



TEMPLARI

Règles de jeu

Présentation

Un jeu de **Michael SCHACHT**

Illustrations de **Noboru SUGIURA**

Direction artistique par **Yolaine GLENISSON**

Remerciements particuliers à **Seiji KANAI**

Templari est un jeu d'enchères et de collections pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

La durée d'une partie est d'environ 30 minutes.

Matériel

- 30 cartes représentant chacune un morceau d'armure, une arme, un bouclier ou une bannière d'anciens Templiers, réparties en 6 familles, de 5 cartes chacune ;
- 60 jetons représentant les pièces de monnaie pour enchérir.



x 60

Après et but du jeu

Les joueurs incarnent des membres de l'Ordre du Temple ayant découvert une partie du trésor des Templiers. Au lieu de faire don de l'ensemble à des musées, des enchères atypiques sont organisées entre eux pour se répartir le butin.

Mise en place

En début de partie, chaque joueur reçoit 12 pièces. À moins de 5 joueurs, les pièces restantes sont rangées dans la boîte. La fortune de chaque joueur doit rester secrète tout au long de la partie.

Les cartes sont mélangées et placées en une pile face cachée au centre de la table.

Le premier joueur est celui qui possède le plus de pièces dans son porte-monnaie.

La partie peut commencer.



Tour de jeu

Un tour de jeu se décompose toujours en **3 étapes** :

- Révéler 2 cartes de la pioche ;
- Enchérir et acquérir les 2 cartes dévoilées ;
- Répartir les pièces payées par le vainqueur de l'enchère.

Révéler 2 cartes de la pioche

Le premier joueur révèle les **2 premières cartes de la pioche**. Elles constitueront le lot indivisible à remporter pour ce tour-ci.



Enchérir et acquérir les 2 cartes dévoilées

Le premier joueur doit faire une offre, qui peut être de 0 pièce*.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant à 2 options : soit surenchérir, soit passer. S'il décide de passer, ce joueur ne pourra plus participer à l'enchère en cours. Puis c'est au joueur d'après de surenchérir ou de passer. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs passent sauf un.

Toutefois, afin d'éviter de réveiller l'âme contenue dans l'une des reliques qu'il possède et d'être maudit par elle, un joueur ne peut jamais faire une offre d'une somme dont l'unité correspond à l'une des cartes qu'il possède. Si les autres joueurs remarquent une telle erreur, le joueur fautif devra payer 1 pièce au pot commun (voir page 8).

Après avoir payé sa pénalité, le joueur qui a été maudit peut décider de se retirer de l'enchère ou bien de modifier son offre.

Un joueur qui possède une carte 0, 3, 4 et 8 ne pourra jamais miser une somme de 0, 3, 4, 8, 10, 13, 14, 18, 20, 23, 24, 28 ... pièces.



Un joueur ne peut enchérir d'une somme qu'il ne possède pas. Si une telle erreur se produit, le joueur en question doit se séparer d'une de ses cartes. Cette dernière est retirée du jeu. L'enchère en cours est recommencée sans ce joueur.

Le plus offrant récupère les 2 cartes et les place devant lui, face visible. Il paie ensuite la somme qui lui a permis de remporter l'enchère au pot commun.

**Note : Si tous les joueurs passent après une offre à 0 pièce, le premier joueur récupère les cartes sans rien payer et la phase suivante est ignorée.*

Répartir les pièces payées par le vainqueur de l'enchère

Le vainqueur de l'enchère, ainsi que les joueurs qui auraient été maudits, payent leurs pièces à un pot commun qui est créé au centre de la table.

Ce pot commun est ensuite **partagé de manière équitable entre tous les joueurs à l'exception de celui ayant remporté l'enchère**. S'il y a un reliquat, ce reste sera ajouté au pot commun de la prochaine enchère.

Mais si 1 joueur possède le plus de cartes de la valeur de l'unité de la somme payée par le vainqueur de l'enchère, il récupère le pot à lui tout seul.

Si la somme payée était de 2, 12, 22... pièces, le joueur qui possède le plus de cartes de valeur 2 remporte la totalité du pot commun, soit les 2, 12, 22... pièces + le reliquat + les pénalités de malédictions.

Si 2 ou 3 joueurs sont à égalité sur ces cartes, ils se partagent le pot commun de manière équitable seulement entre eux. S'il y a un reliquat, ce reste sera ajouté au pot commun de la prochaine enchère.

**Note : Il ne peut pas y avoir plus de 3 joueurs à égalité pour une même valeur car il n'y a que 3 cartes de chaque valeur dans le jeu.*

Nouveau premier joueur

Le vainqueur de l'enchère devient le premier joueur pour le nouveau tour.

Enchères personnelles

Si un joueur manque d'argent ou veut se débarrasser d'une de ses cartes pour n'importe quelle raison, il peut, avant de dévoiler 2 nouvelles cartes de la pioche, mettre en vente l'une des siennes.

Les contraintes pour les enchères sont les mêmes, mais les pièces sont directement données à l'ancien propriétaire de la carte au lieu d'être mises dans le pot commun.

Le gagnant de cette enchère ne devient pas premier joueur. Le premier joueur reste le gagnant de la dernière enchère non personnelle.

Fin de partie

La partie s'arrête après le 15ème tour de jeu, lorsqu'il n'y a plus de cartes à révéler et à mettre aux enchères.

Chaque joueur compte ses points de la manière suivante pour chaque famille :

- 1 carte d'une famille* : 1 point
- 2 cartes de la même famille* : 3 points
- 3 cartes de la même famille* : 6 points
- 4 cartes de la même famille* : 10 points
- Les 5 cartes de la même famille* : 15 points

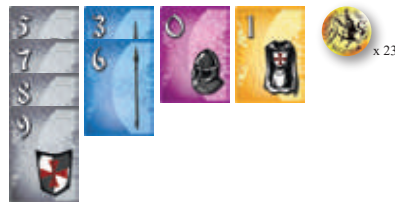
Les joueurs additionnent leurs points. **Celui qui possède le plus de pièces d'or en fin de partie marque 2 points supplémentaires.** En cas d'égalité, les joueurs ex-æquo marquent les 2 points.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui dont les cartes totalisent la plus forte valeur l'emporte.

Michael



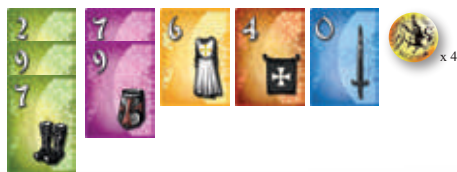
$10 + 3 + 1 + 1 + 2$ points bonus = 17 points.



Raphaël



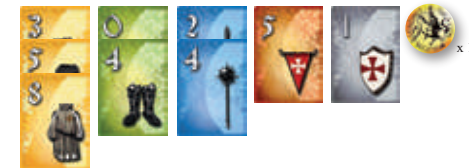
$6 + 3 + 1 + 1 + 1$ = 12 points



Roboru



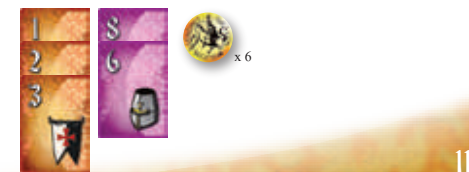
$6 + 3 + 3 + 1 + 1$ = 14 points



Yolaine



$6 + 3$ = 9 points



Variantes

Pour une partie plus contraignante, les joueurs peuvent jouer sans la phase d'enchères personnelles.

Et pour un peu plus de tension, les joueurs peuvent ajouter une phase d'échange avant de révéler les 2 nouvelles cartes de l'enchère. En commençant par le premier joueur et en suivant l'ordre normal d'un tour de jeu, chaque joueur peut échanger une de ses cartes contre une autre carte d'un adversaire. Ce dernier ne peut refuser l'échange. Toutefois, les joueurs qui provoquent ces échanges forcés ne pourront pas participer à l'enchère de ce tour-ci.

Un joueur peut reprendre dans le même tour la carte qu'on vient de lui voler, mais dans ce cas, il ne participera pas non plus à l'enchère de ce tour-ci, étant donné qu'il a lui aussi forcé un échange.

Si tous les joueurs ont provoqué un échange, ils ne peuvent donc pas participer à l'enchère, les cartes de ce tour-ci sont révélées et données gratuitement au premier joueur, quand bien même il aurait initié un échange.