

Silvio Negri-Clementi

IL MISTERO DEI Templari

Regolamento

 STRATELIBRI

Signore che spieghi i cieli come una tenda di luce, che fai dei fulmini i messaggeri della tua maestà, davanti il tuo sacro altare, dove s'adempì la sublime immolazione, noi leviamo alta la spada della luce, per depositarla ai piedi dell'altare come testimonianza del nostro giuramento.

Per il Cristo, per la difesa del Vangelo, per la guardia dei pozzi, per la verità, per la giustizia.

Contro gli oppressori, contro i mietitori di scandali e i corruttori dell'innocenza, contro la menzogna liberata, contro i traditori delle fazioni e dei partiti.

Noi lo giuriamo di impegnare la doppia spada: quella d'acciaio levigato e quella della parola splendente e fulminante.

Giammai noi attaccheremo per primi.

Giammai noi provocheremo per primi.

Tre volte noi sopporteremo l'ingiuria.

Tre volte noi ignoreremo il disprezzo e la menzogna.

Ma quando la spada brillerà nel sole come un colpo di chiarore, tuonerà la parola.

Allora poi non indietreggeremo di un solo passo, non taceremo che dopo il silenzio dell'avversario.

IL MISTERO DEL Templari

Il Mistero dei Templari™ è un appassionante gioco di gestione basato sulla storia dei Cavalieri dell'Ordine, per 2-4 giocatori dai 12 anni in su.

Idea e scopo del gioco

Il Mistero dei Templari™ ripercorre circa 200 anni, dal 1119 al 1312, della storia dell'Ordine dei *Pauperes commilitones Christi templique Salomonis* (Poveri compagni d'arme di Cristo e del Tempio di Salomone), meglio conosciuti come l'Ordine dei Cavalieri Templari. Ogni giocatore rappresenta una fazione dell'Ordine e dovrà amministrare denaro, commerciare merci, gestire cavalieri e recuperare reliquie, fino alla persecuzione del re di Francia sancita nel fatidico Venerdì 13 ottobre del 1307.

Contenuto della scatola

Questa confezione contiene:

- questo **regolamento**;
- il **tabellone** di gioco;
- 4 **schede**, in quattro diversi colori;
- 94 **carte**;
- 3 plance di cartone fustellate, dalle quali si ricavano 321 segnalini:
 - 13 segnalini **Reliquie**, tondi;
 - 81 segnalini **Monete**, tondi;
 - 38 segnalini **Merci**, tondi;
 - 34 segnalini **Cavalieri**, tondi;
 - 22 segnalini **Novizi**, tondi;
 - 8 gettoni **Cavalieri Templari**, tondi;
 - 9 segnalini **Province**, a forma di scudo;
 - 9 segnalini **Mercati**, ottagonali;
 - 40 segnalini **Scali**, quadrati;
 - 35 segnalini **1307**, tondi;
 - 32 segnalini **Nemici**, tondi;
- 60 **Sigilli dell'Ordine**, in legno;
- 4 pedine **contapunti**, in legno;
- 10 pedine **Trasporti** sagomate, in legno;
- 1 **dado** speciale, in legno.

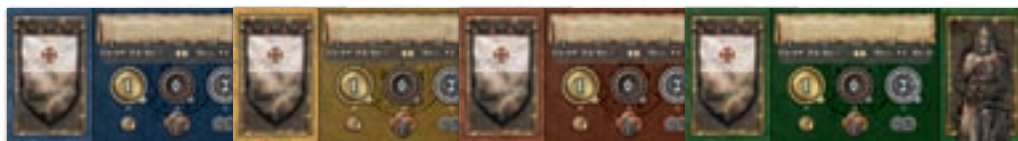
Componenti di gioco



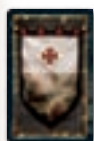
Tabellone di gioco



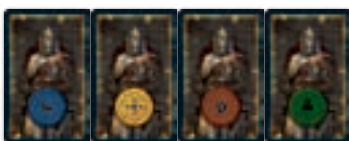
4 schede (dorso)



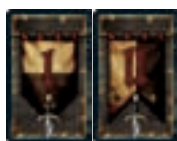
Fronte in 4 diversi colori: blu, giallo, rosso e verde



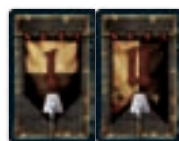
4 carte
Iniziativa



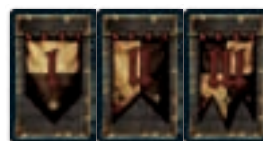
20 carte
Cavalieri Templari



10 carte Missioni
di Scorta



10 carte Missioni
di Scavo



30 carte Evento



12 carte
Reliquie



8 carte
Maestri



188
Risorse



13
Reliquie



81 Monete: 45 da 1,
21 da 5 e 15 da 10



38
Merci



34
Cavalieri



22
Novizi



8 Cavalieri Templari
in 4 diversi colori



9
Mercati



35
"1307"



9 Province Templari



40 Scali



32 Nemici



60 Sigilli
in 4 colori



4 Contapunti
in 4 colori



10 Trasporti
in 5 colori



1
Dado

Preparazione del gioco

Esempio per quattro giocatori.

1

Ponete il **tabellone** al centro del piano di gioco: mostra la geografia templare intorno alla metà del XIII secolo.

2

La mappa è divisa in 67 **Territori**: 55 di terra e 12 di mare. Molti sono raggruppati in **Province Templari**: d'Aragona, di Castiglia e Leon, Germanica, d'Inghilterra, Italica, di Maiorca, Portoghese, di Puglia e Sicilia. Quella di Francia è soggetta a regole diverse.

3

Quattro Territori possiedono al loro interno un **Rifugio**, dove i giocatori devono nascondere il maggior numero di Risorse acquisite durante la partita, nel momento in cui viene rivelato l'Evento 1307 che fa concludere la partita. I Rifugi sono contrassegnati da sigilli neri che li fanno considerare fuori dal gioco fino alla Persecuzione (vedere più avanti).



Esempio di **Rifugio**: il numero romano è la priorità di assegnazione

4

Molti Territori hanno al loro interno una località chiamata **Commanderia**. Alcuni Territori adiacenti al mare, possiedono anche il Porto. I Rifugi, quando sono in gioco, sono considerati Commanderie.



Territorio con **Commanderia**



Territorio con **Commanderia e Porto**

5

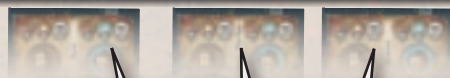
Commanderie esterne alle Province Templari, su Territori di terra verdi, sono contrassegnate anche da sigilli bianchi **Città**.



Città: il numero indica la quantità di segnalini Risorse posti in gioco durante la Preparazione (vedi punto 9)



Tre Città sono contrassegnate da un'icona (Reliquie, Merci o Novizi) quindi possiedono caratteristiche particolari



Carte Evento Trasporto rivelate

6

Tutte le Commanderie delle Province Templari, esclusa quella di Francia, possiedono combinazioni diverse di **Edifici**: Cappelle, Domus e Castelli. Ognuno ha caratteristiche di capienza diversa (il numero stampato all'interno), espressa in segnalini Risorse.



Cappella: qui può essere conservata 1 risorsa **Reliquia**



Domus: qui possono essere custodite fino a 3 Risorse tra **Monete** e/o **Merci**

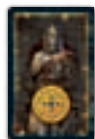


Castello: qui possono radunarsi fino a 2 Risorse tra **Novizi** e/o **Cavalieri**



7

Ogni giocatore sceglie casualmente una **scheda**, abbinandosi in questo modo a uno dei 4 colori di gioco. Quindi riceve:



5 carte



2 gettoni



15 Sigilli



1 Contapunti

8

Create riserve comuni di segnalini **Risorse**, divise per tipo. Ogni giocatore prende: **5 Monete** da 1 e **2 Cavalieri**, che pone negli Edifici della propria scheda, rispettivamente nella Domus e nel Castello.



9

Prendete: **2 Monete** da 10, **5 Monete** da 5, **3 Cavalieri**, le **due Reliquie** non numerate, e **3 Novizi**; mischiate coperti i segnalini e disponeteli a caso, senza guardarli, nelle Città, impilati sui sigilli bianchi, rispettando le capienze indicate.



Esempio: sul sigillo Città con il 2 impilate 2 Risorse senza guardarle dopo averle mischiate coperte

10

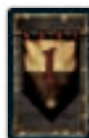
Ponete il segnalino della **Provincia di Francia** con il lato a colori rivelato. Ora ponete gli altri otto segnalini **Province Templari**, a forma di scudo, nei posti contrassegnati, con il lato bianco/nero rivelato.



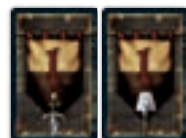
*Esempio di segnalino **Provincia Templare**: il lato in bianco/nero indica che la Provincia **NON** è ancora attiva*

11

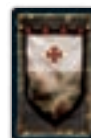
Dividete le carte per tipo e mischiate ogni mazzo separatamente. Quindi create un unico mazzo **Eventi** sovrappoendoli in ordine decrescente di Periodo. Fate la stessa procedura creando due mazzi **Missioni**. Ogni mazzo è posto nella tabella appropriata. Ora prendete le carte **Iniziativa**: mischiatele coperte e consegnatene una a ogni giocatore.



Mazzo
Eventi



Mazzo Missioni:
Scorta/Scavo



Carte
Iniziativa

12

Ogni giocatore pone il proprio **Contapunti** sulla cornice del tabellone nella casella con lo stesso numero indicato dalla carta Iniziativa ricevuta.



Esempio: il giocatore verde ha ricevuto la carta Iniziativa 3. Pone la propria pedina sulla casella 3 della cornice contapunti

13

Tenete a portata di mano i segnalini **Mercati**, le pedine **Trasporti**, i segnalini **Scali**, **Nemici** e **1307**, le carte **Reliquie** e il dado speciale. **Si comincia!**

Le fasi del Turno

Vediamo quante e quali sono le fasi in sequenza che compongono un turno di gioco:

- **Fase I, Missioni:** in cui tutti i giocatori, in ordine **inverso** di Iniziativa, devono partecipare alle Missioni.

Attenzione: questa fase è ignorata durante il III Periodo di gioco.

- **Fase II, Mercati:** in cui tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, possono acquistare e/o vendere risorse Mercì.
- **Fase III, Eventi:** in cui sono rivelate le prime due carte del mazzo Eventi. Gli effetti degli Eventi rivelati sono immediatamente applicati in ordine di priorità.
- **Fase IV, Trasporti:** in cui tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, possono caricare Risorse sui “mezzi” di trasporto: propri Cavalieri e Trasporti disponibili: Carovane e Navi. Quindi, muovono in ordine prima i Cavalieri e poi i Trasporti.
- **Fase V, Risorse:** in cui tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, possono organizzare le proprie Risorse. Al termine della fase sono riassegnate le carte Iniziativa sulla base della classifica aggiornata dei punti Vittoria.

Nell'ultima pagina di questo regolamento troverete una tabella riassuntiva delle Fasi del Turno.

Come si gioca

Una partita a *Il Mistero dei Templari™* è composta da un massimo di **quindici turni** suddivisi equamente in **tre diversi Periodi** di gioco, scanditi dagli Eventi che riportano l'indicazione del Periodo stampato sul dorso delle proprie carte, come evidenziato qui di seguito.



Ogni turno è composto da **cinque fasi** in cui tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, hanno la possibilità di agire. Quando tutti i giocatori hanno avuto questa opportunità, la fase termina e si passa alla successiva, fino alla conclusione del turno. Dopodiché comincia un nuovo turno di gioco e così via, fino alla conclusione della partita.

Importante: i giocatori possono spendere e spostare Monete da e tra le proprie Domus in qualsiasi fase di gioco ma non durante la fase III, Eventi (salvo espressamente richiesto dall'effetto di un Evento rivelato).

Non è possibile frammentare Monete in pezzature di valore inferiore, ma è sempre possibile fare il contrario.

***Esempio:** Giacomo, il giocatore rosso, nella Domus della propria scheda ha 5 segnalini Monete da 1. Per guadagnare spazio e poter stivare Mercì, cambia le cinque Monete in un unico segnalino da 5. Non può fare il contrario. Se, però, Giacomo deve acquistare 2 Mercì, pagando con i Moneta da 5, riceve in cambio tre segnalini da 1. Il regolamento non gli consente di frammentare un segnalino Monete da 5 in cinque Monete da 1 senza uno specifico motivo.*

Quando un giocatore dichiara “passo!” cede la possibilità di agire all'avversario che lo segue (in ordine di iniziativa) e non può più compiere azioni di gioco nella fase in corso.



La dotazione di un giocatore

Ogni giocatore possiede i seguenti componenti:

- una **scheda**, del proprio colore, che rappresenta i possedimenti della sua fazione in Terrasanta.



In termini di gioco i contenuti della scheda si trovano nel Territorio di Acre e Jerusalem, situato in basso a destra della mappa.

Ogni giocatore tiene la scheda di fronte a sé sul piano di gioco.

La "**pergamena**" è un'area di transizione in cui sono risposti i **segnalini Risorse (Reliquie e/o Monete)** che il giocatore può ricevere come ricompensa di una Missione. Le Risorse poste sulla "pergamena" non possono essere gestite dal giocatore che le controlla. In compenso, sono immuni agli attacchi dei nemici Saraceni. Le Risorse sulla "pergamena" entrano in possesso dei giocatori che le controllano all'inizio della fase V, Risorse.

Ogni scheda possiede tre Edifici: una **Cappella**, a capienza 1, dove custodire le Reliquie ritrovate

nelle Missioni di Scavo, in attesa di essere "spedite" in Europa; una **Domus**, a capienza 6, dove stivare Monete, ricevute a ricompensa delle Missioni, e Merci, acquistate dal mercato della Terrasanta. Questa Domus è collegata a ogni altra Domus che quel giocatore controlla durante la partita; un **Castello**, in cui albergare Cavalieri e/o Novizi. I segnalini Risorse ricevuti durante la preparazione sono posti correttamente in questi Edifici.

- la **carta Iniziativa** ricevuta è posta rivelata sulla sezione sinistra della scheda di gioco.
- un set di 5 **carte Cavalieri Templari**, del proprio colore, che ogni giocatore tiene in mano. Quando viene giocata una di queste carte, va posta nella sezione a destra della scheda, come indicato dallo schema in alto, eventualmente impilate con le altre giocate precedentemente;
- 2 **gettoni Cavalieri Templari**, del proprio colore, che verranno utilizzati per essere giocati sulla tabella Missioni; 15 **Sigilli dell'Ordine**, del proprio colore, che ogni giocatore utilizza per "marcare" nel gioco il controllo delle Risorse che pone sul tabellone. Questi componenti sono conservati sul piano di gioco adiacenti alla propria scheda;
- 1 pedina **Contapunti**, del proprio colore, posta sulla cornice del tabellone.

Missioni di Scorta

Esempio a quattro giocatori.

Queste missioni rappresentano l'azione "storica" svolta dai Templari in Terra Santa: scortare i pellegrini durante i loro viaggi in Palestina. I giocatori possono partecipare alla risoluzione delle Missioni di Scorta ottenendo Monete.



1. Difficoltà. La formula calcola la difficoltà della Missione. Il valore base è sommato al risultato della moltiplicazione che ha per fattori un numero per la quantità di giocatori della partita. **Esempio:** $0 + (3 \times 4 \text{ giocatori}) = 12$. 12 è il valore uguale o superiore che la cooperazione dei giocatori deve ottenere per superare con successo la Missione.

2. Compenso. La formula calcola la quantità di Monete che ogni giocatore riceve in base al numero di Cavalieri Templari che ha inviato nella Missione. **Esempio:** Giacomo, il giocatore rosso, con 2 Cavalieri Templari, riceve 2 Monete.

3. Successo. Sul lato sinistro della spada sono riportate: in alto, la formula che indica chi riceve il premio quando la Missione è superata con successo (**esempio:** tutti i giocatori che hanno inviato Cavalieri Templari nella Missione); più in basso il premio: la quantità di Monete da aggiungere (**esempio:** Giacomo, riceve 3 Monete).

4. Fallimento. Sul lato destro della spada sono riportate: in alto, la formula che indica chi riceve la penalità quando la Missione non è superata con successo (**esempio:** colui che ha impiegato il valore più basso); più in basso la penalità: la quantità di punti Vittoria da sottrarre (**esempio:** Luca, il giocatore giallo, perde 1 punto Vittoria).

Fase I - Missioni

Attenzione: questa fase è ignorata durante il III Periodo di gioco.

In questa fase i giocatori devono partecipare, cooperando con gli avversari, alla risoluzione di una o entrambe le Missioni:

1. Tutti i giocatori scelgono simultaneamente una delle carte Cavalieri Templari della propria mano e la giocano coperta su lato destro della propria scheda. Se, all'inizio di questa fase, i giocatori hanno esaurito le carte, riprendono in mano l'intero set di cinque carte (vedere più avanti la sezione "Carte Cavalieri Templari").



Esempio: Silvio, il giocatore blu, ha scelto di giocare la carta Cavaliere Templare 7/1. Giacomo, il giocatore rosso, la carta 5/3.

2. I giocatori, in ordine inverso di Iniziativa, scelgono in segreto uno dei due gettoni Cavalieri Templari e lo pongono, coperto, in uno degli spazi del proprio colore sulla tabella delle Missioni, in base alla strategia scelta (vedere più avanti "Giocare gettoni Cavalieri Templari").



Esempio: Silvio, il giocatore blu, con Iniziativa 4 è il primo a giocare il proprio gettone. Ha scelto il Singolo sulla Missione di Scavo. Il suo obiettivo è recuperare una Reliquia. Giacomo, invece, il giocatore rosso, punta a riscuotere molte Monete. Gioca il gettone Doppio sulla Missione di Scorta.

3. Viene rivelata la prima carta del mazzo Missioni di Scorta. Sono rivelate tutte le carte e i gettoni

giocati in questa fase dai giocatori e risolti gli effetti della Missione (vedere più avanti il paragrafo “Effetti di una Missione di Scorta”). Tutti gli eventuali segnalini Risorsa che un giocatore riceve per effetto della Missione sono posti rivelati sulla “pergamena” della propria scheda. Tutti gli eventuali punti Vittoria ricevuti per effetto della Missione sono immediatamente conteggiati.



Esempio: la Missione di Scorta rivelata è superata con successo dai giocatori. Giacomo, il giocatore rosso, che aveva giocato il gettone Doppio incassa 2 Monete più quelle della ricompensa. Silvio, il giocatore blu, che ha giocato il gettone Singolo sull'altra Missione, ha comunque contribuito con un 1 anche a questa Missione: lui incassa 1 Moneta e la ricompensa.

4. Viene rivelata la prima carta del mazzo Missioni di Scavo. Sono risolti gli effetti della Missione (vedere il paragrafo “Effetti di una Missione di Scavo”). Tutti gli eventuali segnalini Risorsa che un giocatore riceve per effetto della Missione sono posti rivelati sulla “pergamena” della propria scheda. Tutti gli eventuali punti Vittoria ricevuti per effetto della Missione sono immediatamente conteggiati.



Esempio: la Missione di Scavo rivelata è superata con successo dai giocatori. Giacomo, il giocatore rosso, che aveva giocato il gettone Doppio sulla Missione di Scorta non incassa nulla. Silvio, il giocatore blu, che ha giocato il gettone Singolo con valore 7, supera tutti e si appropria della Reliquia che pone sulla “pergamena” della propria scheda. Lui e gli altri giocatori che hanno partecipato allo scavo conteggiano i punti Vittoria guadagnati.

Missioni di Scavo

Esempio a quattro giocatori.

Queste Missioni rappresentano l’azione “leggendaria” svolta di nascosto dai Templari: la ricerca di preziose reliquie cristiane sepolte tra le rovine del Tempio di Salomone. I giocatori possono partecipare alla risoluzione delle Missioni di Scavo ricevendone Reliquie e punti Vittoria.



1. Difficoltà. La formula calcola la difficoltà della Missione. Il valore base è sommato al risultato della moltiplicazione che ha per fattori un numero per la quantità di giocatori della partita. **Esempio:** $2 + (3 \times 4 \text{ giocatori}) = 14$. 14 è il valore uguale o superiore che la cooperazione dei giocatori deve ottenere per superare con successo la Missione.

2. Compenso. La formula calcola la quantità di punti Vittoria che ogni giocatore riceve in base al numero di Cavalieri Templari che ha inviato nella Missione. **Esempio:** Silvio ha inviato 1 Cavaliere Templare; riceve 1 punto Vittoria.

3/4. Successo. Sul lato sinistro della spada sono riportate 2 formule: in alto, quella che indica chi riceve la Reliquia quando la Missione è superata con successo (**esempio:** Silvio, con il valore maggiore, riceve la Reliquia 4); al centro quella che indica ciò che ricevono gli altri partecipanti (**esempio:** gli altri due giocatori ricevono 3 punti Vittoria).

5. Fallimento. Sul lato destro della spada sono riportate: in alto, la formula che indica chi riceve la penalità quando la Missione non è superata con successo (**esempio:** colui che ha impiegato il valore più basso); al centro la penalità: i punti Vittoria da sottrarre (**esempio:** Luca, il giocatore giallo, perde 1 punto Vittoria).

Carte Cavalieri Templari

Ogni giocatore dispone del medesimo set di 5 carte Cavalieri Templari.



1. Forza: l'icona preceduta dal numero indica la Forza che si dispone per la durata del turno in corso, cioè fino a che non viene rivelata una nuova carta di questo tipo. *Esempio:* Silvio, il giocatore blu, ha rivelato la carta 7/1. Ora la sua Forza in Terrasanta è 3.

2. Illustrazione: aiuta i giocatori a distinguere le carte tra loro. Ogni illustrazione contraddistingue caratteristiche diverse della carta.

3/4. Spirito: ogni carta di questo tipo ha una coppia di valori di Spirito separati da una barra. La somma di questi valori è sempre 8. Questi valori sono impiegati nella risoluzione delle Missioni. *Esempio:* Silvio, il giocatore blu, utilizzando la carta 7/1 vuole apportare un maggior sforzo nella risoluzione della Missione prescelta, oltre a cercare di essere il giocatore che contribuisce con il maggior numero di punti per ottenere i migliori benefici dalla Missione, se risolta con successo.



5. Entrambe le carte Missioni rivelate sono scartate. La fase termina e si passa alla successiva.

Giocare gettoni Cavalieri Templari



Per completare la propria strategia i giocatori dovranno impiegare uno dei due gettoni Cavalieri Templari a disposizione, posizionandolo su una delle due Missioni nella relativa tabella sul tabellone di gioco.



Singolo: se un giocatore assegna il gettone Singolo in una Missione, significa che impiega il valore maggiore di Spirito della carta Cavalieri Templari giocata in quella Missione. Di conseguenza il secondo valore di Spirito, quello più basso, verrà utilizzato nell'altra Missione, questo stesso turno. In questo modo il giocatore parteciperà alla risoluzione di entrambe le Missioni, ottenendo gli eventuali compensi e penalità.



Doppio: se un giocatore assegna il gettone Doppio, entrambi i valori di Spirito sono utilizzati nella Missione dove è stato giocato il segnalino. L'altra Missione durante questo turno verrà ignorata. Il giocatore parteciperà alla risoluzione della sola Missione su cui ha posizionato il proprio gettone.

Effetti di una Missione di Scorta

Le Missioni di Scorta permettono di ricevere, principalmente, Monete.

- I giocatori che hanno assegnato il gettone Singolo nella Missione di Scorta della fase in corso ricevono il compenso di 1 Moneta; 2 Monete, invece, se hanno assegnato il gettone Doppio.
- Si sommano tutti i valori di Spirito apportati dai giocatori alla Missione: se il risultato è pari o superiore al valore di difficoltà, la Missione è portata a termine con successo, altrimenti è considerata un fallimento.
- Se la Missione di Scorta ha avuto successo, i giocatori ricevono le ricompense indicate dalla carta. Se invece è fallita alcuni giocatori ricevono le penalità in punti Vittoria indicate dalla carta.

Effetti di una Missione di Scavo

Le Missioni di Scavo permettono a un giocatore di acquisire una Reliquia mentre agli altri di ricevere, principalmente, punti Vittoria.

- I giocatori che hanno assegnato il gettone Singolo

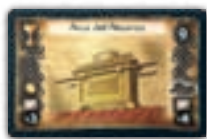
nella Missione di Scorta della fase in corso ricevono la ricompensa di 1 punto Vittoria; 2 punti Vittoria se, invece, hanno assegnato il gettone Doppio.

- Si sommano tutti i valori di Spirito apportati dai giocatori alla Missione: se il risultato è pari o superiore al valore difficoltà, la Missione è portata a termine con successo, altrimenti è considerata un fallimento.
- Se la Missione di Scavo ha avuto successo i giocatori ricevono i premi indicati dalla carta. In questo caso il giocatore che ha diritto alla Reliquia, come premio, riceve il relativo segnalino e l'omonima carta Reliquia. Se, invece, è fallita alcuni giocatori potrebbero ricevere penalità in punti Vittoria, comunque indicate dalla carta.

Carte e segnalini Reliquia



Quando un giocatore ottiene come ricompensa di una Missione di Scavo una Reliquia, prende il segnalino relativo (che riporta lo stesso numero indicato dalla carta Missione) per posizionarlo sulla "pergamena" della propria scheda. Inoltre riceve la carta corrispondente che conserverà adiacente alla propria scheda. Non ottiene altre ricompense.



Sul fronte della carta sono indicati: in basso a sinistra, i punti Vittoria che si ricevono esponendo la Reliquia in una delle proprie Cappelle (vedere paragrafo Fase V, Esposizione); in basso a destra i punti Vittoria che si ricevono nascondendo la Reliquia nel Rifugio assegnato alla fine della partita (vedere il capitolo "Vincere la Partita" a pag. 22).



Anche sul fronte dei segnalini Reliquia sono indicati due valori divisi da una barra, oltre al numero identificativo della Reliquia. Il primo a sinistra indica i punti Vittoria che si guadagnano per l'esposizione della Reliquia, e a destra i punti Vittoria che si guadagnano se la Reliquia viene nascosta nel proprio Rifugio a fine partita.

Fase II - Mercati



In questa fase i giocatori possono comprare, gestire e vendere, Mercì. Spezie, vino e stoffe sono prodotti di apprezzato valore per l'Europa medievale. La fase Mercati è composta da quattro passaggi in sequenza.



In questo gioco esistono 9 mercati: uno in ognuna delle nove Province Templari. Tutti i mercati delle Province hanno valore di partenza 2, indicato sul tabellone.



Quando, per effetto di Eventi, il valore dei mercati viene aumentato, sono posti in gioco i segnalini ottagonali a indicare il valore modificato. Il massimo valore raggiungibile da un mercato è 4.

1. Il primo giocatore lancia il dado: il risultato indica la "partita" di Mercì, ovvero la quantità di segnalini disponibili all'acquisto da parte di ogni giocatore in Terrasanta.

Esempio: Luca, il primo giocatore, lancia il dado. Ottiene 2: ogni giocatore potrà acquistare una "partita" di 2 Mercì.

2. Ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può acquistare la "partita" di Mercì calcolando il costo che è pari a 1 Moneta per ogni Mercì. Non è possibile frammentare la "partita": se per qualsiasi ragione un giocatore desidera solo una parte della "partita" di Mercì deve acquistarla e pagarla per intero, poi successivamente rinunciare, scartandoli, ai segnalini che per qualsiasi ragione sono in eccesso. Le Mercì acquistate da ogni giocatore sono stivate nella Domus sulla propria scheda. Se un giocatore non ha capienza disponibile le Mercì in eccedenza sono immediatamente scartate. Le Monete per l'acquisto delle Mercì possono essere spese, anche combinando gli importi, da qualunque Domus il giocatore controlla.

Esempio: Luca, il primo giocatore, acquista la "partita" di 2 Mercì: si priva di due segnalini Monete da 1 che tornano alla riserva comune. Ora prende dalla riserva comune 2 segnalini Mercì che pone coperti nella Domus della propria scheda.

3. Ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può vendere Mercì che possiede nelle proprie Domus,

a eccezione di quella sulla scheda. Il prezzo di vendita (pagato in Monete) è stabilito dal valore di Mercato della Provincia Templare attiva in cui le Domus si trovano, maggiorato dal bonus della Provincia Templare, indicato sullo scudo. Le Monete ricevute dalla vendita di Merci sono poste automaticamente nella Domus della medesima Provincia Templare in cui si è effettuata la vendita. Se per qualsiasi ragione questo non è possibile, le Monete sono poste sul tabellone nel Territorio in cui è stata effettuata la vendita, impilate sopra a un Sigillo di quel giocatore.

Esempio: Silvio, il giocatore blu, ha venduto 3 Merci a Marseille. In questo momento il valore di mercato della Provincia di Francia è 3. Il bonus della Provincia di Francia è +1, come indicato sullo scudo del segnalino. Silvio quindi riceve 12 Monete (quattro per ogni Merce), in segnalini a sua scelta, che sono posti nel Territorio della Commanderia Marseille sopra un suo Sigillo blu. Ora Silvio, dovrà preoccuparsi di spostare le Monete in una sua Domus per poterle gestire nelle fasi di gioco successive.

3 **4. I Mercati che hanno comprato Merci dai giocatori scartano i propri segnalini Mercato** (se presenti). Tutti i segnalini Merci venduti sono immediatamente scartati e tornano nella riserva comune. La fase termina e si passa alla successiva.

Esempio: Silvio, il giocatore blu, ha venduto Merci in questa fase nella Provincia di Francia che aveva valore di mercato 3. Il segnalino Mercato è ora scartato dal gioco facendo tornare il valore di mercato di questa Provincia a 2. Anche Giacomo ha beneficiato del valore di mercato 3 della medesima Provincia. Infatti, prima di Silvio, anche lui ha venduto merci nello stesso Territorio. Entrambi ne hanno beneficiato perché il segnalino è scartato solo nell'ultima interfase, successivamente alla possibilità di vendita di tutti i giocatori.



Importante: Marseille è l'unica Commanderia della Provincia di Francia in cui è possibile vendere Merci (come indicato dall'icona Merci adiacente al sigillo Città).

Fase III - Eventi

Come abbiamo già detto in precedenza, una partita a *Il Mistero dei Templari™* è suddivisa in tre diversi Periodi di gioco. Gli Eventi, grazie all'indicazione riportata sul dorso delle loro carte, scandiscono tali Periodi. Quando un mazzo termina, termina anche il Periodo di gioco che rappresenta.

Esistono quattro diversi tipi di Evento, diversamente distribuiti in ogni Periodo di gioco: **Avvenimenti**, **Nemici**, **Sviluppo** e **Trasporti**. Come evidenzia lo schema nella pagina a fianco, ogni tipo di Evento possiede una grafica che lo contraddistingue.



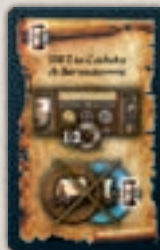
Ogni carta Evento, indipendentemente dal tipo, possiede un valore di Priorità (il numero a fianco della clessidra) che determina la sequenza in cui gli Eventi vengono risolti.

All'inizio di questa fase sono rivelate, dalla cima del mazzo Eventi, due carte che sono poste adiacenti agli inviti della tabella degli Eventi del tabellone di gioco.

Importante: nel momento in cui sono rivelati gli Eventi, fino alla risoluzione dei loro effetti, i giocatori non possono agire autonomamente, ma solo per partecipare all'effetto della carta.

Quando tutti gli effetti di tutti gli Eventi rivelati sono stati risolti la fase termina e si passa alla successiva.

Avvenimenti



1187, la Caduta di Gerusalemme
(II Periodo)

Effetto: ogni giocatore mescola coperti tutti i segnalini Risorse che si trovano sulla propria scheda. Quindi fa scegliere e scartare la metà dei segnalini, arrotondata per eccesso, dal giocatore alla propria sinistra. I rimanenti segnalini tornano sulla scheda. Poi è scartata dal gioco la carta Trasporti (e le relative pedine Carovana e Nave) con il valore di Priorità più basso tra quelle in gioco. Tutti i segnalini e i Sigilli presenti su quei Trasporti sono anch'essi scartati.

Le carte Eventi a confronto



Avvenimenti (4)

1. Priorità. 2. Titolo. 3. Effetto.

Nemici (5)

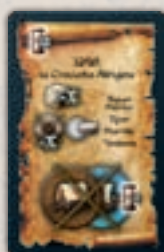
1. Priorità. 2. Effetto: Nemico 1. 3. Effetto: Nemico 2.

Sviluppo (13)

1. Priorità. 2. Primo effetto. 3. Secondo effetto. 4. Limitazioni e costo dell'effetto (dove presente)

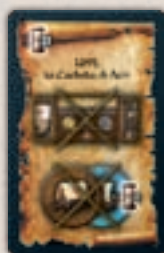
Trasporti (8)

1. Priorità. 2. Carovana. 3. Nave. 4. Territorio.



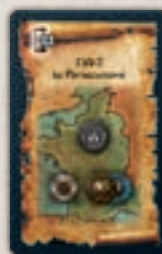
1209, la Crociata Albigese (II Periodo)

Effetto: il primo giocatore lancia il dado per le seguenti Comanderie della Provincia di Francia: Dijon, Toulouse, Aigues Mortes, Marseille. Sono scartati casualmente un numero di Risorse pari al risultato del dado lanciato per quella Città, dagli eventuali “mezzi” di trasporto e da tutti gli eventuali Sigilli che si trovano nei Territori di quelle Comanderie. Il Mercato della Provincia di Francia è chiuso: ribaltate il segnalino scudo sul lato bianco/nero. Poi è scartata dal gioco la carta Trasporti (e le relative pedine Carovana e Nave) con il valore di Priorità più basso tra quelle in gioco. Tutti i segnalini e i Sigilli presenti su quei Trasporti sono anch'essi scartati.



1291, la Caduta di Acri (III Periodo)

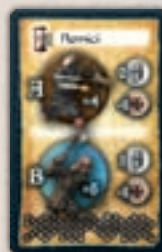
Effetto: tutti i giocatori rimuovono dal gioco la propria scheda e scartano tutte le eventuali Risorse presenti. Sono scartati anche tutti i Sigilli e i Trasporti



1307, la Persecuzione (III Periodo)

Effetto: questo evento determina la conclusione della partita, che segue una procedura particolare descritta nel dettaglio più avanti nel capitolo “La Persecuzione” a pag. 20.

Nemici



(I, II e III Periodo)

Effetto: quando viene attivato l'effetto di un evento Nemici sono posti sul tabellone di gioco, nella posizione suggerita dalla carta, i segnalini Nemici, a indicare che quel determinato Nemico è ora attivo. I Nemici sono di tre tipi:

Briganti, Pirati e Saraceni.

Attacco dei Nemici

Quando Cavalieri e Trasporti entrano all'interno di un Territorio in cui sono presenti Nemici attivati, sono attaccati. Se l'attacco ha successo, i Nemici depredano, altrimenti perdono un segnalino. Un Nemico che non possiede più segnalini non è più attivo.

Esempio: una Carovana entra in un territorio in cui sono attivi dei Briganti. Si genera un attacco.

Risolvete l'attacco dei Nemici, come segue:

1. Il primo giocatore lancia il dado e aggiunge il risultato alla forza d'attacco del Nemico.

Esempio: Luca, il primo giocatore, lancia il dado e ottiene 2. La Forza del nemico è 0, quindi la Forza totale dell'attacco è 2 ($2+0=2$).

2. Si confronta il valore totale di attacco con la Forza del Cavaliere o del Trasporto bersaglio dell'attacco. Ogni Cavaliere aggiunge +1 Forza in difesa dell'attacco. I giocatori coinvolti nell'attacco, in ordine di Iniziativa, possono rivelare eventuali Cavalieri trasportati per aumentare la Forza in difesa dell'attacco dei Nemici. L'attacco fallisce se la Forza del Nemico è pari o inferiore alla Forza del bersaglio dell'attacco.

Esempio: la Carovana ha forza 1. Gabriele rivela 1 Cavaliere tra le Risorse che trasporta su quella Carovana. Ora la Forza della Carovana è quindi 2 ($1+1$).

Se l'attacco fallisce: il Nemico sconfitto perde 1 segnalino. L'eventuale movimento residuo del Trasporto è utilizzato.

Esempio: la Forza dell'attacco non è superiore a quella in difesa e quindi i Briganti perdono 1 segnalino.

Se l'attacco ha successo: ogni giocatore mescola coperti tutti i segnalini che possiede sul "mezzo" di trasporto bersaglio dell'attacco. Il giocatore alla sua sinistra gli sceglie e scarta dal gioco casualmente un numero di Risorse pari al valore di depredare del Nemico (indicato sulla carta). L'eventuale movimento residuo del Trasporto è perduto.

Esempio: la Forza di attacco è superiore a quella di difesa. Il valore di depredare è 1: Gabriele porge i suoi 3 segnalini trasportati a Giacomo, alla sua sinistra. Giacomo sceglie a caso 1 segnalino che andrà scartato tornando nella riserva comune.



Briganti: si attivano in specifici Territori di terra come indicato dalla lettera maiuscola a sinistra dell'icona. Il numero preceduto dal segno di moltiplicazione indica la quantità di segnalini che entrano in gioco. I Briganti attaccano Cavalieri e Carovane che entrano nel loro Territorio di influenza.



Pirati: si attivano in specifici Territori di mare come indicato dalla lettera maiuscola a sinistra dell'icona. Il numero preceduto dal segno di moltiplicazione indica la quantità di segnalini che entrano in gioco. I Pirati attaccano le Navi che entrano nel loro Territorio di influenza.



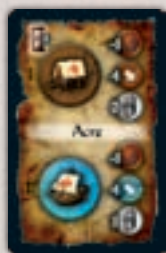
Saraceni: si attivano nel Territorio di Acre/Jerusalem attaccando singolarmente prima tutti i "mezzi" di Trasporto (Cavalieri, Carovane presenti nel Territorio e le Navi attraccate al porto) con le normali procedure descritte qui a fianco (sezione Attacco dei Nemici); dopodiché attaccano, in ordine *inverso* di iniziativa tutti i giocatori, come descritto di seguito. Tutti gli attacchi che i Saraceni eseguono hanno il valore di Forza indicato sulla carta sommato al risultato del dado lanciato dal primo giocatore.

Attacco dei Saraceni a un giocatore: si confronta la Forza totale di attacco dei Saraceni con il valore di Forza indicato sulla carta Cavaliere Templare rivelata nel turno in corso, alla quale è possibile sommare la Forza di eventuali Cavalieri che il giocatore attaccato può rivelare dal Castello della propria scheda, se possibile e desidera farlo. Ogni Cavaliere rivelato in questo modo aggiunge +1 alla Forza in difesa dell'attacco del Nemico. L'attacco fallisce se la Forza del Nemico è pari o inferiore alla Forza del giocatore bersaglio dell'attacco. In base all'esito dell'attacco, applicate i normali effetti descritti nella sezione "Attacco dei Nemici", qui a fianco.



Ogni Nemico, sulla carta, è accompagnato da due icone, ognuna preceduta da un numero: l'**elmo** indica la Forza d'attacco del Nemico; il simbolo templare il valore di **depredare** di quel Nemico, ovvero quante Risorse scartano a ogni giocatore in caso di successo nell'attacco.

Trasporti



(I, II e III Periodo)

Effetto: quando rivelata, la carta viene posta adiacente alla prima tabella Trasporti libera disponibile, accoppiandosi a una **lettera minuscola** e a un **colore** che la contraddistingue nel gioco. Le relative pedine di legno del colore indicato dalla tabella sono poste sulla carta.



Carovane: sono "mezzi" di trasporto che si muovono sulla mappa di gioco attraverso Territori di terra adiacenti. Non hanno limiti di tipo e numero di Risorse.



Navi: sono "mezzi" di trasporto che si muovono sulla mappa di gioco attraverso Territori di mare adiacenti. Non hanno limiti di tipo e numero di Risorse.



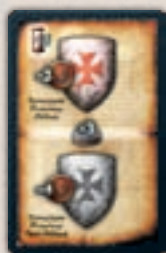
Ogni "mezzo" di trasporto, sulla carta, è accompagnato da tre icone precedute da numeri algebrici: la **moneta** indica il costo da pagare, in Monete, per utilizzare quel trasporto; la **freccia bianca** indica il valore di movimento di quel trasporto; l'**elmo** indica la Forza che quel trasporto possiede e che contrappone in difesa dell'attacco di eventuali Nemici.

Sviluppo



Province Templari
(I e II Periodo)

Effetto: sono attivate le Province Templari nell'ordine indicato dalla carta. Il segnalino Provincia Templare, a forma di scudo, viene ribaltato sul fronte a colori. Tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, possono acquisire un Edificio di quella Provincia Templare al costo di 3 Monete. Al momento dell'acquisizione, il giocatore guadagna 1 punto Vittoria. Ogni giocatore può acquisire un numero massimo di Edifici complessivo pari al valore indicato sulla carta per le Province attivate (*esempio: 3 Edifici complessivi - 2 nella prima Provincia e 1 nella seconda*).



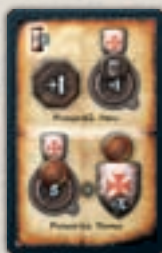
Donazioni
(I, II e III Periodo)

Effetto: tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, possono acquisire un Edificio in una qualsiasi Provincia Templare. Se la Provincia Templare è attiva,

l'acquisizione costa 2 Monete. Altrimenti, l'acquisizione ha un costo di 4 Monete.

Attenzione: gli Edifici acquisiti possono contenere Risorse solo dal momento in cui la Provincia Templare che li ospita è attiva.

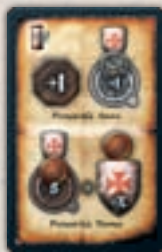
In ogni caso, al momento dell'acquisizione, il giocatore guadagna 1 punto Vittoria. Ogni giocatore può ripetere questo procedimento un numero di volte pari al valore indicato sulla carta.



Prosperità: Mercè
(I Periodo)

Effetto: tutti i mercati delle Province Templari incrementano di 1 il proprio valore (utilizzate i segnalini Mercato). Tutte le Domus delle Province Templari attive ricevono un segnalino risorse

Mercè dalla riserva comune. Tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, possono rivelare il numero indicato di Monete da una singola Domus all'interno di una Provincia Templare attiva per ricevere, nella medesima Domus, Monete pari al modificatore indicato sulla carta (se presente) in aggiunta al bonus della Provincia.



Prosperità: Novizi
(I, II e III Periodo)

Effetto: tutti i mercati delle Province Templari incrementano di 1 il proprio valore (utilizzate i segnalini Mercato). Tutti i Castelli delle Province Templari attive ricevono un segnalino risorse Novizi dalla riserva comune. Tutti i giocatori, in ordine di Iniziativa, possono rivelare il numero indicato di Monete da una singola Domus all'interno di una Provincia Templare attiva per ricevere, nella medesima Domus, Monete pari al modificatore indicato sulla carta (se presente) in aggiunta al bonus della Provincia.

Importante: anche la Commanderia de La Rochelle, nella Provincia di Francia (se attiva) riceve Novizi per effetto dell'evento Prosperità: Novizi come qualsiasi altro Castello. I segnalini Novizi sono impilati in aggiunta a ogni altro segnalino sul sigillo Città.

Mezzi di Trasporto

Esistono tre tipi di “mezzi” di trasporto, utilizzati dai giocatori per muovere le proprie Risorse sulla mappa di gioco.



Cavalieri: muovono in Territori di terra adiacenti senza l'ausilio di Scali. Un Cavaliere non può mai trasportare più di 1 Risorsa alla volta. I Cavalieri muovono anche privi di Risorse trasportate.

I Cavalieri sono rappresentati nel gioco da specifici segnalini Risorse.



Carovane: muovono in Territori di terra adiacenti in direzione di Scali propri. Una Carovana può trasportare un qualsiasi numero e tipo di Risorse. Le Carovane non possono muovere se prive di Scali propri.

Le Carovane sono rappresentate nel gioco da pedine sagomate in legno colorato.



Navi: muovono in Territori di mare adiacenti in direzione di Scali propri. Una Nave può trasportare un qualsiasi numero e tipo di Risorse. Le Navi non possono muovere se prive di Scali propri. Gli Scali delle Navi possono essere posti solo nei Porti.

Le Navi sono rappresentate nel gioco da pedine sagomate in legno colorato.

Gli Scali



Ogni volta che un giocatore carica Risorse su un Trasporto Carovana o Nave, riceve il relativo segnalino Scalo che gli permette di scegliere una Commanderia sulla mappa dove poter indirizzare quel Trasporto.



Gli Scali delle Navi possono essere posti solo nei Porti. Per determinare lo Scalo, il giocatore che ha ricevuto il segnalino può collocarlo sul tabellone in coincidenza con una Commanderia prescelta.

Attenzione: se per qualsiasi ragione un giocatore decide di non usufruire dello Scalo, deve riporlo sulla relativa tabella senza utilizzarlo.

Fase IV - Trasporti

La fase Trasporti è composta da una sequenza predefinita di passaggi:

1. CARICO: ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può caricare Risorse sui “mezzi” di trasporto disponibili (propri Cavalieri, Carovane e Navi), ponendo in gioco 1 proprio Sigillo, pagando eventuali costi e rispettando il quantitativo di Risorse previsto dal tipo di trasporto. Non possono essere caricate Risorse da Territori diversi da quelli in cui si trova il “mezzo” di trasporto caricato.

- **Cavalieri:** possono trasportare fino a un massimo di 1 segnalino Risorse, di qualunque tipo. Per caricarlo il giocatore pone 1 Sigillo nel Territorio in cui si trova il Cavaliere. Quindi, pone il Cavaliere, rivelato, e fino a un 1 segnalino Risorse impilati sul proprio Sigillo.
- **Carovane:** possono trasportare un qualsiasi numero di segnalini Risorse, di qualunque tipo. Per caricare una Carovana, il giocatore di turno paga il costo di carico indicato sulla carta e pone 1 proprio Sigillo nella relativa tabella con un minimo di 1 Risorsa impilata. Quindi, riceve e pone il segnalino Scalo in una Commanderia a sua scelta.
- **Navi:** possono trasportare un qualsiasi numero di segnalini Risorse, di qualunque tipo. Per caricare una Nave, il giocatore di turno paga il costo di carico indicato sulla carta e pone 1 proprio Sigillo nella relativa tabella con un minimo di 1 Risorsa impilata. Quindi, riceve e pone il segnalino Scalo in un Porto a sua scelta.

Caso particolare: quando un giocatore effettua il primo carico di un Trasporto, sia Carovana che Nave, la cui pedina si trova ancora sulla propria carta, quel giocatore può dichiarare il carico da qualsiasi Commanderia a sua scelta e deve porre la pedina nella Commanderia scelta (ovvero ne decide il luogo di partenza del Trasporto). Dopodiché, i carichi su quel Trasporto si effettuano normalmente. Alla fine della fase IV, Trasporti, le pedine ancora presenti sulle proprie carte vengono messe in gioco nella Commanderia indicata dalla carta.

2. MOVIMENTO:

- **Cavalieri:** ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può muoverli in un Territorio di terra adiacente confinante. Se il Territorio è occupato da Briganti, il Cavaliere viene attaccato e l'effetto va immediatamente risolto (vedere la sezione "Attacchi dei Nemici").



***Esempio:** il Cavaliere di Luca muove in un un Territorio adiacente trasportando un segnalino. In questo caso sta trasportando un altro Cavaliere. Non gli è consentito muovere con questo secondo Cavaliere perché possono muovere soltanto i Cavalieri rivelati all'inizio di questa fase.*

- **Carovane:** in ordine di Priorità, muovono attraverso Territori di terra adiacenti confinanti seguendo il percorso più breve in direzione del proprio Scalo più vicino. Eventuali situazioni di parità sono decise dal giocatore, tra quelli presenti sul Trasporto, che possiede il valore migliore di Iniziativa. Se il Territorio è occupato da Briganti, la Carovana è attaccata e l'effetto va immediatamente risolto (vedere la sezione "Attacchi dei Nemici"). I Sigilli trasportati rimasti privi di Risorse sono immediatamente scartati dal gioco.



***Esempio:** la Carovana nera raggiunge prima lo Scalo nel Territorio di Costantinopoli in quanto meno distante dello Scalo nel Territorio di Zadar.*

- **Navi:** in ordine di Priorità, muovono attraverso Territori di mare adiacenti confinanti seguendo il percorso più breve in direzione del proprio Scalo più vicino. Eventuali situazioni di parità sono decise dal giocatore, tra quelli presenti sul Trasporto, che possiede il valore migliore di Iniziativa. Se il

Territorio è occupato da Pirati, la Nave è attaccata e l'effetto va immediatamente risolto (vedere la sezione "Attacchi dei Nemici"). I Sigilli trasportati rimasti privi di Risorse, sono immediatamente scartati dal gioco.



***Esempio:** la Nave bianca nel Territorio di mare impiega un punto movimento per approdare al Porto del Territorio di Messina.*

Entrare in Porto: le Navi approdano "entrando" in Porto. Questa operazione richiede il costo di 1 punto Movimento.

- 3. **SCARICO:** i Trasporti che hanno raggiunto i propri Scali possono essere scaricati. I Sigilli dei giocatori rimasti completamente privi di Risorse sono immediatamente scartati dal gioco. Quando è raggiunto dal suo Trasporto, il segnalino Scalo è immediatamente scartato. Quando un Trasporto non ha più propri Scali sulla mappa, tutte le Risorse che trasporta sono completamente scaricate. Se il Trasporto possiede ancora Scali da raggiungere, il movimento residuo deve essere impiegato completamente fino al suo esaurimento. In questo caso, se sono raggiunti altri Scali, sono eseguite le relative procedure di scarico.



***Esempio:** la Carovana nera dopo aver raggiunto lo Scalo nel Territorio di Costantinopoli non ha esaurito completamente il suo movimento. Quindi, con il movimento residuo si dirige verso il prossimo Scalo nel Territorio di Zadar. Non raggiungendo lo Scalo, il suo movimento per questo turno termina nel Territorio di Beograd.*

fase V - Risorse

La fase Risorse si compone di ben otto passaggi in sequenza.

1. RECUPERO. Ogni giocatore recupera le Risorse poste sulla "pergamena" della propria scheda ponendoli opportunamente negli Edifici della scheda.

2. ESPLORAZIONE. Ogni giocatore che possiede Cavalieri che si trovano nei Territori con Città possono esplorarle. In ordine di Iniziativa ogni giocatore prende i segnalini presenti, li osserva, e può affidarne uno a ogni segnalino Cavaliere che possiede. Se quel Cavaliere possiede già una Risorsa, questa può essere scambiata con quella della Città. I segnalini che non sono caricati su un Cavaliere, sono riposti impilati e coperti sul sigillo bianco della Città.



***Esempio:** il Cavaliere di Luca, che sta trasportando una risorsa Cavaliere, è nel Territorio francese ed esplora la Città di Dijon. Guarda i segnalini e trova una Reliquia. Luca ritiene vantaggioso scambiare il Cavaliere trasportato con la Reliquia. Impila la Reliquia sul proprio Sigillo assieme al Cavaliere rivelato. Ora, l'altro Cavaliere non è più considerato di sua proprietà.*

3. ORGANIZZAZIONE. Ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può organizzare le proprie Risorse negli Edifici che controlla.

***Esempio:** la Nave bianca approdata al Porto di Messina ha scaricato le Risorse di Giacomo nel relativo Territorio. Giacomo può conservare le Risorse che ha trasportato all'interno degli Edifici che possiede in quel Territorio.*

4. ESPOSIZIONE. Ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può rivelare Reliquie che possiede custodite nelle proprie Cappelle. In quel caso il giocatore che la rivela riceve i punti Vittoria indicati sul segnalino a sinistra della barra. I punti Vittoria guadagnati in questo modo sono aumentati del bonus della

Provincia Templare in cui si trova la Cappella. Dal momento in cui la Reliquia è rivelata al momento della Persecuzione (vedere in fondo al regolamento), la Reliquia non può più essere spostata dalla Cappella in cui si trova.

***Esempio:** Silvio, il giocatore blu, rivela una Reliquia nella Cappella del Territorio di London. Di conseguenza ottiene 5 punti Vittoria ottenuti dalla somma del valore di esposizione della Reliquia (2) più il bonus della Provincia d'Inghilterra (+3).*



Importante: la Commanderia di Paris, nella Provincia di Francia permette di esporre Reliquie come se fosse una Cappella (come indicato dall'icona adiacente al sigillo Città). In tal caso la Reliquia, dopo aver assegnato il punteggio, è scartata dal gioco.

5. RECLUTAMENTO. Ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può reclutare Cavalieri sostituendo i segnalini Novizi dai propri Castelli al costo di 2 Monete per ogni Novizio sostituito. Inoltre, i giocatori possono rivelare Cavalieri dal Castello della propria scheda per guadagnare 1 punto Vittoria o 1 Moneta, da posizionare nella Domus della scheda, per ogni Cavaliere rivelato in questo modo.

6. MANTENIMENTO. Ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, deve pagare il costo di mantenimento di 1 Moneta per ogni Sigillo posto nei Territori sul tabellone al di fuori degli Edifici. I Sigilli per cui non si può o non si vuole pagare il costo sono scartati con tutti i segnalini impilati.

***Esempio:** a Giacomo, il giocatore rosso, sono rimaste delle Risorse, al di fuori degli Edifici che controlla. Ora è costretto a pagare 1 Moneta da una delle sue Domus per il mantenimento, oppure il Sigillo con le relative risorse impilate verrà scartato dal gioco.*

7. RECUPERO. Tutti i giocatori recuperano i propri gettoni dalla tabella delle Missioni.

8. INIZIATIVA. Si determina il nuovo ordine di Iniziativa.

Si conclude il turno di gioco e ne comincia uno nuovo, fino a che non è rivelato l'Evento 1307, che determina La Persecuzione (vedere il capitolo relativo a pag. 20).

Determinare l'Iniziativa

Durante la partita, i giocatori hanno la possibilità di agire secondo l'ordine di Iniziativa. Alla fine della fase V, Risorse, l'ordine viene stabilito dalla classifica dei punti Vittoria, partendo da colui che ne possiede meno che riceve la carta Iniziativa con il numero 1. Quindi l'ordine di Iniziativa segue l'ordine crescente dei numeri indicati sulle carte.



Esempio: *Silvio, il giocatore blu, in questo momento ha più punti dei suoi avversari, 8. Seguono, Luca, il giocatore giallo, con 6 punti, Giacomo, il giocatore rosso, con 5 punti e Gabriele, il giocatore verde, ne possiede solamente 3. Gabriele riceve la carta Iniziativa 1, Giacomo la carta Iniziativa 2, Luca la 3 e Silvio la 4. Gabriele, in questo momento svantaggiato in punti, ha però la priorità dell'Iniziativa.*

Eventuali condizioni di parità sono risolte dal valore più alto della Forza della carta Cavalieri Templari giocata nel turno in corso. Se la parità persiste scegliete mischiando le carte Iniziativa dei giocatori a parimerito e riassegnandole casualmente. Ogni giocatore pone la carta Iniziativa rivelata sul lato sinistro della propria scheda.

Esempio 1: *Luca e Giacomo hanno entrambi 10 punti. Per determinare l'ordine di Iniziativa i due giocatori confrontano il valore di Forza della carta Cavalieri Templari giocata in questo turno. Luca ha Forza 3 mentre Giacomo ha Forza 1. Luca riceve la carta Iniziativa più bassa di quella assegnata a Giacomo.*

Esempio 2: *Luca e Giacomo hanno entrambi 10 punti. Per determinare l'ordine di Iniziativa i due giocatori confrontano il valore di Forza della carta Cavalieri Templari giocata in questo turno, ma entrambi hanno giocato una carta a Forza 2. Le loro due carte Iniziativa che si contendono sono mischiate coperte e consegnate a loro casualmente: Giacomo riceve la carta più bassa e avrà priorità di Iniziativa migliore rispetto a Luca nel prossimo turno.*

Suggerimenti, Trucchi e Casi particolari

Terzo Periodo

Una volta terminato il decimo turno di gioco si entra automaticamente nel terzo Periodo di gioco. A questo punto le carte Missioni saranno terminate e pertanto la Fase I Missione a partire dall'undicesimo turno di gioco non verrà più svolta. Nella sequenza di gioco rimane invariata la successione delle altre Fasi.

Nella Fase II Mercati, non essendo più presente alcuna base Templare in Terra Santa (i giocatori avranno perso la propria scheda durante il Periodo precedente a causa dell'evento "La Caduta di Acri" - carta #21) verrà saltata l'interfase relativa all'acquisto delle Merci; e nella Fase V Risorse, per lo stesso motivo, verrà saltata l'interfase Recupero.

Spareggi

Nei casi in cui sussistono delle condizioni di pareggio tra i giocatori (esempio nella risoluzione delle Missioni di Scavo), si considera il valore di Forza più alto indicato sulle carte Cavalieri Templari di quei giocatori rivelate sulle loro schede; se il pareggio sussiste ancora si interviene in ordine di Iniziativa.

Note di sviluppo

Poiché questo gioco attraversa circa 200 anni di storia molto turbolenti, il tabellone di gioco mostra la geografia templare intorno alla metà del XIII secolo.

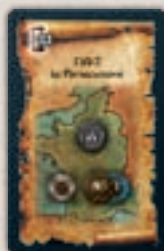




Schema della Persecuzione

La Persecuzione

La conclusione della partita



Quando è rivelata la carta Evento 1307, inizia la Persecuzione.

Effetto: ponete un segnalino 1307 nel Territorio di Paris (bordo bianco dello schema) e iniziate le procedure per la conclusione della partita, come riportate qui di seguito:

- tutte le rimanenti carte del mazzo Eventi sono immediatamente scartate dal gioco;
- non possono più essere spostate Monete tra le

Domus, ma solo movimentate con i “mezzi” di trasporto disponibili;

- solo le Monete poste all’interno delle Domus possono essere sempre utilizzate, fino alla fine della partita, per effettuare qualsiasi pagamento in Monete;
- i controllori possono ora trasportare le proprie Reliquie rivelate;
- sono assegnati i Rifugi ai giocatori (vedere “Assegnare i Rifugi”). I giocatori pongono uno dei propri Sigilli per identificare il Rifugio che gli è stato assegnato;
- non vengono più pagati costi di mantenimento in Monete;
- durante l’interfase di Carico, della fase finale I, Trasporti solo il giocatore che per primo carica il

Trasporto riceve il relativo segnalino Scalo;

- alla fine di ogni fase finale II, Risorse, tutti i Territori di terra adiacenti confinanti a Territori contrassegnati da segnalini 1307 ricevono 1 segnalino 1307, come riportato nello Schema della Persecuzione presentato nella pagina qui a fianco;
- quando un Territorio è contrassegnato da un segnalino 1307 tutte le Risorse, i Nemici, i Trasporti e i Sigilli di quel Territorio sono immediatamente scartati dal gioco. Un Territorio contrassegnato è considerato eliminato dal gioco;
- la partita termina definitivamente quando tutti i segnalini 1307 sono entrati in gioco. Si passa al calcolo finale dei punti (vedere "Vincere la partita").

Fasi finali del turno

Le fasi che compongono gli otto turni conclusivi di gioco sono:

- **Fase finale I, Trasporti:** ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può caricare Risorse sui "mezzi" di trasporto disponibili (propri Cavalieri e Trasporti: Carovane e Navi). Va ricordato che tra i giocatori che caricano il medesimo trasporto in questa fase, solo il primo riceve il segnalino Scalo. Quindi, muovono normalmente i Cavalieri in ordine di Iniziativa e i Trasporti in ordine di Priorità (le procedure si eseguono allo stesso modo della fase IV, Trasporti). I Trasporti che raggiungono i propri Scali possono scaricare seguendo, anche in questo caso, le normali procedure descritte a pag. 16.
- **Fase finale II, Risorse:** ogni giocatore, in ordine di Iniziativa, può organizzare le proprie Risorse come descritto nella fase V, Risorse. Al termine della fase vengono assegnate le carte Iniziativa sulla base della classifica aggiornata.



Assegnare i Rifugi

I Rifugi sono gli obiettivi dei giocatori alla conclusione della partita. I Rifugi sono assegnati ai giocatori secondo uno schema predefinito:

I. CUPROS: è assegnato al giocatore che controlla il maggior numero di carte **Reliquie**. In caso di parità si procede in ordine di Iniziativa.



Esempio: Silvio, il giocatore blu, è colui che possiede il maggior numero di carte Reliquie, rispetto agli altri tre avversari. A lui è assegnato il Rifugio Cupros, che è situato in un'isola in basso a destra della mappa di gioco.

• **II. MARIENBURG:** tra i rimanenti giocatori è assegnato a chi controlla il maggior numero di risorse **Cavalieri**. In caso di parità si procede in ordine di Iniziativa.



Esempio: tra i rimanenti è Luca, il giocatore giallo, a possedere il maggior numero di Cavalieri, rispetto agli altri due avversari. A lui è assegnato il Rifugio Marienburg, in alto nella mappa di gioco in posizione centrale.

• **III. EDINBOURGH;** tra i rimanenti giocatori è assegnato a chi controlla il maggior numero di risorse **Monete**. In caso di parità si procede in ordine di Iniziativa.



Esempio: sono rimasti due giocatori. Entrambi hanno lo stesso numero di Monete, ma tra loro è Giacomo, il giocatore rosso, a possedere il valore di Iniziativa migliore. A lui è assegnato il Rifugio Edinbourg, in alto a sinistra nella mappa di gioco.

- **IV. TOMAR.** È assegnato al giocatore rimasto.



Esempio: è rimasto solo Gabriele, il giocatore verde, a cui assegnare il Rifugio. A lui spetta Tomar, situato nella parte bassa e sinistra della mappa di gioco.

Quando un Rifugio viene assegnato a un giocatore, quel giocatore pone un proprio Sigillo, sul quale potrà impilare un qualsiasi numero e tipo di Risorse nascoste.

Vincere la Partita

Quando termina la Persecuzione si determina il vincitore che è colui che totalizza il maggior numero di punti Vittoria. A quelli ottenuti durante la partita dovranno essere aggiunti:

- **Reliquie:** ogni giocatore conteggia i punti Vittoria relativi alle Reliquie nascoste nel proprio Rifugio. I punti Vittoria di ogni Reliquia sono indicati sia sui segnalini che sulle carte relative.
- **Cavalieri:** ogni giocatore conteggia +1 punto Vittoria per ogni risorsa Cavaliere nascosta nel proprio Rifugio.
- **Monete:** ogni giocatore conteggia +1 punto Vittoria ogni 10 Monete nascoste nel proprio Rifugio.

Regole opzionali

Maestri dell'Ordine



Questa variante introduce l'uso delle **carte Maestri Templari**, che forniscono abilità speciali ai giocatori che le controllano. Al punto 7 della Preparazione, i giocatori ricevono anche le carte Maestri Templari (2) del proprio colore (nell'esempio il dorso delle carte Maestri Templari del giocatore blu).

Queste due carte devono essere posizionate, scoperte, ai lati della propria scheda. Ogni Maestro Templare conferisce al giocatore un'abilità speciale "una tantum" utilizzabile una sola volta per partita.

Dopo aver utilizzato l'abilità, la carta è scartata dal gioco.



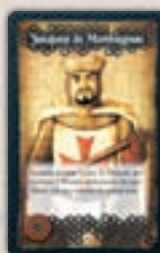
GIOCATORE BLU. Archambaud de Sain Aignon: permette di recuperare una propria Reliquia già esposta in una Cappella. Adesso è possibile muovere quella Reliquia.

È possibile esporla nuovamente (in una diversa Cappella). **Godfroi Bisol:** durante una Missione di Scavo, se il proprio valore è pari a quello di un avversario, permette di vincere una Missione di Scavo in caso di spareggio.



GIOCATORE GIALLO. Payen de Montdidier: permette di porre un segnalino Novizio in ogni castello controllato nelle Province Templari attive. **Godfroi de Saint-**

Omer: permette di sconfiggere automaticamente un Nemico (effetto da usare prima di conteggiare la Forza dell'attacco).



GIOCATORE ROSSO. Jacques de Montagnac: permette di ricevere 1 Moneta addizionale per ogni Merce venduta in questa fase. **Roland di Rossal:** permette di

acquistare una "partita" di 4 Merci invece di quella resa disponibile dal lancio di dado durante la fase II, Mercato.



GIOCATORE VERDE.

André de Montbard: permette di sostituire nella fase V Risorse, dopo che è stata già definito l'ordine di Iniziativa, una carta Iniziativa con quella

di un altro giocatore a propria scelta. **Gondemar di Arles:** permette di far muovere un Trasporto (Carovana o Nave) di due punti movimento aggiuntivi durante la Fase IV, Trasporti.

Nemici erranti

Questa variante modifica l'uso dei Nemici rispetto al normale regolamento. Quando viene attivato l'effetto di un evento Nemici ogni giocatore, in ordine **inverso** di Iniziativa, prende un numero di segnalini Nemici pari alla Forza +1 indicata sulla carta Evento rivelata. Ognuno li pone in un Territorio a scelta (di terra se Briganti, di mare se Pirati). È possibile scegliere un Territorio su cui sono già presenti altri segnalini, purché dello stesso tipo.

Modificate le procedure di attacco come segue (rispetto a "Attacco dei Nemici"): la Forza è pari al numero di segnalini che quel Nemico possiede, ma non viene lanciato il dado. Il valore di depredare è pari alla metà (arrotondata per difetto, minimo 1) dei segnalini presenti nel Territorio. Sono scartati tutti i segnalini di un Nemico sconfitto.



Domande più frequenti

I Sigilli scartati dal gioco sono perduti?

No, tornano nella riserva del suo proprietario. Tutti i Sigilli non utilizzati sono considerati a disposizione del giocatore che ne è proprietario.

Se dovesse accadere che termino i Sigilli a mia disposizione, posso usarne altri in assenza, fino a che non ne tornano disponibili?

No. Ogni giocatore ha la medesima quantità di Sigilli a disposizione. Se dovesse accadere che un giocatore gli esaurisce, deve attendere di poterne recuperare dal gioco prima di usarne altri. Eventuali risorse che devono essere impilate sui Sigilli mancanti sono scartate dal gioco.

Posso guardare le carte Cavalieri Templari giocate dai miei avversari?

No. Un giocatore è tenuto a mostrare solo la carta Cavaliere Templare rivelata del turno in corso. Le carte giocate nei turni precedenti, coperte da quelle giocate successivamente, non si è tenuti a mostrarle.



SEQUENZA DI GIOCO

Fase I, MISSIONI

Tutti giocano 1 carta Cavalieri Templari

In ordine **inverso** di Iniziativa
tutti giocano 1 gettone Cavalieri Templari

È rivelata la prima carta Missione di Scorta

È rivelata la prima carta Missione di Scavo

La fase termina e si passa alla successiva

Fase II, MERCATI

Il primo giocatore lancia il dado: "partita" di Merci

In ordine di Iniziativa, si acquista la "partita" di Merci

In ordine di Iniziativa, si vendono Merci

I Mercati che hanno comprato Merci scartano il segnalino. La fase termina e si passa alla successiva

Fase III, EVENTI

Sono rivelate 2 carte Evento e si risolvono gli effetti

Fase IV, TRASPORTI

CARICO: in ordine di Iniziativa,
si caricano i "mezzi" di Trasporto

MOVIMENTO:
muovono i Cavalieri, in ordine di Iniziativa;
muovono le Carovane, in ordine di Priorità;
muovono le Navi, in ordine di Priorità

SCARICO: i Trasporti che hanno raggiunto
gli Scali sono scaricati

Fase V, RISORSE

Si recuperano le Risorse dalla "pergamena" della scheda

I Cavalieri possono esplorare

In ordine di Iniziativa,
si organizzano le proprie Risorse

In ordine di Iniziativa,
si rivelano le Reliquie nelle Cappelle

In ordine di Iniziativa, si reclutano Cavalieri dai
Novizi e si ottengono bonus dai Cavalieri sulla scheda

Si pagano i mantenimenti dei Sigilli

Si recuperano i gettoni dalle Missioni

Si riassegnano le carte Iniziativa

Fase finale I, TRASPORTI

Fase finale II, RISORSE

Crediti

Un gioco di **Silvio Negri-Clementi**

IL MISTERO DEI Templari

Sviluppo: **eNigma.it** (Gabriele Mari,
Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro,
Demis Savini, Livio Valentini).

Ricerche e fascicolo storico a cura di:
Silvio Negri-Clementi

Illustrazioni: **Kurt Miller**, **Alan d'Amico**
e **Demis Savini** per eNigma.it

Direzione artistica: **Gianluca Santopietro**
per eNigma.it.

Progetto grafico: **Gianluca Santopietro**
per eNigma.it.

Impaginazione: **Gianluca Santopietro**
(responsabile) e **Demis Savini** per eNigma.
it.

Playtester: **Paolo Amadeo**, **Maurizio Bettinzoli**, **Valeria Bottiglieri**, **Massimo Lizzori**, **Daniele Lostia**, **Alberto Siepi**, **Kelly Stocco**, **Andrea Vigiack**, **Gottardo Zancani**, **Roberto Argalia**, **Marco Molari**, **Elisa Chiappini**, **Antonio Piccirilli**, **Marco Pelan**, **Francesco Foese**.

Produzione: **Silvio Negri-Clementi**

Ringraziamenti particolari: Giovanni che
mi ha sfidato nel realizzare un nuovo gioco
da tavolo, a Kelly che ha realizzato il primo
prototipo giocabile, ad Alessandra che ha
aiutato a tagliare il primo mazzo di carte e
soprattutto a Ulisse che se lo è mangiato.

Il Mistero dei Templari è un gioco pubblicato in Italia da
Stratelibri/Giochi Uniti srl – S. Anna dei Lombardi, 36 –
Napoli 80134 Italy - Tel 081-193.233.93. Per qualsiasi
informazione su questo prodotto scrivete a: info@
giochiuniti.it. Stratelibri è un marchio di Giochi Uniti
srl. Stratelibri è un © & TM 2002-2009-2013 Giochi
Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produ-
zione o traduzione anche parziale, se non autorizzata,
è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in
questo gioco sono immaginari. Attenzione: Non adatto
ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole
parti che potrebbero essere ingerite.
Tutti i copyright sono dei rispettivi proprietari. Made
in China