

TEMPLIAR

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

ACCESSOIRES

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



- 1 carte « port » - comprenant 6 entrepôts



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



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



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



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

- 5 cartes de référence - dans chacune des 5 couleurs



- 1 porte

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



- 3 figurines en bois



Prieur Severus, Abé Remigius et Espion Vitus

- 5 pions joueur - dans chacune des 5 couleurs



- 5 marqueurs de score - dans chacune des 5 couleurs



- 1 sac en toile



- 1 livret de règles

BUT DU JEU

Les joueurs sont des Templiers qui essaient de rassembler le plus possible d'objets précieux de leur ordre pour les dissimuler dans les salles de l'abbaye. Chaque joueur déplace son pion pour demander aux habitants de l'abbaye de l'aider à cacher ses trésors. Tous ont des compétences distinctes : les Moines aident à cacher les objets, l'abbé évalue les objets ainsi mis à l'abri et accorde des points de victoire en conséquence. Sa sœur Maria peut apporter de nouveaux objets précieux à

l'abbaye, tandis que les autres peuvent les déplacer ou ouvrir et refermer les portes. Prenez garde, cependant : le nouveau Prieur Severus n'est pas un Templier et ne doit pas être mis au courant des activités secrètes qui se déroulent à l'abbaye. À la fin de la partie, chaque joueur obtient des points de victoire supplémentaires pour les anneaux sigillaires placés dans l'église et pour le nombre de salles où il a caché ses objets précieux afin de protéger le secret des Templiers.

PRÉPARATION

1. Placez le plateau au centre de la zone de jeu, et la carte du port à côté.
2. Mettez les tuiles de port dans le sac en toile et mélangez-les bien. Ensuite, achalandez le port ; tirez des tuiles du sac au hasard et placez-les sur les cases de chacun des entrepôts : 3 tuiles sur chacun des trois premiers entrepôts (en commençant par celui où figure un symbole de bateau), et 4 tuiles sur chacun des 3 derniers. Chaque entrepôt ne peut contenir que 1 calice. Si vous en tirez plus d'un, tirez à nouveau jusqu'à ce que vous obteniez une tuile différente. Ensuite, remettez les tuiles excédentaires dans le sac. Gardez le sac près du port une fois que vous avez fini d'achalander les entrepôts.
3. Placez la porte dans le passage situé entre les salles 9 et 13.
4. **Le joueur le plus jeune est le joueur de départ.** Le joueur situé à sa droite place l'Abbé Remigius dans la salle de son choix. Son voisin de droite place Vitus dans une salle adjacente de son choix, et le joueur suivant place le Prieur Severus dans la salle de son choix.
5. Chaque joueur reçoit une série de cartes, son pion joueur, un marqueur de score et les objets précieux à sa couleur. Tous les joueurs prennent leurs cartes en main.
6. Tous les joueurs placent leur pion joueur devant le portail principal et leur marqueur de score sur la case zéro de la piste de score.
7. Chaque joueur choisit 2 types d'anneaux sigillaires et prend 2 tuiles de ces types à sa couleur, pour les placer devant lui.
8. Chaque joueur prend également 1 tuile du troisième type à sa couleur. Ce stock personnel est visible de tous les joueurs, face non comptabilisée visible. Il est à la disposition des joueurs pour effectuer des actions.

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



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

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



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



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

DÉROULEMENT DU JEU

Premier round

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

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

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

Séquence de jeu après le premier round

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

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

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

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

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

FIN DE PARTIE

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

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

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

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

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

- Chaque anneau sigillaire placé dans l'église et qui n'a pas encore été comptabilisé rapporte 2 points de victoire à son propriétaire.
- Chaque joueur gagne un nombre de points correspondant au nombre de salles contenant ses propres objets précieux (comptabilisés ou pas) (indiqué à droite).

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

*Nombre de salles
contenant les
objets du joueur.*

*Points de
victoire*



RÈGLES SPÉCIALES POUR UNE PARTIE À 2

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

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

Préparation

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

Retirez les tuiles de port suivantes du jeu :

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

Déroulement du jeu

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

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

Raphaël n'exécute aucune autre action.

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

APERÇU DES SYMBOLES DES CARTES

Déplacement



Personnage à déplacer et sa portée de mouvement



Déplacement de la porte



Nouvelles tuiles de port pour le port



Points de victoire (PV)



Personnages affectés



Calice, livre, anneau sigillaire



pas de calice, pas de livre, pas d'anneau sigillaire



LES CARTES

Les personnages se déplacent d'une salle à une autre salle adjacente, par un passage ouvert. Quand il joue une carte permettant de déplacer un personnage, le joueur doit le déplacer d'au moins une salle. Le nombre de salles maximal

qu'il peut parcourir figure sur la carte. Ensuite, le joueur effectue l'action de la carte. Ce faisant, un personnage n'a pas le droit d'entrer dans la même salle plus d'une fois (à l'exception de Benjamin le novice).

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

Anselmus, Josua et Lucas: les MOINES

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



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



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



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



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

Cacher des anneaux sigillaires/livres/calices :

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



Emplacement de calice.



Emplacement de livre.



Emplacement d'anneau.



Emplacement d'anneaux du même type.

Benjamin : le NOVICE

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



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



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

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

Maria : la MESSAGÈRE

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



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

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



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

Stephanus : l'ENLUMINEUR

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



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

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



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

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

Important : si un joueur qui se trouve dans un entrepôt joue ces cartes, il doit déplacer son pion jusqu'à l'un

des portails (bien qu'on ne déplace pas de pion de joueur lorsqu'on joue ces cartes) !

Porticus : le PORTIER

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



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

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



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

LES CLOCHES

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



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

Nouveaux objets précieux au port

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

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

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

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

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



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



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

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

Important : si un joueur qui se trouve dans un entrepôt joue ces cartes, il doit déplacer son pion jusqu'à l'un

des portails (bien qu'on ne déplace pas de pion de joueur lorsqu'on joue ces cartes) !

Remigius : l'ABBÉ

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



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

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

Inventaire d'une salle

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

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

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



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

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



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

Severus: le PRIEUR

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



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

Tous les personnages peuvent traverser cette salle ou y entrer.



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

