

# TEMPLIAR

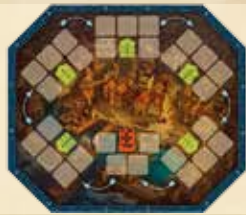
Der Orden der Templer ist von Philip dem Schönen zerschlagen worden, aber in einer entlegenen Abtei haben einige Templer überlebt. Sie helfen den Spielern die Tempelerschätze, die in den Unruhen zerstört wurden, zu sammeln und in der Abtei zu verstecken. Templar ist ein spannendes Familienspiel, in dem jeder versucht, Schätze zu verbergen, aber nur der Spieler, der die meisten Siegpunkte für verborgene Schätze erhält, gewinnt das Spiel.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan - er zeigt die 13 Räume der Abtei, mit den hier angegebenen Raumnummern:



- 1 Plan „Hafen“ - zeigt 6 Lagerhäuser



- 5 Übersichtskarten - je 1 pro Spieler



- 90 Hafentplättchen - 13 Kelche, 17 Bücher und 60 Siegelringe (20 von jeder der 3 Sorten)



- 1 Tür

Sie besteht aus 3 Einzelteilen und muss vor dem Spiel zusammengesteckt werden.



- 3 Figuren



Prior Severus, Abt Remigius, Spion Vitus

- 160 Schätze - je 5 Kelche, 6 Bücher und 21 Siegelringe (3 Sorten) pro Spieler



- 5 Spielsteine - je 1 pro Spieler



- 50 Spielkarten - je 9 Figuren- und 1 Glockenkarte pro Spieler (die Rückseite zeigt die Spielerfarbe)



3 Mönche, Novize, Illustrator, Pförtner, Prior, Abt, Botin, Glocken.

- 5 Zählsteine - je 1 pro Spieler



- 1 Stoffbeutel



- 1 Spielanleitung

## SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rolle der Templer, die versuchen möglichst viele Ordensschätze zusammenzutragen und in den Räumen der Abtei sicher zu verstecken. Jeder Spieler bewegt seinen Spielstein, um mit Hilfe der Bewohner Schätze zu verstecken. Jeder der Bewohner hat verschiedene Fähigkeiten: Mönche helfen, Dinge zu verstecken, der Abt kommt, um die versteckten Schätze zu begutachten und Siegpunkte dafür zu verteilen. Seine Schwester Maria kann

neue Schätze in die Abtei bringen, andere können Schätze bewegen oder Türen öffnen und schließen. Aber Achtung: Der neue Prior Severus ist kein Templer und darf daher nichts von den Aktivitäten in der Abtei mitbekommen. Am Ende bekommt jeder Spieler zusätzliche Siegpunkte für Siegelringe in der Kirche und für die Anzahl Räume, in denen er Schätze verborgen hat, um die Geheimnisse der Templer zu wahren.

## SPIELAUFBAU

1. **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt, der Hafen wird neben dem Spielplan platziert.
2. **Die Hafentafeln** werden in den Beutel gelegt und gemischt. **Damit wird der Hafen bestückt:** Zufällig gezogene Plättchen werden auf die Felder in jedem Lagerhaus platziert – je 3 Plättchen in die ersten 3 Lagerhäuser (beginnend mit dem Lagerhaus mit dem Schiffssymbol), je 4 auf die restlichen 3 Lagerhäuser. In jedem Lagerhaus darf nur 1 Kelch liegen. Wird mehr als 1 Kelch gezogen, werden sofort neue Plättchen gezogen, bis ein zulässiges Plättchen erscheint. Überzählige Kelche werden in den Beutel zurückgelegt, der nach dem Auffüllen der Lagerhäuser neben den Hafen gelegt wird.
3. **Die Tür** wird im Durchgang zwischen Raum 9 und 13 platziert.
4. **Startspieler** ist der jüngste Spieler. Der Spieler rechts von ihm darf den Abt Remigius in einen beliebigen Raum stellen. Der nächste Spieler zur Rechten platziert Vitus in einen angrenzenden Raum, der dann folgende Spieler platziert Severus, den Prior, in einen beliebigen Raum.
5. **Jeder Spieler** bekommt einen Spielstein, einen Zählstein, die Schätze in der gewählten Farbe sowie einen Satz Karten. Diese werden auf die Hand genommen.
6. **Die Spielsteine** werden vor das Hauptportal gestellt, **die Zählsteine** auf die Null der Zählleiste.
7. **Die Schätze** jedes Spielers werden in der Nähe des Spielplans platziert, sie bilden die Reserve.
8. Jeder Spieler wählt 2 Sorten Siegelringe aus, von denen er je 2 Plättchen in seiner Farbe nimmt und vor sich hinlegt. Von der 3. Sorte bekommt er nur 1 Plättchen in seiner Farbe. Dieser persönliche Vorrat liegt offen, mit der ungewerteten Seite nach oben und steht für Aktionen zur Verfügung.

*Anmerkung: Die Sonderregeln für das Spiel zu zweit erfahren Sie auf Seite 4.*



*Anmerkung: Für das erste Spiel schlagen wir folgende Startaufstellung der Figuren vor: Abt Remigius in Raum 1, Prior Severus in Raum 13 und Spion Vitus vor dem Hauptportal.*

*Anmerkung: Im Spiel zu dritt sollten, zu viert können sich die Spieler darauf einigen, ohne Stephanus, den Illustrator zu spielen, wenn sie ein etwas schwierigeres Spiel wünschen. Dann hat jeder Spieler nur 9 anstelle der üblichen 10 Karten auf der Hand.*



*ungewertete Seite  
von Ringen, Büchern  
und Kelchen*



*gewertete Seite  
von Ringen, Büchern  
und Kelchen*

## SPIELABLAUF

### Startrunde

Alle Spieler wählen **gleichzeitig eine Karte** von ihrer Hand aus und legen sie verdeckt vor sich. Alle Karten werden gleichzeitig umgedreht. Beginnend beim Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn der Reihe nach die Aktion der gewählten Karte aus. Danach geht es mit dem normalen Spielablauf weiter.

*Anmerkung: Nur in dieser Startrunde dürfen mehrere Spieler gleichzeitig die gleiche Karte ausliegen haben!*

*Anmerkung: Die einzelnen Karten werden ab Seite 5 im Detail erklärt.*

### Spielablauf nach der Startrunde

Der Startspieler spielt eine Karte aus seiner Hand, legt sie vor sich und führt die entsprechende Aktion aus. Danach spielt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine Karte aus. Jede ausgespielte Karte wird auf die bereits gespielten eigenen Karten gelegt und bildet so einen persönlichen Ablagestapel, auf dem nur die zuletzt gespielte Karte sichtbar ist.

*Anmerkung: Jeder Spieler muss jederzeit die Anzahl seiner Handkarten offen zeigen.*

**Wichtig:** Ein Spieler darf nie eine Karte ausspielen, die offen (oberste Karte) vor einem anderen Spieler liegt. Falls ein Spieler bemerkt, dass ein anderer eine Karte gespielt hat, die schon auf dem Tisch liegt, sagt er dies sofort an:

- Ist der Spieler mit der unzulässigen Karte noch am Zug, muss er die Karte wieder auf die Hand nehmen und statt dessen eine zulässige ausspielen. Außerdem muss er auf der Zählleiste ein Feld zurückgehen.
- Ist der Spieler mit der unzulässigen Karte nicht mehr am Zug, nimmt er die Karte trotz des Fehlers nicht mehr zurück und geht auch kein Feld auf der Zählleiste zurück.

Dies wird fortgesetzt, bis eine der Endbedingungen erfüllt ist.

## SPIELENDENDE

Die Schlussrunde des Spiels beginnt, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Es sind nicht mehr genug Hafentplättchen zum Auffüllen der Lagerhäuser vorhanden, wenn die Glocken gespielt werden.
- Ein Spieler kündigt während seines Zuges an, dass er in allen 13 Räumen mindestens einen Schatz (gewertet oder ungewertet) platziert hat.

*Anmerkung: Jeder Spieler darf zu jedem Zeitpunkt nachprüfen, wie viele Hafentplättchen noch im Beutel sind.*

Nun ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. Der Spieler, der das Ende ausgelöst hat, ist der letzte Spieler, der an die Reihe kommt.

Anschließend kommt es zur Schlusswertung, es werden noch zusätzliche Siegpunkte vergeben:

- Jeder ungewertete Siegelring, der sich in der Kirche befindet, bringt dem Besitzer 2 Siegpunkte.
- Für die Anzahl Räume mit eigenen Schätzen (gewertet oder ungewertet) gibt es für jeden Spieler folgende Siegpunkte: (s. rechts)

Gewinner des Spiels ist der Spieler, der jetzt die meisten Siegpunkte auf der Zählleiste aufweist.

Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Anzahl der Räume  
mit eigenen  
Schätzen

Siegpunkte

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

## SONDERREGELN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Alle Spielregeln bleiben bis auf die folgenden Änderungen unverändert:

Es kann mit oder ohne Stephanus gespielt werden.

### Spielaufbau

Aus einem der überzähligen Kartensätze wird die Glocke entfernt. Dieser Satz und ein weiterer unbenutzter werden miteinander gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt.

Dieser Kartensatz stellt die Auslage eines imaginären dritten Mitspielers dar, nennen wir ihn Rafael.

Damit hat der Stapel 17 Karten (19 mit Stephanus): jede Figurenkarte zweimal und die Glocken einmal.

**Folgende Hafentplättchen werden entfernt, sie spielen nicht mit:**

- je 7 von jeder Sorte Siegelringe
- 5 Bücher
- 4 Kelche

### Spielablauf:

Die erste Runde wird wie im Spiel zu mehreren gespielt. Bevor in jeder weiteren Runde der Startspieler an die Reihe kommt, wird die oberste Karte von Rafael umgedreht und offen auf seine bereits ausliegenden Karten gelegt.

Sollte dabei eine Karte umgedreht werden, die bereits bei einem der beiden Spieler ausliegt, werden so lange weiter Karten umgedreht, bis eine Karte zum Vorschein kommt, die noch nicht ausliegt.

Die beiden Spieler dürfen die Karte, die bei Rafael offen liegt, in dieser Runde nicht spielen.

Ansonsten führt Rafael keine Aktionen aus.

Werden bei Rafael die Glocken aufgedeckt, werden alle seine Karten genommen, gemischt, wieder als verdeckter Stapel bereitgelegt und eine neue Karte wird umgedreht.

## ERKLÄRUNG DER KARTENSYMBOLS

Bewegung



Zu bewegende Spielfigur  
mit Bewegungsweite



Bewegung der  
Tür



Neue Hafentplättchen in  
den Hafent



Siegpunkte  
(SP)



Betroffene  
Spielfiguren



Kelch  
Buch  
Siegelring



Kein Kelch  
Kein Buch,  
Kein Siegelring



## KARTENERKLÄRUNG

Die Bewegung der Figuren erfolgt von einem Raum zu einem benachbarten durch einen offenen Durchgang. Wenn ein Spieler eine Karte spielt, die eine Figur bewegt, **muss** er diese mindestens einen Raum weiterbe-

wegen, maximal die auf der Karte angegebene Anzahl Räume. Anschließend führt er die Aktion der Karte aus. Dabei darf er keinen Raum mehrmals betreten (Ausnahme: Benjamin, der Novize).

Mit den folgenden Karten bewegt ein Spieler seinen Spielstein

### Anselmus, Josua und Lucas: DIE MÖNCHE

Die drei Mönche helfen den Spielern, Schätze in den verschiedenen Räumen zu verstecken.



**Anselmus:** Der Spieler bewegt den Spielstein genau 1 Raum weiter, er kann im erreichten Raum bis zu 3 Schätze (gleiche oder verschiedene) aus dem eigenen Vorrat auf passende Felder platzieren.



**Josua:** Der Spieler bewegt den Spielstein 1 oder 2 Räume weiter, er kann im erreichten Raum bis zu 2 Schätze (gleiche oder verschiedene) aus dem eigenen Vorrat auf passende Felder platzieren.



**Lucas:** Der Spieler bewegt den Spielstein 1 bis 3 Räume weiter, er kann im erreichten Raum genau 1 Schatz aus dem eigenen Vorrat auf ein passendes Feld platzieren.



Beispiel: Frank (blau) spielt Josua und bewegt seinen Spielstein in den angrenzenden Raum. Dort versteckt er zwei Siegelringe aus seinem Vorrat. Da schon ein Siegelring auf dem Bereich liegt, kann er nur noch Ringe der gleichen Sorte dort platzieren.

### Verstecken von Siegelringen/Büchern/Kelchen:

Jede Sorte Schätze hat ihr eigenes Versteck. Ein Siegelring/Buch/Kelch wird mit der ungewerteten Seite nach oben auf ein passendes leeres Feld gelegt. Alle Siegelringe auf einem Bereich müssen von der gleichen Sorte sein (natürlich nicht unbedingt vom gleichen Spieler).



Platz für einen Kelch



Platz für ein Buch



Platz für einen Siegelring



Bereich für Siegelringe der gleichen Sorte

### Benjamin: DER NOVIZE

Benjamin wird als Novize nicht so genau beachtet, so kann er Siegelringe nehmen und irgendwo anders verstecken.



**Benjamin:** Der Spieler bewegt den Spielstein 1 bis 3 Räume weiter. Dabei darf er einen ungewerteten Siegelring aus einem Raum nehmen, in dem er steht oder den er passiert, egal, wem er gehört. Er muss ihn in einem anderen Raum ablegen, wobei die Versteckregeln eingehalten werden müssen. Der Spieler darf einen Raum in diesem Zug zweimal betreten.

Während der letzten Runde darf der Spieler nur eigene Siegelringe aufnehmen.



Beispiel: Ani (gelb) spielt Benjamin und zieht ihren Spielstein zunächst in den angrenzenden Raum (1). Hier nimmt sie den ungewerteten Ring von Frank (blau) auf (2) und trägt ihn in den nächsten Raum, um ihn dort abzulegen (3). Danach geht sie noch einen Schritt in den angrenzenden Raum (4).

Anmerkung: Benjamin kann in dem Raum, in dem Severus ist, weder einen Siegelring aufnehmen noch verstecken; er kann jedoch mit einem Siegelring den Raum passieren.

## Maria: DIE BOTIN

Maria, die Schwester von Abt Remigius, kann ihren Bruder besuchen und so Schätze in die Abtei schmuggeln, die sie im Hafen eingesammelt hat.



**Maria:** Der Spieler bewegt seinen Spielstein zu einem beliebigen Lagerhaus am Hafen. Er erhält alle Schätze, die in diesem Lagerhaus auf den Hafenplättchen gezeigt sind. Er nimmt sich die entsprechenden Schätze, in seiner Farbe, aus der Reserve und legt sie in seinen persönlichen Vorrat (ungewertete Seite nach oben!). Die Hafenplättchen gehen aus dem Spiel und werden zurück in die Schachtel gelegt. Der Spielstein kehrt erst vor dem nächsten Zug des Spielers in die Abtei zurück. Er muss entweder zum Hauptportal oder zum Nebenportal gestellt werden.



*Beispiel: Alex (rot) spielt Maria und setzt seinen Spielstein auf das zweite Lagerhaus im Hafen. Er nimmt sich aus der Reserve die Schätze, die den 3 Hafenplättchen entsprechen und legt sie in seinen persönlichen Vorrat. Anschließend kommen die 3 Hafenplättchen aus dem Spiel. Vor seinem nächsten Zug muss Alex seinen Spielstein entweder zum Haupt- oder Nebenportal stellen.*

## Stephanus: DER ILLUSTRATOR

Stephanus sucht so viele Bewunderer wie möglich für seine neuesten Illustrationen.



**Stephanus:** Der Spieler bewegt seinen Spielstein 1 oder 2 Räume weiter. Er bekommt so viele Siegpunkte, wie andere Spielfiguren (Spielsteine der Mitspieler, Remigius, Severus und Vitus) in dem erreichten Raum stehen.

*Anmerkung: Stephanus ist nur bei 5 Mitspielern auf jeden Fall im Spiel. Falls die Spieler sich bei weniger Mitspielern entscheiden, mit dem Illustrator zu spielen, werden sie weniger straffe Partien mit mehr Punkten erleben.*



*Beispiel: Ani (gelb) spielt Stephanus und bewegt ihren Spielstein in den angrenzenden Raum. Sie erhält nun 3 Siegpunkte, da sich neben ihr noch 3 weitere Figuren im Raum aufhalten: Frank (blau), Severus und Remigius.*

## Die folgenden Karten bewegen keinen Spielstein

**Achtung:** Spielt ein Spieler, der in einem Lagerhaus steht, eine dieser Karten, so muss er dennoch seinen

Spielstein an eins der Portale setzen!

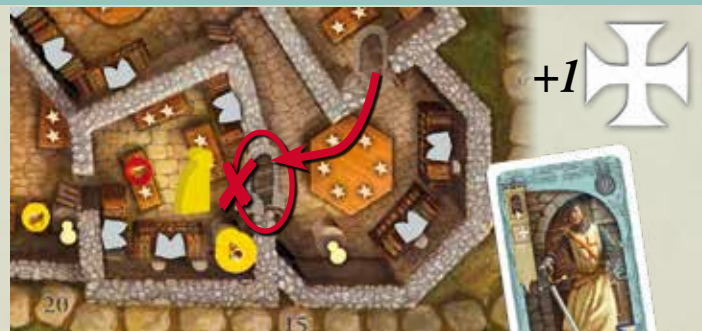
## Porticus: DER PFÖRTNER

Porticus ist im Besitz aller Schlüssel, so kann er Türen öffnen und schließen.



**Porticus:** Der Spieler bewegt die Tür von einem Durchgang zu einem beliebigen anderen. Die beiden Portale können nicht verschlossen werden. Außerdem erhält der Spieler sofort einen Siegpunkt.

Die Türe verschließt den Durchgang zwischen zwei benachbarten Räumen. Weder der Spielstein eines Spielers noch Remigius oder Severus können die Tür passieren. Nur Vitus hat eigene Schlüssel und kann eine geschlossene Tür passieren.



*Beispiel: Frank (blau) spielt Porticus und versetzt die Tür in den Raum, in dem Ani (gelb) steht. Zusätzlich erhält er sofort einen Siegpunkt, den er auf der Zählleiste abträgt. Ani kann den Durchgang zum rechts angrenzenden Raum nun nicht mehr nutzen. Sie kann entweder warten, bis die Tür erneut versetzt wird, oder einen anderen Weg wählen.*

## DIE GLOCKEN

Wenn die Glocken läuten, versammeln sich alle Bewohner zum Beten. Beim Klang der Glocken werden im Hafen neue Schätze zum Transport in die Abtei vorbereitet.



**Glocken:** Der Spieler bekommt alle ausgespielten Karten, einschließlich der Glocken wieder auf die Hand. Gleichzeitig tauchen im Hafen neue Schätze auf (siehe unten).

### Neue Schätze im Hafen:

Wenn ein Spieler die Glocken ausspielt, tauchen in den Lagerhäusern neue Schätze auf. Die Karte, die dieser Spieler vor den Glocken ausgespielt hat, zeigt an, wie viele neue Schätze auftauchen (die Zahl rechts oben auf der Karte).

Sie werden zufällig einer nach dem anderen aus dem Beutel gezogen. Der erste Schatz wird auf ein leeres Feld im Lagerhaus mit dem Schiffssymbol gelegt, der zweite in das nächste in Pfeilrichtung usw. Sollte ein Lagerhaus voll sein, wird es übersprungen.

Nach dem letzten Lagerhaus wird der Prozess bei Bedarf im ersten Lagerhaus fortgeführt, bis die nötige Zahl erreicht ist oder alle Lagerhäuser voll sind.

In jedem Lagerhaus ist nur 1 Kelch erlaubt. Falls beim Auffüllen ein zweiter Kelch für ein Lagerhaus gezogen wird, wird dieser in das nächste Lagerhaus ohne Kelch gelegt. Falls in jedem Lagerhaus ein Kelch liegt, geht ein neu gezogener Kelch aus dem Spiel und wird nicht ersetzt.

Steht die Figur eines Spielers während des Auffüllens in einem Lagerhaus, so erhält der Spieler nach dem Auffüllen die den Hafenplättchen entsprechenden Schätze, die auf dieses Lagerhaus gelegt wurden.

*Anmerkung: Es kann nicht passieren, dass ein Spieler keine Karte spielen kann, da die Glocken niemals auf dem Tisch liegen! Mindestens diese Karte kann immer gespielt werden.*



*Anmerkung: Falls Lagerhäuser bei der Platzierung von Kelchen übersprungen wurden, wird das nächste Hafenplättchen auf dem Lagerhaus platziert, das dem folgt, wo der Kelch tatsächlich platziert wurde.*



**Beispiel:** Ani (gelb) spielt die Glocken und nimmt alle ihre Karten wieder auf die Hand. Ihre zuvor gespielte Karte war Anselmus, also wird der Hafen mit 3 neuen Hafenplättchen aufgefüllt. Das erste Plättchen wird ins dritte Lagerhaus gelegt, da das erste und zweite Lagerhaus voll sind. Das zweite Plättchen zeigt einen Kelch und kommt somit ins 5te Lagerhaus, da im 4ten schon ein Kelch liegt. Das dritte Plättchen kommt nun ins 6. Lagerhaus. Frank (blau) hat Glück und erhält sofort einen Kelch aus der Reserve. Das entsprechende Hafenplättchen geht aus dem Spiel.

## Die folgenden Karten bewegen die Figuren (Remigius, Vitus und Severus)

**Achtung:** Spielt ein Spieler, der in einem Lagerhaus steht, eine dieser Karten, so muss er dennoch seinen

Spielstein an eins der Portale setzen!

### Remigius: DER ABT

*Remigius behält den Überblick über alle Schätze und belohnt Spieler, die sie versteckt haben.*



**Remigius:** Der Spieler bewegt Remigius 1 oder 2 Räume weiter. Remigius darf nicht in den Raum gezogen werden, in dem Vitus steht. In dem Raum, in dem Remigius den Zug beendet, verteilt er Siegpunkte (SP) für noch ungewertete Schätze.

*Anmerkung: Remigius wertet nicht, wenn Severus sich in diesem Raum aufhält. Remigius passiert den Raum, in dem Vitus steht, nur dann, wenn er keinen anderen Weg hat (geschlossene Tür). Er bleibt niemals im selben Raum wie Vitus stehen.*

#### Raumwertung:

Der Raum, in dem Remigius seinen Zug beendet wird gewertet:

- Jeder ungewertete Siegelring: \_\_\_ 2 SP für den Besitzer
- Jedes ungewertete Buch: \_\_\_ 3 SP für den Besitzer
- Jeder ungewertete Kelch: \_\_\_ 5 SP für den Besitzer

Nachdem alle Siegpunkte auf die Zählleiste übertragen sind, werden in dem Raum alle Bücher und Kelche umgedreht, sie zeigen nun die gewertete Seite. Es wird jedoch nur ein Siegelring jedes Spielers umgedreht, die anderen bleiben auf der ungewerteten Seite liegen. (Sie können noch einmal gewertet werden, wenn Remigius in diesen Raum zurückkehrt.)



*Beispiel: Ani (gelb) spielt Remigius, setzt ihn zwei Räume weiter und wertet anschließend den Raum. Ani erhält 7 SP, 3 für das Buch und jeweils 2 für die Ringe. Frank (blau) hat ebenfalls einen ungewerteten Ring und bekommt 2 SP. Da Alex (rot) seinen Kelch schon in einer vorherigen Runde gewertet hat, geht er jetzt leer aus. Anschließend dreht Ani ihr Buch und einen Ring auf die gewertete Seite. Frank dreht ebenfalls seinen Ring auf die gewertete Seite.*

### Vitus: DER SPION (Keine Karte)



Vitus soll kontrollieren, was Remigius getan hat. Er verfolgt ihn und hält ihn davon ab, dahin zurückzugehen, wo er herkommt. Vitus läuft hinter Remigius her. Jedes Mal, wenn Remigius sich bewegt hat, geht Vitus automatisch in den Raum, wo Remigius zu Beginn seines Zuges stand. Vitus hat seine eigenen Schlüssel, so kann er auch geschlossene Türen passieren.

### Severus: DER PRIOR

*Severus, der Prior, ist kein Templer, man kann ihm also nicht trauen.*



**Severus:** Der Spieler bewegt Severus 1-3 Räume weiter und erhält sofort einen Siegpunkt. In dem Raum, in dem Severus steht, können keine Aktionen ausgeführt werden. Jede Schatzaktion (verstecken, herein- oder herausbewegen durch Benjamin, sowie Wertung durch Remigius) ist verboten. Jede Figur darf den Raum betreten oder passieren. Wenn Remigius im gleichen Raum endet wie Severus, findet keine Raumwertung statt.



*Beispiel: Ani (gelb) spielt Severus, zieht ihn in den angrenzenden Raum und bekommt sofort einen Siegpunkt. Dadurch verhindert Ani, dass dieser Raum gewertet werden kann. Dies ärgert vor allem Frank (blau), der sicherlich gerne Remigius im nächsten Zug in den Raum gezogen hätte, um ihn zu werten.*

