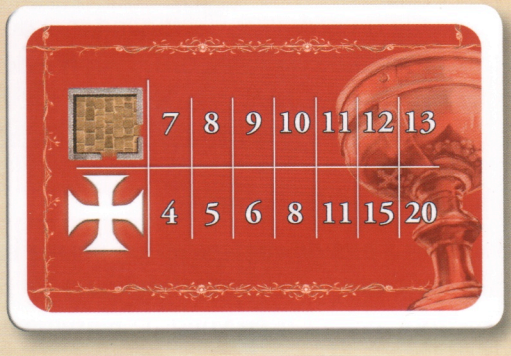
Daarna volgt de eindwaardering en worden de volgende punten gegeven:

• Elke zegelring in de kerk, die **niet is gescoord** levert 2 punten op.

• Iedere speler krijgt punten voor het aantal kamers waarin zijn schatten liggen (ongeacht of deze gescoord zijn of niet):

Aantal kamers met eigen schatten

Overwinningspunten



De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

Spelregels voor 2 spelers

De spelregels blijven grotendeels gelijk met de volgende aanpassingen:
De spelers moeten besluiten of ze wel of niet met Stephanus spelen.

Voorbereiding

Verwijder de klokkenkaart uit een set ongebruikte kaarten. Schud deze set door een andere complete ongebruikte set en leg deze in een stapel naast het speelbord. Deze kaarten worden gebruikt voor een derde, denkbeeldige speler (laten we hem Raphael noemen). Deze stapel bestaat uit 17 kaarten (19 als Stephanus meespeelt): twee kaarten van elk karakter en één klokkenkaart.

Verwijder de volgende haventegels uit het spel:

- 7 zegelringen van elke soort
- 5 boeken
- 4 kelken

Spelverloop

Speel de eerste ronde zoals in een spel met drie of meer spelers. In alle volgende rondes wordt, voordat de startspeler zijn beurt begint, een kaart van Raphael's stapel gedraaid en bovenop zijn aflegstapel gelegd.

Als de gedraaide kaart gelijk is aan een kaart die bovenop de aflegstapel van beide spelers ligt, worden er net zolang kaarten gedraaid, totdat er een andere kaart wordt gedraaid dan er reeds liggen. De spelers mogen nooit dezelfde kaart spelen als Raphael op dat moment heeft gespeeld.

Raphael voert geen acties uit.

Als Raphael een klokkenkaart speelt, dan worden al zijn kaarten geschud en vormen een nieuwe gedekte stapel. Daarna wordt direct de bovenste kaart gedraaid.

Overzicht gebruikte symbolen

Verplaatsen



Karakter dat zich verplaatst en het maximale bereik



Verplaatsen van een deur



Nieuwe haventegels



Overwinningspunten (OP)



Betrokken karakters



kelk boek zegelring



geen kelk geen boek, geen zegelring



De kaarten

Karakters verplaatsen zich naar aangrenzende kamers door een open doorgang. Als een speler een kaart speelt waarmee een karakter wordt verplaatst, moet dat karakter minstens één kamer verplaatsen (en maximaal het bereik dat is aangegeven op de kaart). Daarna voer je de actie van de kaart uit. Het is niet toegestaan om op deze manier deze kamer meerdere malen te betreden (uitzondering: Benjamin, de leerling).

Met deze kaarten verplaatsen spelers hun speelstuk:

Anselmus, Josua en Lucas: de MONNIKEN

De drie monniken helpen de spelers met het verstoppen van hun schatten in de verschillende kamers.



Anselmus: De speler verplaatst zijn speelstuk slechts 1 kamer verder. Daarna mag hij maximaal 3 schatten uit zijn persoonlijke voorraad (van dezelfde of verschillende soorten) op corresponderende velden in die kamer leggen.



Josua: De speler verplaatst zijn speelstuk maximaal 2 kamers verder. Daarna mag hij maximaal 2 schatten uit zijn persoonlijke voorraad (van dezelfde of verschillende soorten) op corresponderende velden in die kamer leggen.



Lucas: De speler verplaatst zijn speelstuk maximaal 3 kamers verder. Daarna mag hij slechts 1 schat uit zijn persoonlijke voorraad op een corresponderend veld in die kamer leggen.



Voorbeeld: Frank (blauw) speelt Josua en verplaatst zijn speelstuk naar de aangrenzende kamer. Hij verstopt twee zegelringen uit zijn persoonlijke voorraad. Omdat er reeds een zegelring op dit veld ligt, moet hij hier een ring van dezelfde soort leggen.

Verstoppen van zegelringen/boeken/kelken:

Elke soort schat heeft een eigen verstopplaats. Als een zegelring/kelk/boek wordt verstopt, leggen spelers deze op een leeg corresponderend veld met de niet-gescoorde zijde naar boven. Alle zegelringen op hetzelfde veld moeten van dezelfde soort zijn (maar mogen van verschillende spelers zijn). Een kamer kan verschillende velden voor zegelringen bevatten.



veld voor een kelk



veld voor een boek



veld voor één zegelring



veld voor zegelringen van dezefde soort

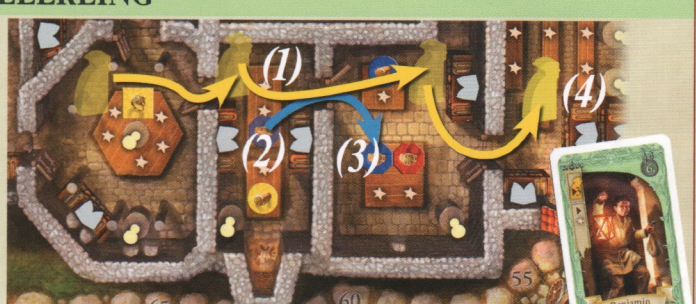
Benjamin: de LEERLING

Omdat Benjamin slechts een leerling is, houden ze hem niet zo in de gaten en kan hij zegelringen meenemen en op een andere plaats verstoppen.



Benjamin: De speler verplaatst zijn speelstuk maximaal 3 kamers verder. Onderweg mag hij een **niet-gescoorde** zegelring in een kamer, waar hij doorheen gaat, oppakken (het maakt niet uit van wie de zegelring is). Hij moet deze in een andere kamer verstoppen, volgens de verstopregels (zie hierboven). Met Benjamin mag een speler wel tweemaal dezelfde kamer betreden.

In de laatste ronde kunnen spelers enkel een eigen zegelring oppakken.



Voorbeeld: Anika (geel) speelt Benjamin en verplaatst haar speelstuk naar de aangrenzende kamer (1). Daar pakt ze de niet-gescoorde ring van Frank (blauw) (2) en neemt deze mee naar de volgende kamer om de ring daar te verstoppen (3). Vervolgens verplaatst ze nog een veld naar de volgende kamer (4).

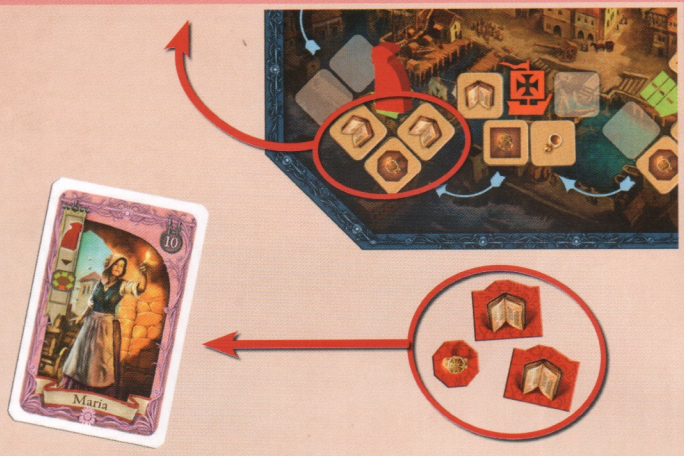
Opmerking: Benjamin kan niet een zegelring oppakken of verstoppen in de kamer waar Severus is. Hij kan wel door de kamer lopen met een zegelring in zijn bezit.

Maria: de BOODSCHAPPER

Maria, de zus van Abt Remigius, bezoekt haar broer en kan op deze manier schatten, die ze meeneemt uit de haven, naar binnen smokkelen.



Maria: De speler verplaatst zijn speelstuk naar een pakhuis in de haven en krijgt alle schatten op de haventegels in dit pakhuis. De speler pakt deze schatten in zijn spelerskleur uit de voorraad en legt deze in zijn persoonlijke voorraad met de niet-gescoorde zijde naar boven.Verwijder de haventegels uit het spel (leg ze terug in de doos). Het speelstuk van de speler zal net op tijd terug zijn in het klooster en wordt bij aanvang van de volgende beurt van de speler voor de hoofdingang of de zijingang gezet.



Voorbeeld: Alex (rood) speelt Maria en verplaatst zijn speelstuk naar het tweede pakhuis in de haven. Hij pakt de schatten die zijn afgebeeld op de haventegels (in zijn spelerskleur) en legt deze in zijn persoonlijke voorraad. Vervolgens verwijdert hij deze 3 haventegels uit het spel. Bij aanvang van zijn volgende beurt, moet Alex zijn speelstuk voor de hoofdingang of de zijingang zetten.

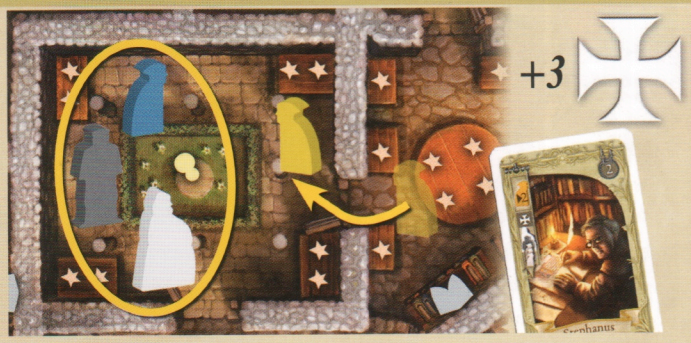
Stephanus: de ILLUSTRATOR

Stephanus probeert zoveel mogelijk bewonderaars te krijgen voor zijn werk.



Stephanus: De speler verplaatst zijn speelstuk maximaal 2 velden verder. Daarna krijgt hij een aantal overwinningspunten gelijk aan het aantal andere speelstukken dat aanwezig is in die kamer (speelstukken van andere spelers, Remigius, Severus en Vitus).

Opmerking: Alleen in een spel met 5 spelers is het zeker dat Stephanus onderdeel is van het spel. Met minder spelers kan met de illustrator worden gespeeld, maar het is minder uitdagend, omdat er meer punten verdient kunnen worden.



Voorbeeld: Anika (geel) speelt Stephanus en verplaatst haar speelstuk naar de aangrenzende kamer. Ze krijgt 3 OP, omdat er zich drie andere speelstukken in die kamer bevinden: Frank (blauw), Severus en Remigius.

Met deze twee kaarten worden geen speelstukken verplaatst!

Belangrijk: Als een speler die een van deze kaarten speelt zijn speelstuk in de haven heeft staan, moet hij deze alsnog bij een ingang plaatsen.

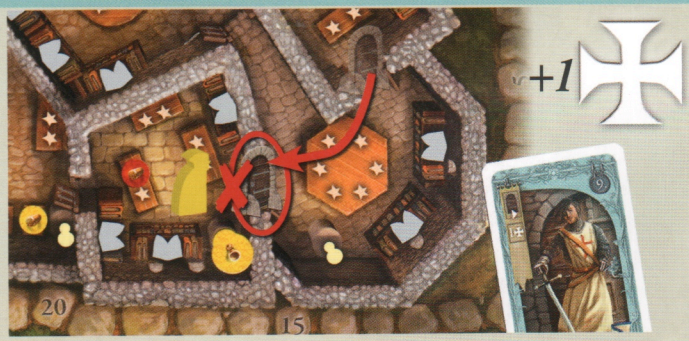
Porticus: de PORTIER

Porticus heeft alle sleutels en kan deuren openen en sluiten.



Porticus: Speelt een speler Porticus, dan verplaatst hij de deur van een doorgang naar een andere doorgang (de ene deur gaat open, de andere op slot). De twee ingangen kunnen niet worden gesloten. Daarnaast krijgt de speler direct 1 OP.

De deur sluit de doorgang tussen twee aangrenzende kamers. Noch een speelstuk van een speler, noch Remigius of Severus kan door deze doorgang. Enkel Vitus heeft zijn eigen sleutel en kan een gesloten deur passeren.



Voorbeeld: Frank (blauw) speelt Porticus en verplaatst de deur naar een doorgang van de kamer waar Anika (geel) op dat moment is. Daarnaast verdient hij 1 OP en voegt dit toe aan het scorespoor. Anika kan de doorgang naar de rechterkamer niet meer gebruiken. Ze moet wachten tot de deur wordt verplaatst of een andere doorgang gebruiken.

DE KLOKKEN

Als de klokken luiden, is het tijd voor de bewoners om hun gebeden op te zeggen. Daarnaast komen er nieuwe schatten in de haven te liggen.



Klokken: De speler neemt alle door hem gespeelde kaarten (inclusief de klokken) terug op hand. Nieuwe schatten worden toegevoegd aan de haven (zie hierna).

Nieuwe schatten in de haven

Elke keer als een klokkenkaart wordt gespeeld, komen er nieuwe schatten aan in de haven. De kaart die de speler voor de klokkenkaart heeft gespeeld, bepaalt het aantal nieuwe schatten (het cijfer in hoek rechtsboven).

Trek één voor één tegels uit de zak. Leg de eerste tegel op een leeg veld van het pakhuis met het scheepssymbool, de tweede tegel in het volgende pakhuis, etc. Volg daarbij de richting van de pijl. Sla pakhuizen, die volledig gevuld zijn, over. Als het laatste pakhuis is gevuld, ga je verder met het eerste pakhuis, tot het aangegeven aantal tegels is getrokken of alle pakhuizen vol zijn.

In elk pakhuis is slechts plaats voor één kelk. Als er tijdens het aanvullen een tweede kelk wordt getrokken voor dat pakhuis, gaat de kelk naar het volgende pakhuis dat nog geen kelk bevat. Als in alle pakhuizen een kelk ligt, worden de kelken die dan getrokken worden uit het spel verwijderd zonder daarvoor een nieuwe tegel te trekken.

Als een speelstuk van een speler zich in een pakhuis bevindt tijdens het aanvullen, krijgt die speler direct na het aanvullen de daar aanwezige schatten.

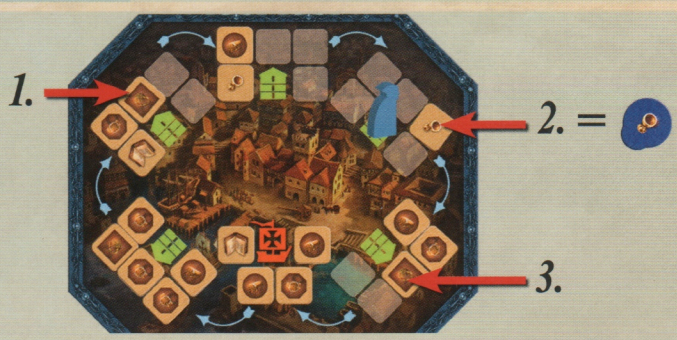
Opmerking: Het is onmogelijk dat een speler geen kaart kan spelen. De klokkenkaart wordt direct weer op hand genomen! Deze kaart kan dus altijd worden gespeeld!



Opmerking: Als het pakhuis wordt overgeslagen bij het aanvullen, gaat de tegel die daarna wordt getrokken naar het volgende pakhuis na het pakhuis waarin de kelk is gelegd.







Voorbeeld: Anika (geel) speelt de klokken en neemt al haar kaarten weer op hand. In haar vorige beurt had ze Anselmus gespeeld, dus wordt de haven aangevuld met 3 nieuwe haventegels. De eerste tegel komt in het derde pakhuis te liggen, omdat de eerste twee al vol zijn.
Als tweede tegel trekt ze een kelk. Deze gaat naar het vijfde pakhuis, omdat in het vierde reeds een kelk ligt. De derde tegel gaat nu naar het zesde pakhuis. Frank (blauw) heeft geluk en krijgt nu direct een kelk uit de voorraad. De betreffende haventegel wordt uit het spel genomen.

Met deze kaarten verplaatsen de algemene speelstukken

Belangrijk: Als een speler die een van deze kaarten speelt zijn speelstuk in de haven heeft staan, moet hij deze alsnog bij een ingang plaatsen.

Remigius: de ABT

Remigius bewaart de schatten en beloont de spelers die deze naar de abdij brengen.



Remigius: De spelers verplaatst Remigius maximaal 2 kamers verder. Remigius kan niet de kamer betreden waar Vitus zich bevindt. Remigius krijgt overwinningspunten (OP) voor alle niet-gescoorde schatten in de kamer waar hij zijn verplaatsing eindigt.

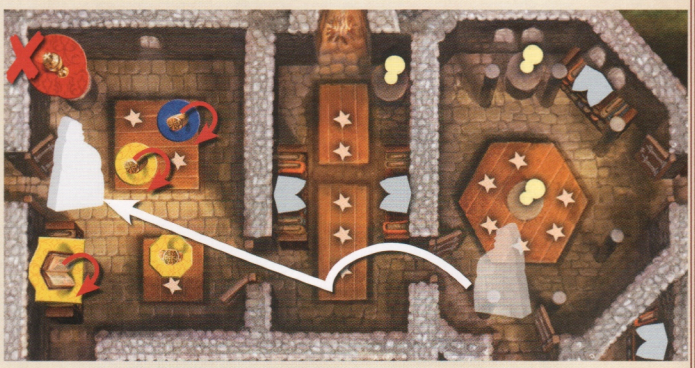
Opmerking: Remigius krijgt ook geen OP als Severus zich in dezelfde kamer bevindt. Remigius gaat enkel door de kamer waar Vitus zich bevindt als hij er geen andere uitweg is (gesloten deur). Hij kan niet eindigen in de kamer waar Vitus zich bevindt.

Een kamer scoren

Alle spelers verdienen punten voor hun niet-gescoorde schatten in de kamer waar Remigius zijn verplaatsing eindigt:

- **voor elke niet-gescoorde zegelring krijgt de betreffende speler 2 OP**
- **voor elk niet-gescoord boek krijgt de betreffende speler 3 OP**
- **voor elke niet-gescoorde kelk krijgt de betreffende speler 5 OP**

Nadat alle spelers hun punten hebben bijgewerkt op het scorespoor worden alle gescoorde boeken en kelken in deze kamer omgedraaid om aan te geven, dat ze zijn gescoord. Per speler wordt echter slechts één zegelring omgedraaid; de overige zegelringen blijven liggen met de niet-gescoorde zijde naar boven *(en kunnen dus opnieuw worden gescoord als Remigius terugkeert naar deze kamer).*



Voorbeeld: Anika (geel) speelt Remigius. Ze verplaatst hem twee kamers verder en scoort die kamer. Anika krijgt 7 OP: 3 voor haar boek en 2 voor elk van haar zegelringen. Frank (blauw) heeft een niet-gescoorde zegelring in deze kamer en scoort 2 OP. De kelk van Alex (rood) is reeds gescoord in een vorige ronde en daarvoor krijgt hij nu geen OP. Ten slotte draait Anika haar boek en één van haar zegelringen om naar de gescoorde zijde. Frank doet hetzelfde met zijn zegelring.

Vitus: de SPION (er is geen Vitus kaart!)



Vitus heeft als taak het werk van Remigius te controleren. Hij volgt Remigius voortdurend en voorkomt dat hij direct terug kan keren naar dezelfde kamer. Vitus volgt Remigius altijd. Nadat Remigius naar een andere kamer is verplaatst, gaat Vitus automatisch naar de kamer waar Remigius aan het begin van zijn verplaatsing stond. Vitus heeft een eigen sleutel en kan voorbij een gesloten deur.

Severus: de PRIOR

Severus, de Prior, is geen tempelierridder en kan niet worden vertrouwd.



Severus: De speler verplaatst Severus maximaal 3 kamers verder en krijgt direct 1 OP. Er kunnen geen acties met schatten (verstoppen, oppakken en meenemen met Benjamin of waarderen met Remigius) worden uitgevoerd in de kamer waar Severus zich bevindt. Speelfiguren mogen wel de kamer betreden of er doorheen lopen. Als Remigius zich in dezelfde kamer als Severus bevindt, volgt er geen waardering.



Voorbeeld: Anika (geel) speelt Severus. Ze verplaatst hem naar de volgende kamer en krijgt 1 OP. Hiermee voorkomt Anika dat deze kamer kan worden gescoord. Frank (blauw) is hier niet blij mee… Hij had graag Remigius naar deze kamer verplaatst in zijn volgende beurt om deze te scoren.

QUEEN GAMES

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Les cartes suivantes déplacent des personnages n'appartenant pas aux joueurs !

Important : si un joueur qui se trouve dans un entrepôt joue ces cartes, il doit déplacer son pion jusqu'à l'un des portails (bien qu'on ne déplace pas de pion de joueur lorsqu'on joue ces cartes) !

Remigius : l'ABBÉ

Remigius fait l'inventaire des objets précieux et récompense les joueurs qui les ont apportés à l'abbaye.



Remigius : le joueur déplace Remigius de 1 ou 2 salles. Remigius ne peut pas entrer dans la salle où se trouve Vitus. Remigius octroie des points de victoire (PV) pour tous les objets non comptabilisés cachés dans la pièce où il termine son déplacement.

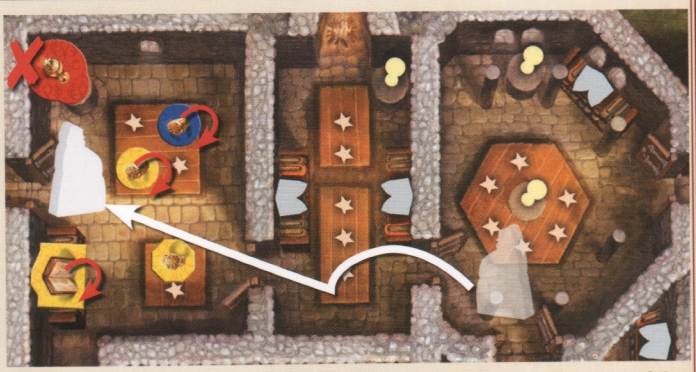
Note : Remigius n'accorde pas de PV si Severus se trouve également dans la salle. Remigius ne traverse la salle où se trouve Vitus que s'il n'existe aucun autre chemin possible. Il ne s'arrête jamais dans la même salle que Vitus.

Inventaire d'une salle

Tous les joueurs gagnent des points de victoire pour leurs objets non comptabilisés dans la salle où Remigius termine son déplacement :

- **chaque anneau sigillaire non comptabilisé rapporte 2 PV à son propriétaire**
- **chaque livre non comptabilisé rapporte 3 PV à son propriétaire**
- **chaque calice non comptabilisé rapporte 5 PV à son propriétaire**

Une fois que tous les joueurs ont reporté leurs points de victoire sur la piste de score, tous les livres et calices comptabilisés dans la salle sont retournés, indiquant ainsi qu'ils ont déjà rapporté des points. Toutefois, seul un anneau comptabilisé de chacun des joueurs est retourné. Les autres restent dans la salle face non comptabilisée visible : ils rapporteront de nouveau des points si Remigius s'arrête dans cette salle.



Exemple : Ani (jaune) joue Remigius, le déplace de deux salles et procède au décompte. Ani gagne 7 PV (3 pour son livre et 2 pour chacun de ses anneaux). Frank (bleu) possède un anneau sigillaire non comptabilisé dans cette salle : il gagne 2 PV. Le calice d'Alex (rouge) a déjà été comptabilisé lors d'un round précédent, et ne lui rapporte donc plus aucun PV cette fois. Finalement, Ani retourne son livre et l'un de ses anneaux face comptabilisée, et Frank fait de même avec son unique anneau.

Vitus : l'ESPION (il n'y a pas de carte pour Vitus !)



C'est à Vitus qu'il appartient de contrôler le travail de Remigius. Il suit Remigius et l'empêche de revenir à l'endroit d'où il est parti. Vitus suit Remigius en permanence. Dès que Remigius se déplace dans une autre salle, Vitus entre automatiquement dans celle d'où l'Abbé est parti. Vitus possède ses propres clefs et peut traverser une porte verrouillée.

Severus: le PRIEUR

Severus, le Prieur, n'est pas un Templier, et on ne peut pas lui faire confiance.



Severus : le joueur déplace Severus de 1 à 3 salles et gagne immédiatement 1 PV. Aucune action impliquant les objets précieux n'est autorisée dans la salle où il se trouve (cacher des objets, les apporter ou les sortir de la salle, les faire décompter par Remigius).

Tous les personnages peuvent traverser cette salle ou y entrer.



Exemple : Ani (jaune) joue Severus et le déplace dans la salle voisine. Elle gagne 1 PV. Par cette action, Ani empêche d'effectuer le décompte dans cette pièce. Frank (bleu) en est particulièrement ennuyé : il aurait préféré pouvoir y faire venir Remigius au tour suivant pour gagner des points.

QUEEN GAMES

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

LES CLOCHES

Quand les cloches sonnent, les habitants de l'abbaye se rassemblent pour prier. Par ailleurs, de nouveaux objets sont préparés au port à destination de l'abbaye.



Cloches : le joueur prend toutes les cartes qu'il a jouées jusqu'ici, y compris les cloches. Elles constituent sa nouvelle main. De nouveaux objets arrivent en même temps au port (cf. ci-dessous).

Nouveaux objets précieux au port

Dès qu'une carte Cloches est jouée, de nouveaux objets arrivent aux entrepôts du port. La dernière carte jouée par le joueur actif avant qu'il ne joue les Cloches indique le nombre de nouveaux objets (il figure au coin supérieur droit).

Tirez les objets précieux au hasard dans le sac, l'un après l'autre. Mettez la première tuile tirée dans une des cases vides de l'entrepôt comportant le symbole de bateau, la deuxième dans l'entrepôt suivant (indiqué par la flèche blanche), etc. Sautez les entrepôts entièrement remplis. Quand le dernier entrepôt est servi, repartez au premier si nécessaire, jusqu'à ce que vous ayez placé le nombre de tuiles requis ou que tous les entrepôts soient pleins.

Chaque entrepôt ne peut contenir que 1 calice. Si, pendant que vous procédez au remplissage, un deuxième calice est tiré pour un entrepôt, placez-le dans le prochain entrepôt qui n'en contient pas encore. Si tous les entrepôts contiennent un calice, les calices excédentaires sont retirés du jeu sans être placés.

Si un pion de joueur se trouve dans un entrepôt au moment du remplissage, celui-ci reçoit tous les objets précieux correspondant aux tuiles nouvellement placées une fois que le réachalandage est terminé.

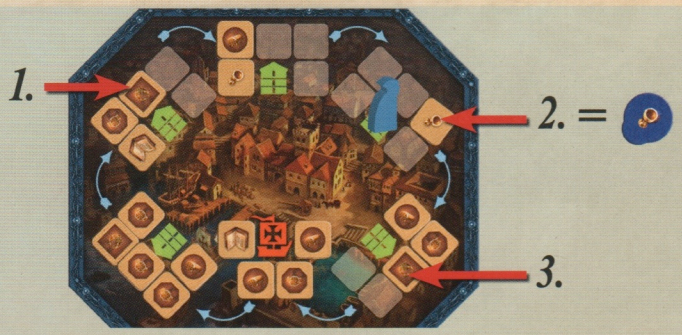
Note : il est impossible qu'un joueur ne puisse jouer aucune carte, car la carte Cloches n'est jamais posée devant les joueurs. Par conséquent, on peut toujours la jouer !



Note : si on doit sauter des entrepôts pour placer un calice, la prochaine tuile de port tirée est placée sur l'entrepôt suivant celui où le calice a vraiment été placé.







Exemple : Ani (jaune) joue sa carte Cloches et reprend ses cartes. Auparavant, elle venait de jouer Anselmus : 3 nouveaux objets précieux arrivent donc au port. La première tuile tirée est placée dans le troisième entrepôt, car le premier et le deuxième sont déjà pleins. La deuxième tuile tirée est un calice : on la place dans le 5e entrepôt, car le 4e comporte déjà un calice. La troisième tuile est placée sur le 6e entrepôt. Frank (bleu) a de la chance : il reçoit immédiatement un calice de la réserve, et la tuile de port correspondante est retirée du jeu.

Maria : la MESSAGÈRE

Maria, la sœur de l'Abbé Remigius, est autorisée à rendre visite à son frère. Elle peut donc faire entrer discrètement dans l'abbaye des objets qu'elle a pris au port.



Maria : le joueur déplace son pion dans n'importe quel entrepôt du port. Il y prend tous les objets précieux qui y sont stockés. Le joueur prend les objets précieux de sa couleur dans sa réserve et les ajoute à son stock personnel (face non comptabilisée visible). Retirez les tuiles de port du jeu (en les remettant dans la boîte).

Le pion du joueur revient à l'abbaye juste avant son prochain tour : à ce moment, il doit être placé devant le portail principal ou le portail latéral.



Exemple : Alex (rouge) joue Maria et déplace son pion sur le deuxième entrepôt du port. Il prend dans sa réserve les objets précieux de sa couleur correspondant aux 3 tuiles du port et les ajoute à son stock personnel. Ensuite, il retire les 3 tuiles de port du jeu. Avant son prochain tour, Alex devra placer son pion joueur devant le portail principal ou le portail latéral.

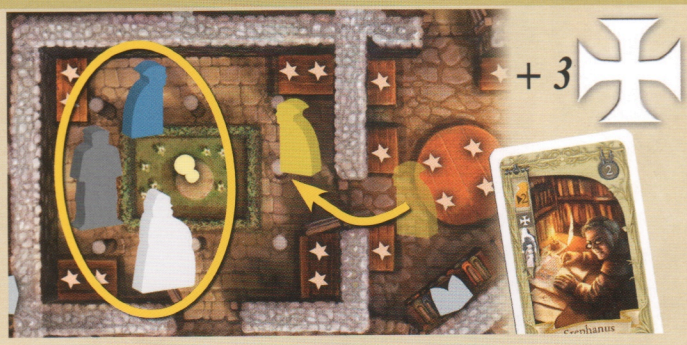
Stephanus : l'ENLUMINEUR

Stephanus essaie d'attirer autant d'admirateurs de ses enluminures que possible.



Stephanus : le joueur déplace son pion de 1 ou 2 salles. Il gagne autant de points de victoire qu'il y a d'autres personnages présents dans la salle où il arrive (pions des autres joueurs, Remigius, Severus et Vitus).

Note : il n'y a que dans les parties à 5 joueurs que la présence de Stephanus est obligatoire. Dans une autre partie, si les joueurs décident de l'utiliser quand même, le jeu sera moins corsé et ils gagneront plus de points de victoire.



Exemple : Ani (jaune) joue Stephanus et déplace son pion dans la salle adjacente. Elle gagne 3 PV grâce aux 3 autres personnages qui s'y trouvent : Frank (pion bleu), Severus et Remigius.

Les deux autres personnages ne déplacent pas les pions des joueurs !

Important : si un joueur qui se trouve dans un entrepôt joue ces cartes, il doit déplacer son pion jusqu'à l'un des portails (bien qu'on ne déplace pas de pion de joueur lorsqu'on joue ces cartes) !

Porticus : le PORTIER

Porticus est le gardien des clefs : il peut ouvrir et fermer toutes les portes.



Porticus : quand il joue Porticus, le joueur déplace la porte du passage où elle se trouve jusqu'à celui de son choix (une porte est ouverte et une autre est verrouillée). On ne peut verrouiller de la sorte aucun des deux portails. De plus, le joueur gagne immédiatement un point de victoire.

La porte bloque le passage entre deux salles adjacentes : ni les pions des joueurs, ni Remigius, ni Severus ne peuvent la traverser. Seul Vitus détient ses propres clefs et peut traverser une porte verrouillée.



Exemple : Frank (bleu) joue Porticus et déplace la porte vers un passage menant à la salle où se trouve actuellement Ani (jaune). De plus, il gagne un point de victoire et le reporte immédiatement sur la piste de score. Ani ne peut désormais plus utiliser le passage menant à la pièce adjacente de droite. Elle peut attendre que la porte soit déplacée à nouveau ou utiliser un autre passage.

Les cartes

Les personnages se déplacent d'une salle à une autre salle adjacente, par un passage ouvert. Quand il joue une carte permettant de déplacer un personnage, le joueur doit le déplacer d'au moins une salle. Le nombre de salles maximal qu'il peut parcourir figure sur la carte. Ensuite, le joueur effectue l'action de la carte. Ce faisant, un personnage n'a pas le droit d'entrer dans la même salle plus d'une fois (à l'exception de Benjamin le novice).

Avec les cartes suivantes, les joueurs déplacent leur pion joueur :

Anselmus, Josua et Lucas: les MOINES

Les trois moines aident les joueurs à cacher leurs objets dans les différentes salles.



Anselmus : le joueur déplace son pion de 1 salle seulement. Ensuite, il peut placer jusqu'à 3 objets précieux de son stock personnel (du même type ou de types différents) sur les emplacements correspondants de la salle en question.



Josua : le joueur déplace son pion de 1 ou 2 salles. Ensuite, il peut placer jusqu'à 2 objets précieux de son stock personnel (du même type ou de types différents) sur les emplacements correspondants de la salle en question.



Lucas : le joueur déplace son pion de 1 à 3 salles. Ensuite, il peut placer 1 objet précieux de son stock personnel sur un des emplacements correspondants de la salle en question.



Exemple : Frank (joueur bleu) joue Joshua et déplace son pion dans la salle adjacente. Il y cache 2 anneaux sigillaires de son stock personnel. Comme un anneau se trouve déjà dans cette zone, il doit en placer d'autres du même type.

Cacher des anneaux sigillaires/livres/calices :

Chaque type d'objet précieux a sa propre cachette. Quand il cache des anneaux sigillaires/calices/livres, le joueur les place sur un emplacement vide correspondant, face non comptabilisée visible. Tous les anneaux sigillaires de la même zone doivent être du même type (mais peuvent naturellement appartenir à différents joueurs). Une pièce peut comporter plusieurs zones où placer les anneaux.



Emplacement de calice.



Emplacement de livre.



Emplacement d'anneau.



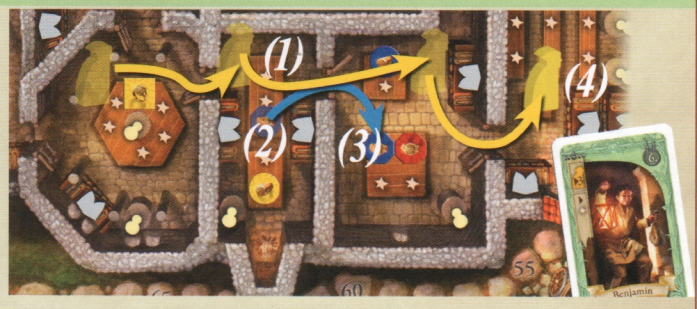
Emplacement d'anneaux du même type.

Benjamin : le NOVICE

En tant que novice, Benjamin n'est pas surveillé et peut ramasser des anneaux sigillaires pour les cacher à d'autres endroits.



Benjamin : le joueur déplace son pion jusqu'à 3 salles de distance. Lors de son déplacement, il peut ramasser **1 anneau sigillaire non décompté** (et appartenant à n'importe qui) dans n'importe quelle salle d'où il part ou qu'il traverse. Il doit ensuite le cacher dans une autre pièce en respectant les conditions habituelles (cf. ci-dessus). Avec Benjamin, un joueur peut entrer dans la même salle deux fois durant son tour. Pendant le dernier round de la partie, les joueurs ne peuvent ramasser que les anneaux qui leur appartiennent.



Exemple : Ani (jaune) joue Benjamin et déplace d'abord son pion dans la salle adjacente (1). Là, elle ramasse l'anneau non comptabilisé de Frank (bleu) (2) et l'emporte dans la salle suivante, où elle le cache (3). Ensuite, elle passe dans la salle suivante (4).

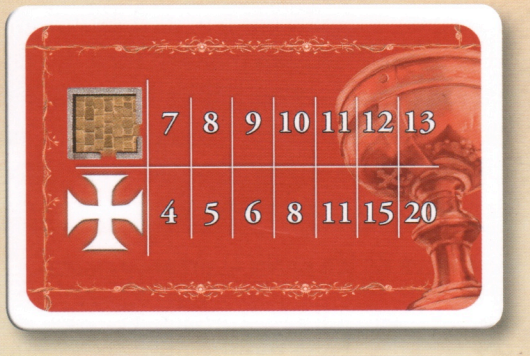
Note : Benjamin n'a pas le droit de ramasser ou de cacher un anneau sigillaire dans la salle où se trouve Severus. Toutefois, il peut la traverser alors qu'il en porte un.

On procède à un dernier décompte et des points de victoire (PV) supplémentaires sont octroyés.

• Chaque anneau sigillaire placé dans l'église et qui n'a pas encore été comptabilisé rapporte 2 points de victoire à son propriétaire.

• Chaque joueur gagne un nombre de points correspondant au nombre de salles contenant ses propres objets précieux (comptabilisés ou pas) (indiqué à droite).

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.



Règles spéciales pour une partie à 2

Dans l'ensemble, les règles demeurent les mêmes, à quelques exceptions près :

Les joueurs doivent décider s'ils incluront Stephanus dans la partie ou pas.

Préparation

Retirez la carte Cloches de l'une des séries de cartes inutilisées. Mélangez ensuite les cartes restantes de cette série avec une série de cartes inutilisée au complet, et placez ce paquet face cachée près du plateau. Il représentera un troisième joueur imaginaire, que nous appellerons Raphaël. Ce paquet est donc composé de 17 cartes (19 si l'on y inclut Stephanus) : deux pour chaque personnage et une carte Cloches.

Retirez les tuiles de port suivantes du jeu :

- 7 de chaque type d'anneau sigillaire
- 5 livres
- 4 calices

Déroulement du jeu

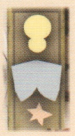
Le premier round se déroule comme à 3 joueurs ou plus. Lors des tours suivants, on révèle la première carte du paquet de Raphaël et on la place au sommet de sa défausse avant que le premier joueur n'entame son tour.

Si la carte révélée s'avère identique à l'une des cartes jouées par les deux autres joueurs, continuez à révéler des cartes du paquet de Raphaël jusqu'à en dévoiler une différente de celles des autres. À chaque round de jeu, les joueurs n'ont pas le droit de jouer une carte identique à celle affichée par Raphaël.

Raphaël n'exécute aucune autre action.

Quand la carte Cloches de Raphaël est dévoilée, on mélange toutes ses cartes et le paquet est placé face cachée à nouveau. On révèle alors la carte du sommet, et ainsi de suite.

Aperçu des symboles des cartes

Déplacement	*Personnage à déplacer et sa portée de mouvement*	*Déplacement de la porte*	*Nouvelles tuiles de port pour le port*	*Points de victoire (PV)*	*Personnages affectés*	*Calice, livre, anneau sigillaire*	*pas de calice, pas de livre, pas d'anneau sigillaire*
							

Déroulement du jeu

Premier round

Les joueurs choisissent **simultanément** une des cartes de leur main et la placent face cachée devant eux. Ensuite, ils la révèlent tous en même temps. En commençant par le joueur de départ, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue l'action associée à la carte jouée. Le jeu se déroule ensuite selon la séquence de jeu normal (cf. ci-dessous).

Note : il n'y a que pendant le premier round que les joueurs peuvent jouer la même carte !

Note : vous trouverez une description détaillée des cartes à partir de la page 5.

Séquence de jeu après le premier round

En commençant par le joueur de départ, dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs jouent l'un après l'autre une des cartes de leur main devant eux et effectuent l'action correspondante. Les joueurs jouent leur carte par-dessus la précédente, créant ainsi leur pile de défausse où seule la dernière carte jouée reste visible.

Note : tous les joueurs doivent montrer en permanence combien de cartes il leur reste en main.

Important : un joueur n'a jamais le droit de jouer une carte déjà visible au sommet de la défausse d'un de ses adversaires. Si un joueur se rend compte que cette règle est enfreinte, il doit le signaler immédiatement.

- Si le joueur qui a joué illégalement est le joueur actif, il doit reprendre sa carte et en jouer une autre qui n'enfreigne pas la règle. Il recule également d'une case sur la piste de score.

- Si le joueur qui a joué la carte illégale n'est plus le joueur actif, la carte illégale reste en jeu et il ne subit aucune pénalité.

Chaque round se déroule selon la même séquence jusqu'à ce que les conditions de fin de partie soient remplies.

Fin de partie

Le dernier round du jeu commence dès qu'une de ces deux conditions est remplie :

- Le nombre de tuiles de port n'est plus suffisant pour remplir les entrepôts quand une carte Cloches est jouée.
- Un joueur annonce pendant son tour qu'il a déposé au moins un de ses objets précieux dans chacune des 13 salles (que toutes aient été comptabilisées ou non).

Note : chaque joueur peut vérifier à tout moment combien il reste de tuiles de port dans le sac.

Quand une de ces deux conditions est remplie, chaque joueur joue un dernier tour, y compris celui qui a déclenché la fin de partie. Ce joueur est le dernier à jouer son tour.

But du jeu

Les joueurs sont des Templiers qui essaient de rassembler le plus possible d'objets précieux de leur ordre pour les dissimuler dans les salles de l'abbaye. Chaque joueur déplace son pion pour demander aux habitants de l'abbaye de l'aider à cacher ses trésors. Tous ont des compétences distinctes : les Moines aident à cacher les objets, l'abbé évalue les objets ainsi mis à l'abri et accorde des points de victoire en conséquence. Sa sœur Maria peut apporter de nouveaux objets précieux à l'abbaye, tandis que les autres peuvent les déplacer ou ouvrir et refermer les portes. Prenez garde, cependant : le nouveau Prieur Severus n'est pas un Templier et ne doit pas être mis au courant des activités secrètes qui se déroulent à l'abbaye.
À la fin de la partie, chaque joueur obtient des points de victoire supplémentaires pour les anneaux sigillaires placés dans l'église et pour le nombre de salles où il a caché ses objets précieux afin de protéger le secret des Templiers.

Préparation

Note: Si vous jouez à 2, reportez-vous aux règles spéciales page 4.

1. Placez le plateau au centre de la zone de jeu, et la carte du port à côté.
2. Mettez les tuiles de port dans le sac en toile et mélangez-les bien. Ensuite, achalandez le port ; tirez des tuiles du sac au hasard et placez-les sur les cases de chacun des entrepôts : 3 tuiles sur chacun des trois premiers entrepôts (en commençant par celui où figure un symbole de bateau), et 4 tuiles sur chacun des 3 derniers. Chaque entrepôt ne peut contenir que 1 calice. Si vous en tirez plus d'un, tirez à nouveau jusqu'à ce que vous obteniez une tuile différente. Ensuite, remettez les tuiles excédentaires dans le sac. Gardez le sac près du port une fois que vous avez fini d'achalander les entrepôts.



3. Placez la porte dans le passage situé entre les salles 9 et 13.
4. **Le joueur le plus jeune est le joueur de départ.** Le joueur situé à sa droite place l'Abbé Remigius dans la salle de son choix. Son voisin de droite place Vitus dans une salle adjacente de son choix, et le joueur suivant place le Prieur Severus dans la salle de son choix.

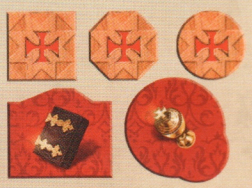
Note : pour votre première partie, nous vous suggérons de placer l'Abbé Remigius en salle 1, le Prieur Severus en salle 13, et l'espion Vitus devant le portail principal.

5. Chaque joueur reçoit une série de cartes, son pion joueur, un marqueur de score et les objets précieux à sa couleur. Tous les joueurs prennent leurs cartes en main.
6. Tous les joueurs placent leur pion joueur devant le portail principal et leur marqueur de score sur la case zéro de la piste de score.
7. Chaque joueur choisit 2 types d'anneaux sigillaires et prend 2 tuiles de ces types à sa couleur, pour les placer devant lui.
8. Chaque joueur prend également 1 tuile du troisième type à sa couleur. Ce stock personnel est visible de tous les joueurs, face non comptabilisée visible. Il est à la disposition des joueurs pour effectuer des actions.

Note : dans une partie à 3, les joueurs devraient accepter de jouer sans Stephanus, l'Enlumineur pour corser le jeu. À 4, ils en ont la possibilité, mais ce n'est pas obligatoire. Dans ce cas, chaque joueur reçoit 9 cartes au lieu de 10.



Les objets d'un joueur avec la face non comptabilisée visible.



Les objets d'un joueur avec la face comptabilisée visible.

TEMPLAR

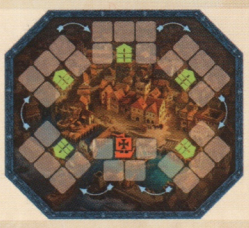
L'Ordre du Temple a été éradiqué par Philippe le Bel, mais quelques-uns des Templiers ont survécu dans une petite abbaye isolée. Ils aident les joueurs à rassembler les trésors dispersés de leur ordre et à les dissimuler dans des recoins secrets de l'abbaye. Templar - Le Trésor Secret est jeu familial passionnant où tous les joueurs essaient de cumuler le plus de trésors. Celui qui totalise le plus de points de victoire pour ses trésors cachés remporte la partie.

ACCESSOIRES

• **1 plateau de jeu** où figurent les 13 salles numérotées de l'abbaye



• **1 carte « port »** – comprenant 6 entrepôts



• **90 tuiles de port** – 13 calices, 17 livres et 60 anneaux sigillaires (20 pour chacun des 3 types)



• **160 objets précieux** – 5 calices, 6 livres, 3 x 7 anneaux sigillaires pour chaque joueur

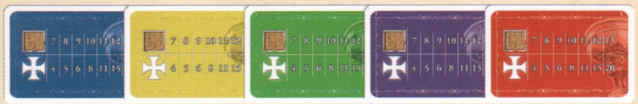


• **50** cartes – 9 cartes de personnage et 1 carte Cloches, dont le verso est à la couleur de chacun des joueurs



3 Moines, Novice, Enlumineur, Porteur, Prieur, Abbé, Messagère, Cloches

• **5 cartes de référence** – dans chacune des 5 couleurs



• **1 porte**

Montez la porte, composée de 3 tuiles, avant chaque partie.



• **3 figurines en bois**



Prieur Severus, Abé Remigius et Espion Vitus

• **5 pions joueur** – dans chacune des 5 couleurs



• **5 marqueurs de score** – dans chacune des 5 couleurs



• **1 sac en toile**



• **1 livret de règles**