

Templar Intrigue

15-30
MINUTES
AGES 13+

2
PLAYERS

Készítette:
Michael Mindes

A Templar Intrigue egy olyan játék, amely az információk eltitkolásáról, következtetésekről, megérzésekről és szembesítésekről szól. A játékban két csapat vesz részt. Azok akik Franciaországhoz (és a Királyhoz) hűek, és azok akik a Templomosokhoz. Mindkét csapat eltérő mennyiségű információval kezd. Sőt, még abban sem lehetsz biztos, hogy ki van a te csapatodban...

www.PlayTMG.com



Más, hasonló játékoktól eltérően a Templar Intrigue-ben nincsenek moderátorok, nem esnek ki játékosok, és a játék nagyon gyorsan lejátszható. Annál jobban szórakozol, minél inkább aktívan veszel részt a játékban, amint a csapatodat segítve megpróbáljátok megtalálni vagy elrejtteni a Templomos Nagymestert és a Levéltárost.



A színhely felépítése

(Olvasd fel hangosan az új játékosoknak)

írályként IV. Fülöp francia uralkodónak az a rendkívül nagyratörő célja volt családja és leszármazottai számára, hogy ők legyenek egész Európa urai. Az ilyen nagy céloknak megvan a maga ára, főleg ha bele vesszük az angolokkal való hadakozás költségeit is. Így Fülöp király kénytelen volt valahonnan pénzt keríteni.

Fülöp átíratta a földjeit (és a velük járó béreket) a Templomos Lovagrendre azonnali készpénzért cserébe. Így később még visszaszerezheti a földjeit, ha visszafizeti a pénzt a Templomosoknak. Cseles módja a föld bérbeadásának egy olyan helyen, ahol a kamat felszámolása törvénybe ütközik.

Évekkel később IV. Fülöp francia királynak súlyos tartozásai lettek, és a Templomosok Lovagrendje Fülöp korábbi földjei nagy részének birtokosává vált. Az Angliával való hadakozás és a pazarló életvitel kezdett a bukásához vezetni. 1306-ban Fülöp kikergette a zsidókat Franciaországból, hogy ezáltal szert tegyen a vagyonuk egy részére.

1307-ben már úgy tűnt, hogy nincs esély az egykor gazdag királynak visszaszereznie a Templomosok által birtokolt földjeit, ám Franciaország királya továbbra is nagy politikai hatalommal bírt. Eszes emberként rátalált egy lehetőségre, hogy miként szerezze vissza azt, amit elvesztett.

A történelem szerint 1307. október 13-án Fülöp király letartóztatta a francia Templomos Lovagrend tagjait, hogy később kínzással kicsikarhassa belőlük az eretnokségük bevallását, amiért halálbüntetés járt. Fülöpnek azonban nem sikerült visszaszereznie azokat a földeket, amiket a Templomosokkal jó pénzért elcserélt. Ebben a játékban meglátjuk, hogy a történelem megismétli-e önmagát, vagy esetleg meg lehet-e változtatni.

SZEREPEK ÉS HŰSÉG

Fülöp Királyhoz hűek

1

IV. Fülöp francia király

Minden játékos ismeri

2

Templomos Árulók

Templomos lovagok, akik a Királyhoz hűek

2

Bencés Szerzetesek

A Királyhoz hűek



A Templomos Lovagokhoz hűek

Templomos Nagymester

A Templomos Rend vezetője

1

Templomos Levéltáros

Egy Templomosokhoz hű Bencés Szerzetes

1

Templomos Lovagok

Lovagok, akik a Templomos Rendhez hűek

3



A kártya színe azt jelzi, hogy milyen színű a szerepkártya hátoldala.
A szám azt mutatja, hogy mennyi kártya van ebből a típusból.

Kivenni **7**

1 Templomos Áruló
1 Templomos Lovag
1 Bencés Szerzetes

Kivenni **8**

1 Templomos Áruló
1 Templomos Lovag

Kivenni **9**

1 Templomos Áruló

Játszatok mind a kártyával **10**

Vegyétek ki a fenti kártyákat a jobboldalon lévő játékoszámnak megfelelően.

Vállaszátok ki véletlenszerűen, hogy ki játsza majd Fülöp királyt. Sok múlik majd a Király döntésén, és lehet, hogy lesz aki nem vállalja ezt a felelősséget. Ha valaki nem szeretne részt venni a döntésben, akkor nem muszáj.

Adjátok a **IV. Fülöp király** kártyát annak a játékosnak, aki a Király szerepét fogja játszani. A maradék kártyákat keverjétek meg és osszátok ki a többi játékos között.

- 1 Fülöp király felfedi magát.**
Fontos, hogy minden ig tudja, hogy ki a Király.
- 2 Fedjék fel magukat (kézfeltartással) a Szerzetesek.**
Minden Szerzetes kártyának kék hátoldala van francia lilium szimbólummal. (Ne feledjétek, hogy a Templomos Levéltáros is Szerzetes)
- 3 Fedjék fel magukat (kézfeltartással) a Templomos Lovagok.**
Minden Templomos kártyának piros hátoldala van a Szent Grál szimbólumával. (A Templomos Nagymester, a Templomos Lovagok és a Templomos Árulók tartozak ide.)

A Király és a Szerzetesek hunyják le a szemüket

A Templomosok felfedik a Nagymestert.

- 4** Hogy a ruha suhogása és hasonlók ne leplezzék le a nagymestert, *_x † i†ŕcŕc†c†* minden Templomos emelje fel a kezét ököbe szorított kézzel. A nagymester *ncbge* kinyitott tenyérrel fedje fel magát *c††nĠi*.

Mindenki hunyja le a szemét

- 5 A Nagymester és a Levéltáros felfedik magukat egymásnak.**
A két játékos kinyitja a szemét és megkeresik egymás tekintetét. Nem szabad, hogy Fülöp rátok találjon.

Mindenki nyissa ki a szemét

A Templar Intrigue a szociális következtetések és félrevezetések játéka. **Nyílt beszélgetés** formájában kell játszani. A játék kezdetétől fogva kérdeznetek és gyanúsítanotok kell, miközben a csapatotokat hozzásegítitek a győzelemhez.

IV. Fülöp király bármikor dönthet úgy, hogy kinevezi az egyik **Szerzetesét Inkvizítornak**. A Király utasítást ad a Szerzetesnek, hogy vizsgáljon meg egy másikat, a **Király választása szerinti** játékost.

? x **G l i t g x d r m p** r g r m i _ l k e e l c x g _ h C r c i m q i C p r w C h C r * c x r i E t e r t c l
n c b g e c j p s j h _ k g l b e l i g l c i _ i g t g x q e C r h C r c i m q **Q x c p c n c r**, & ?
i C p r w C r l c k q x _ b k e c k s r _ r l g _ r E _ g c i l c i * c q _ x G l i t g x d r m p l _ i l c k
i E r c j c x _ g e _ x r k m l b _ l q _ * _ k g i m p _ c h e j c l r g _ h C r c i m q q x c p c n c r ,'

? hŕčřimqmī lwdjr_l kctgr_nŕĭ _dcjdberr qxcpcncr, ?
Rc k njm kmqmī l _i ċq _Qxcpxrcqcē l lēi gq ačjqxcp_ pčqxr tēl lgc _
`cqxčjēcřč`cl* fmew qcedračĭ* gjjertc Eaqxex_t_phĭ _I gpčjwr,

Lc dcjbhčrci* fmew IgpCjw kglbcl Qxcpxrcqr aq_i
 cewqxcpc hcjEjfc ig GTitgxdrmpli* tqxmlr cxr Cpkgimp
 kercfcrg* _kde Qxcpxrcqr lck ngjj_lmr kčc, kce
 cew Qxcpcncr qck, ? IgpCjwl_i lck icjj kctcPlg_ -
 tgr tčcčr* t_ew cjaqlcbqcbčqčr, HE bmjme igpCjwl_i
 jcllg,

F_kČp **kglbcewgi** Qxcpxcxcqlci tmjrjcfcr-lqčec dcjtcllg_x
 Gli tixdāmp qxcpcnci* _i imp ejčp ixcrr_x gbhc* fmew GT, DGiEn
 igpCjw kcefmxx_ **tčeq-l bEłrčqčr**, ?x smjgE k cetgr_rCq srCl _
 IgpCjw_xxj tcr tčecr _hCrxk cCl_i* fmew igtCj_qxr **cew**
Rck njm kmqr &ngpmq fCrmjb_j_ 'čq **cew Qxcpxcxcqr** &ič i fCrmjb_j_'
 fmew kcei_nhCi _ewmpa drčjcrGicr,

Kcehcexwxcq? Iqpcjwl_i lck icjj ihgcEjlgc_x Eqaqcx qxcpxrcqcqr
Glitxdrmp_l_i*bc f_k Cp ihgcEjirc kglbcwgi hGic*_iimp_
Iqpcjwl_i k saxCh bElrcqr fmxlg,

F _ IgpĈjwl_i qgicpĜjr _ Rcknjmkmq L_ewkqcrpr čq _
Rcknjmkmq JctčjĈpmqr igtĈj_qxr_lg_*_i imp cjnsqxrđrmr _
 pclb f_r_jkĈr čq fmxXĈsmrr _ Rcknjmkmqmi t_ewmłĈfmx,
 Kglbcl **IgpĈjwfmxf_ i n / nmłrmr,**

Ha a király **rosszul** döntött, minden **Templomosokhoz hű** játékos kap **1 pontot**.

Ha egy (vagy több) játékosnak összegyűlik **3 pontja**, akkor az(ok) a játékos(ok) nverték!

Ha nincs egy játékosnak sem 3 pontja, akkor új Királyság kell választani és új szerepeket kiosztani.

GYORS ÚTMUTATÓ

- A** **Kártyaosztás.** Nézzétek meg a **szerepeiteket**.

B A játékosok **felfedik a szerepeiket**:

 - Fedjétek fel a Királyt és a Szerzeteseit.**
 - Fedjétek fel a Templomosokat.**
 - A Templomosok titokban felfedik a Nagymestert.**
 - A Nagymester és a Templomos Levéltáros titokban felfedik magukat egymás előtt.**

C Kezdetét veszi a tanácskozás.

D A **Király** kiválaszt egy **Szerzetest** Inkvizitornak, és kijelöl egy játékost, akit ki kell **vizsgálnia**.

- E** Az **Inkvizítor** titokban megnézi a játékos szerepkártyáját.
- F** Az **Inkvizítor** közli a társasággal, hogy mi a kivizsgált játékos **szerepe**. (A kártyát nem kell megmutatni, és az inkvizítornak nem kell őszintének lennie.)
- G** A tanácskozás folytatódik.
- H** Ha úgy dönt a **Király**, **új Szerzetest** jelölhet ki **Inkvizítornak** és megismételheti a fentieket (a D lépéstől kezdve) amíg az **összes Szerzetes** sorra nem került.
- I** A **Király** kiválaszt **egy Templomost** és **egy Szerzetest** a végső ítélethez. Ha jól választott, a Királypártiak kapnak egy pontot. Ha nem, a Templomosokhoz hűek kapnak egy pontot.