

TEMPLAR

El rey Felipe el Hermoso ha desmantelado la orden del Temple, pero algunos caballeros templarios sobreviven en una pequeña y remota abadía. Ayudarán a los jugadores a encontrar los tesoros de la antigua Orden, dispersos por el mundo, y a esconderlos dentro del monasterio. *Templar – the secret treasures* (Templarios – los tesoros secretos) es un divertido juego para toda la familia en el que los jugadores tratan de ocultar sus objetos valiosos. El jugador que gane será aquel que consiga más puntos por los tesoros que ha escondido.

COMPONENTES

- 1 tablero - que muestra las 13 habitaciones del abadía numeradas.



- 1 mapa del puerto - muestra 6 almacenes



- 90 fichas de puerto - 13 Cálices, 17 Libros y 60 Sellos (20 de cada tipo)



- 160 tesoros - 5 cálices, 6 libros y 3 x 7 sellos para cada jugador.



- 50 cartas - 9 cartas de personajes y una carta de "Campanas" - el reverso es del color de cada jugador.



3 Monjes, Novicio, Copista, Guardián, Prior, Abad, Mensajera, Campanas

- 5 cartas de ayuda - de 5 colores distintos, uno por jugador.



- 1 Puerta

Monta la puerta, de tres piezas, antes de cada partida.



- 3 figuras de madera



Severus el Prior, Remigius el Abad y Vitus el Espía.

- 5 peones de jugador - de 5 colores distintos, uno por jugador.



- 5 fichas de puntuación - de 5 colores distintos, uno por jugador.



- 1 bolsa de tela



- 1 reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores interpretan el papel de caballeros templarios que intentan reunir el mayor número de tesoros de su orden y ocultarlos en las habitaciones de la abadía. Cada jugador mueve su ficha buscando la ayuda de los residentes de la abadía para ocultar sus tesoros. Todos los residentes tienen habilidades distintas: los monjes ayudan a ocultar los tesoros, el abad puede valorar los tesoros escondidos, su hermana

María introduce nuevos tesoros en la abadía y el resto pueden mover los tesoros o abrir puertas. Pero cuidado porque Severus, el nuevo prior, no pertenece a la orden templaria y no debe enterarse de lo que sucede entre los muros del monasterio. Al final de la partida, los jugadores conseguirán puntos por cada sello todavía sin puntuar en la capilla y por la cantidad de habitaciones que hayan utilizado para esconder los tesoros.

PREPARACIÓN

1. Coloca el **tablero** en el centro de la zona de juego, con el mapa del puerto a su lado.
2. Mete las fichas de puerto en la bolsa de tela y mézclalas concienzudamente. Después tienes que abastecer el **puerto**: saca al azar fichas de la bolsa y colócalas en las casillas de cada almacén: 3 fichas en los tres primeros almacenes, empezando por aquel que tiene el icono de un barco, y 4 fichas en los tres 3 almacenes restantes.
Solo puede haber **un único cáliz** en cada almacén. Si robas más de un cáliz, sigue robando fichas hasta que robes una que puedas colocar. Vuelve a meter las fichas sobrantes en la bolsa. Cuando hayas terminado de abastecer los almacenes, deja la bolsa cerca del puerto.
3. Coloca la **puerta** entre las habitaciones 9 y 13.
4. El **jugador más joven será el jugador inicial**. El jugador sentado a su **derecha** coloca la figura del abad Remigius en la habitación que desee. Hecho esto, el siguiente jugador por la **derecha** coloca a Vitus en una habitación adyacente a Remigius. Por último, el jugador que esté a su derecha coloca al prior Severus en la habitación que desee.

5. Entrega a cada jugador el conjunto de cartas, el peón de jugador, la ficha de puntuación y los tesoros del color que haya elegido. Todos los jugadores cogen sus cartas.
6. Todos los jugadores colocan su peón en la entrada principal y su ficha de puntuación en la casilla 0 del marcador.
7. Los tesoros de cada jugador se colocan cerca del tablero, formando su reserva.
8. Cada jugador elige dos tipos de sellos, coge dos fichas de cada tipo de color y los coloca delante de él. Después coge 1 ficha de su color del tercer tipo de sello. Este alijo personal es público y visible para el resto de jugadores, mostrando el lado "no puntuado". Los jugadores podrán utilizarlo para realizar acciones.

Encontrarás las reglas para partidas de dos jugadores en la página 4.



Nota: para tu primera partida te sugerimos que coloques al abad Remigius en la habitación 1, al prior Severus en la habitación 13 y al espía Vitus en la entrada principal.

Nota: en partidas con 3 ó 4 jugadores, hay que decidir si se juega sin Stephanus el Copista para hacer las partidas más difíciles. Si se prescinde de él, la mano de los jugadores será de 9 cartas (en lugar de 10).



Los tesoros de un jugador por el lado no puntuado.



Los tesoros de un jugador por el lado puntuado.

SECUENCIA DE JUEGO

Ronda inicial

Todos los jugadores seleccionan una de sus cartas y la ponen, boca abajo, delante de ellos. Hecho esto, todos los jugadores descubren su carta a la vez. Empezando por el jugador inicial y siguiendo hacia su izquierda, cada jugador lleva a cabo la acción de la carta que ha jugado. Una vez termina la ronda inicial, la partida continúa siguiendo la secuencia de juego normal.

Nota: la ronda inicial es la única en la que dos jugadores pueden mostrar dos cartas iguales!

Nota: encontrarás descripciones detalladas de las cartas a partir de la página 5.

Secuencia de juego tras la ronda inicial

El jugador inicial jugará una carta y realizará su acción. Después lo hará el jugador de su izquierda y así sucesivamente con todos los jugadores. Los jugadores colocan la carta jugada sobre las que han jugado anteriormente, formando una pila de descarte personal que únicamente muestra la última carta jugada.

Nota: los jugadores deben permitir ver el número de cartas que tienen en mano en cualquier momento.

Importante: un jugador no puede jugar una carta si está visible en la pila de descarte de cualquier otro jugador. Si algún jugador se da cuenta de esta violación de las reglas debe señalarlo inmediatamente:

- Si el jugador que ha jugado la carta ilegal sigue siendo el jugador activo debe recoger la carta y jugar otra que sea legal. Además, debe retroceder una casilla en el marcador de puntuación como penalización.
- Si el jugador que ha jugado la carta ilegal ya no es el jugador activo, la carta se queda donde está y no hay penalización.

Repite esta secuencia de juego hasta que se de alguna de las condiciones de fin de partida.

FIN DE PARTIDA

La ronda final comienza cuando se da al menos una de las siguientes condiciones:

- Alguien juega una carta de campanas y no quedan suficientes fichas de puerto para abastecer los almacenes.
- Un jugador anuncia durante su turno que hay escondido al menos uno de sus tesoros en cada una de las 13 habitaciones (no importa si lo ha puntuado o no).

Cuando se cumpla cualquiera de las dos condiciones anteriores cada jugador realizará un último turno, incluido el jugador que desencadenó la ronda final. Este jugador será el último en realizar su turno.

Nota: los jugadores pueden comprobar cuántas fichas de puerto quedan en cualquier momento que lo deseen.

Cuando todos hayan realizado su último turno se procederá a una puntuación final:

- Cada sello que se encuentre en la capilla que no haya sido puntuado todavía vale 2 puntos de victoria.
- Cada jugador gana puntos en función del número de habitaciones que ha utilizado para ocultar sus tesoros (no importa si están puntuados o no): (mira a la derecha)

El jugador que tenga más puntos de victoria es el ganador.

En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Habitaciones con tesoro

Puntos de victoria



REGLAS ESPECIALES PARA 2 JUGADORES

En general, las reglas no sufren cambios, salvo las pequeñas modificaciones que enumeramos a continuación.

Los jugadores deciden si incluyen a Stephanus o no.

Preparación

Retira la carta de campanas del mazo de uno de los jugadores que no vais a usar y mézclalo con el mazo de otro de los jugadores que no vais a usar. Coloca este mazo boca abajo cerca del tablero. Será un jugador ficticio llamado Raphael. Este mazo está compuesto por 17 cartas (19 si jugáis con Stephanus): una carta de campanas y dos ejemplares del resto.

Retira las siguientes fichas de puerto del juego:

- 7 sellos de cada tipo;
- 5 libros;
- 4 cálices.

Secuencia de juego

La primera ronda es exactamente igual que en una partida de tres o más jugadores. En las rondas siguientes, da la vuelta a la primera carta del mazo de Raphael antes de que el primer jugador empiece su turno.

Si la carta de Raphael es igual a alguna visible en la pila de descarte de los otros jugadores, sigue dando la vuelta a cartas del mazo de Raphael hasta que aparezca una carta que sea diferente de las que muestran los jugadores. Los jugadores no podrán jugar una carta idéntica a la que tiene Raphael durante el resto de la ronda.

Raphael no realiza ninguna otra acción.

Cuando Raphael muestra las Campanas se vuelven a coger todas sus cartas, se mezclan y se coloca de nuevo el mazo boca abajo y después se muestra la primera carta.

SÍMBOLOS DE LAS CARTAS

Movimiento

Personaje que se mueve y cuánto lo hace

Movimiento de la puerta

Fichas de puerto nuevas para el puerto

Puntos de victoria (PV)

Personajes afectados

Cáliz, Libro, Sello

No cáliz, No libro, No Sello



LAS CARTAS

Los personajes se mueven de una a otra habitación utilizando un pasillo abierto. Cuando un jugador juega una carta que mueve un personaje, el jugador debe desplazar ese personaje al menos una habitación hasta

el máximo que indique la carta, para después realizar su acción. Durante su movimiento no puede entrar dos veces en la misma habitación (con la excepción de el novicio Benjamin).

Cartas que mueven a los jugadores

Anselmus, Josua y Lucas: los MONJES

Los tres monjes ayudan a los jugadores a esconder sus tesoros en las diferentes habitaciones.



Anselmus: el jugador mueve su peón de jugador a una habitación adyacente. Después puede colocar hasta tres tesoros de su alijo personal (que pueden ser de tipos diferentes) en los escondrijos adecuados de esa habitación.



Josua: el jugador mueve su peón de jugador un máximo de dos habitaciones. Después puede colocar hasta dos tesoros de su alijo personal (que pueden ser de tipos diferentes) en los escondrijos adecuados de esa habitación.



Lucas: el jugador mueve su peón de jugador un máximo de tres habitaciones. Después puede colocar un único tesoro de su alijo personal en el escondrijo adecuado.



Ejemplo: Frank (azul) juega a Josua y mueve su ficha a una habitación adyacente. Coloca dos sellos de su alijo personal. Como ya hay un sello escondido en esta zona de la habitación, debe colocar sellos del mismo tipo.

Esconder sellos / libros / cálices

Cada tipo de tesoro tiene su propio escondrijo. Para esconder un sello, cáliz o libro el jugador lo coloca en un escondrijo vacío del tipo adecuado, colocando el lado sin puntuar boca arriba. Todos los sellos ocultos en una zona deben ser del mismo tipo (aunque pueden ser de jugadores distintos). Una habitación puede tener varias zonas para ocultar sellos.



Escondrijo para cáliz



Escondrijo para libro



Escondrijo para sello



Zona para esconder sellos del mismo tipo.

Benjamin: el NOVICIO

Como sólo es un novicio, Benjamin pasa inadvertido y puede coger sellos para ocultarlos en sitios distintos.



Benjamin: el jugador mueve su peón de jugador un máximo de tres habitaciones. Cuando se mueve puede coger 1 sello no puntuado, independientemente de quién sea su dueño, que se encuentre en una habitación por la que se mueva. Debe esconderlo en la misma o en otra habitación, siguiendo las reglas para esconder tesoros (explicadas arriba). Un jugador puede pasar dos veces por la misma habitación con Benjamin. Durante la ronda final los jugadores solo podrán coger sus propios sellos.



Ejemplo: Ani (amarillo) juega a Benjamin y primero mueve su ficha a la habitación adyacente (1). En esa habitación coge un sello sin puntuar de Frank (azul) (2) y se lo lleva a la siguiente habitación, donde lo oculta (3). Después se mueve a otra habitación (4). Nota: Benjamin no puede ni coger ni ocultar sellos en la habitación en la que se encuentra Severus aunque sí puede cruzarse con él mientras lleva un sello.

María: la MENSAJERA

María, la hermana del abad Remigius tiene permiso para visitar a su hermano y puede aprovechar para introducir de contrabando en la abadía los tesoros que recoge en el puerto.



María: el jugador mueve su peón a cualquier almacén del puerto. El jugador se hace con todos los tesoros que muestran las fichas de puerto de ese almacén. Para ello, coge los tesoros de su color de la reserva y los añade a su alijo personal (con la cara no puntuada hacia arriba). Las fichas de puerto se retiran del juego (guárdalas de nuevo en la caja). Si el jugador no puede tomar alguna ficha de su color (porque ha agotado su reserva personal de ese tipo), deja en el almacén la ficha correspondiente. Al principio del siguiente turno, el peón del jugador vuelve a la abadía y se coloca en la entrada principal o la entrada lateral.



Ejemplo: Alex (rojo) juega a María y mueve su peón al segundo almacén del puerto. Coge de la reserva los tesoros (de su color) que muestran las tres fichas de puerto y después retira las fichas de puerto. Al comienzo de su siguiente turno, debe colocar su peón en la puerta principal o la lateral.

Stephanus: el COPISTA

Stephanus intenta que el mayor número de personas admire su trabajo.



Stephanus: el jugador mueve su peón de jugador un máximo de dos habitaciones. Gana tantos puntos de victoria como jugadores y personajes estén presentes en la habitación (peones de otros jugadores, Remigius, Severus y Vítus).

Nota: el personaje de Stephanus solo es obligatorio en las partidas de 5 jugadores. Si se incluye al Copista en cualquier otra partida, habrá más oportunidades de puntuar y el juego será algo más cómodo.



Ejemplo: Ani (amarillo) juega a Stephanus y mueve su peón a la habitación contigua. Como hay tres personajes en la habitación (Frank - azul -, Severus y Remigius) consigue 3 PV.

¡Las dos cartas siguientes no mueven a los jugadores!

Importante: Si un jugador que se encuentra en el puerto juega una de estas cartas debe colocar su peón

en una de las entradas de la abadía (aunque las cartas en sí no mueven ningún peón).

Porticus: el GUARDIÁN

Porticus tiene todas las llaves y puede abrir y cerrar cualquier puerta.



Porticus: el jugador que juega a Porticus mueve la puerta del corredor en el que se encuentra a otro a su elección (abre una puerta y cierra otra). No se pueden cerrar ninguna de las entradas. Además de esto, el jugador consigue un punto de victoria inmediatamente.

La puerta bloquea el pasillo entre dos habitaciones. Ni los peones de los jugadores, ni Remigius, ni Severus pueden atravesar la puerta. Solo Vitus posee un juego de llaves propio que le permite atravesarla.



Ejemplo: Frank (azul) juega a Porticus y coloca la puerta en uno de los pasillos que dan a la habitación donde se encuentra Ani (amarillo). Gana además un punto de victoria y lo anota inmediatamente en el marcador. A partir de ahora Ani no podrá utilizar el pasillo que da a la habitación de la derecha. Puede esperar a que la puerta vuelva a moverse o utilizar cualquier otro pasillo.

LAS CAMPANAS

Cuando repican las campanas, los habitantes de la abadía se reúnen para rezar sus oraciones. Y a su señal se preparan más tesoros en el puerto para ser transportados a la abadía.



Campanas: el jugador recoge sus cartas usadas, incluidas las campanas, y las devuelve a su mano. Al mismo tiempo, llegan nuevos tesoros al puerto (ver más abajo).

Reabastecimiento del puerto

Los almacenes del puerto reciben nuevos tesoros cuando alguien juega una carta de campanas. El número de tesoros que llegan está determinado por la última carta utilizada por el jugador antes de jugar las campanas (número de la esquina superior derecha).

Roba los tesoros de la bolsa de uno en uno. Coloca el primer tesoro en una casilla vacía del almacén con el icono del barco, el segundo en el siguiente almacén siguiendo el sentido de la flecha, etc. Sáltate cualquier almacén que ya esté lleno. Si es necesario, vuelve a empezar desde el primer almacén hasta que hayas colocado el número correcto de fichas o todos los almacenes estén llenos.

Solo puede haber un único cáliz en cada almacén. Si durante el reabastecimiento debes colocar un segundo cáliz en un almacén, colócalo en el siguiente almacén que no tenga ya un cáliz. Si todos los almacenes tienen ya uno, todos los cálices que se roben durante el reabastecimiento se eliminan del juego sin ser reemplazados.

Si la ficha de un jugador se encuentra en un almacén durante el reabastecimiento, ese jugador recibirá los tesoros que indiquen las nuevas fichas en cuanto termine el reabastecimiento.

Nota: no se puede dar una situación en la que un jugador no puede jugar carta, ya que las campanas nunca quedan a la vista. ¡Como mínimo siempre podrá jugar las campanas!



Nota: si has tenido que saltarte el reabastecimiento de un almacén para no colocar un segundo cáliz, el reabastecimiento continúa desde el almacén donde pusiste el cáliz.



Ejemplo: Ani (amarillo) juega sus campanas y recoge todas sus cartas. La última carta que había jugado era Anselmus, por lo que llegan 3 nuevos tesoros al puerto. Coloca la primera ficha en el tercer almacén, ya que los dos anteriores están llenos. La segunda ficha es un cáliz y la coloca en el 5º almacén, porque el 4º ya tiene un cáliz. La tercera ficha la colocará en el 6º almacén. Frank (azul) tiene suerte y recibe un cáliz de la reserva inmediatamente. Esa ficha se retira del juego.

Estas cartas mueven a los personajes

Importante: Si un jugador que se encuentra en el puerto juega una de estas cartas debe colocar su peón

en una de las entradas de la abadía (aunque las cartas en sí no mueven ningún peón).

Remigius: el ABAD

Remigius mantiene el registro de los tesoros del abadía y recompensa a los jugadores que los trajeron.



Remigius: el jugador mueve a Remigius un máximo de dos habitaciones. Remigius no puede entrar en una habitación en la que esté Vitus. Remigius da puntos de victoria (PV) por los tesoros no puntuados escondidos en su habitación.

Nota: Remigius no dará puntos de victoria si Severus está en la misma habitación. Remigius solo atraviesa la habitación en la que Vitus está si no le queda más remedio (por una puerta cerrada) y eso tiene una penalización al jugador que lo provoca de -2 PV. Nunca se detiene en la habitación en la que está Vitus.

Puntuando una habitación

Todos los jugadores que tengan tesoros sin puntuar en la habitación donde se detiene Remigius ganan puntos de victoria:

- Cada sello sin puntuar otorga 2 PV a su dueño;
- cada libro sin puntuar otorga 3 PV a su dueño;
- cada cáliz sin puntuar otorga 5 PV a su dueño.

Después de anotar todos los puntos, los jugadores dan la vuelta a **todos los libros y los cálices** que han puntuado. Sin embargo, cada jugador solo da la vuelta a **uno de sus sellos** que han puntuado. El resto de los sellos se dejan por el lado no puntuado, y pueden volver a otorgar puntos de victoria si Remigius vuelve a la habitación.



Ejemplo: Ani (amarillo) juega a Remigius y lo mueve a dos habitaciones de distancia, puntuando esa habitación. Ani gana 7 PV: 3 por su libro y 2 por cada uno de sus sellos. Frank (azul) tiene un sello sin puntuar en esa habitación, por lo que gana 2 PV. El cáliz de Alex (rojo) ya había sido puntuado durante una ronda anterior, por lo que no le otorga puntos. Por último, Ani da la vuelta a su libro y a uno de sus sellos. Frank hace lo mismo con su único sello.

Vitus: el ESPÍA (no hay carta para Vitus!)



La misión de Vitus es controlar el trabajo de Remigius. Sigue a Remigius a todas partes y evita que vuelva a las habitaciones que acaba de atravesar. Vitus sigue constantemente a Remigius. Si Remigius se mueve, Vitus se colocará en la habitación donde Remigius comenzó su movimiento. Vitus tiene su propio juego de llaves, por lo que puede atravesar puertas cerradas.

Severus: el PRIOR

El prior Severus no pertenece a la orden, por lo que no es de confianza.



Severus: el jugador mueve a Severus un máximo de 3 habitaciones y gana 1 PV inmediatamente. No se pueden realizar acciones relacionadas con los tesoros (esconder, sacar, meter o puntuar tesoros) en la habitación en la que él esté. Todos los personajes pueden entrar o cruzar la habitación.



Ejemplo: Ani (amarillo) juega a Severus, lo mueve a la habitación adyacente y gana 1 PV. Con este movimiento Ani impide que se pueda puntuar esa habitación. Frank (azul) está especialmente disgustado con ese movimiento, ya que tenía intención de mover a Remigius a esa habitación durante su próximo turno.

