

# Mysterien der Tempeler

2-4 Sp

Ziel: als Anführer eines Tempelritterordens Gelder u Güter verwalten verlorene Reliquien wiederbeschaff

Vor: - SpPlan zeigt Tempelprov, 4 Zufluchtsgebiete (röm Ziff auf schwarz Kreis)  
- Sp erh 5 Ka, 2 Mark, 15 Sieg (Holzscheib), 1 WertMark, 5 Münz Wert1, 2 Ritt (Helm)(je 1 auf Domus u Burg eig SpTaf)  
- 2 10er Münz, 5 5er Münz, 3 Ritt, 3 Noviz (OrdBand) u Reliquien 11+12 verd auf Städte des SpPlans verteilt  
so viele auf jeweil Stadt (weiß Kreis) wie Zahl angibt. ProvSchild Frankr mit farb Seite nach ob auf entsprech Platz, übrige  
Schilde mit grauer Seite nach ob (=nicht aktiv); Ka nach Typ getrennte Stap: Ereign III unt, darüber II, zu oberst I  
u MissKa Ausgrab & Eskorte (II unt, darüber I)

Start: ReihfolgKa zufäll verteil → WertMark auf entsprech Zahl SiegPktLst (Reifolg 3 → 3 SiegPkte)

SpTaf = Besitz im HeiligLand (Gebiet zwisch Acre u Jerusalem). Schriftroll: TempBereich für Belohnung erfolgreich Mission (noch nicht benutzbar); Kreise: Kapell f Reliq, Domus f Münz+Waren, Burg f Ritt+Noviz; li: ReiFKa; re: TempRittKa ausgesp

Generell: - Münz können bis zur Verfolgung beliebig zwisch eig Domus verschoben werden.  
- sie dürfen nicht in kleinere Werte, aber in größer getauscht werden

Ablauf: 15 SpRunden in 3 SpPerioden. Jede Runde aus 5 Phasen ⇔ solange bis Ereign "Verfolgung" aufgedeckt

Phase I) Sp müssen zusammen 2 Miss erfüll (nicht in Periode III)

1. alle Sp liegen gleichz verd 1 TempRittKa auf re Seite eig SpTaf ⇔ keine Ka auf Hd → alle Ka aufnehmen

2. Jeder Sp legt 1 TempRittMarkverd auf 1 Fld der MissFlder seiner Farbe (entgeg ReiFKa; 4 beginnt)

- DoppRitt = 2 Ritt in Miss → beide Werte auf TempRittKa für diese Miss

- EinzRitt = in beide Miss je 1 Ritt (höhere Zahl gilt für Miss, auf der sich Ritt befindet; kl Zahl auf and Miss)

3. Oberst EskortMissKa (Schwert) u gesp TRittKa u TRittMark aller Sp aufdeck

→ Entschädigung: RittAnz → MünzAnz; (siehe KaMitte) DoppRitt → 2 Münz; ⇔ unabhä v Erfolg

a) Erfolg:  $\sum \text{Tapferkeit} \geq \text{Schwierigkeit}$  (ob auf Ka):  $n + (m \times \text{SpAnz})$

→ Belohnung (li v Schwert) für jeden mit mind 1 Ritt → auf Schriftroll eig Taf, SiegPkte auf SPLleist

b) Misserf:  $\sum \text{Tapferkeit} < \text{Schwierigkeit}$  → Strafe (re v Schwert) f 1-2 Sp mit geringst Tapfkt (unklar: kein=gerinst?)

4. Oberst AusgrabKa (Spat) aufdeck; → Entschäd: RittAnz → SiegPktAnz; (siehe KaMitte) DoppRitt → 2 SP; ⇔ unabhä v Erfolg

a) Erfolg:  $\sum \text{Tapferkeit} \geq \text{Schwierigkeit}$  (ob auf Ka):  $n + (m \times \text{SpAnz})$

→ Belohnung (li v Spat): SP für jeden mit mind 1 Ritt → auf Schriftroll eig Taf, SiegPkte auf SPLleist

⇔ Reliquie? → entsprech RelMark u -Ka (auf Schriftrolle)

Ka: li Seite: SP, wenn er sie in Kapell ausstellt; re Seite: SP, wenn er sie während Verfolg in Zufluchtsgeb bringt

b) Misserf:  $\sum \text{Tapferkeit} < \text{Schwierigkeit}$  → Strafe (re v Schwert) f 1-2 Sp mit geringst Tapfkt (unklar: kein=gerinst?)

5. MissKa abwerf

Phase II) Märkte (8eck auf SpPlan): Kauf-/Verkauf Waren

1. Warenkontingent auswüf (StatSp) → Menge an Warenkontingent

2. Kauf: Jeder Sp kann 1 Warenkontingent kauf für je 1 Münz pro Ware in Reihenfolge

- Sp muss komplett WarKont bezahlen, dann aber beliebig viele War abwerfen → auf DomusFld eig SpTaf

3. Verkauf: Jeder Sp kann Waren aus 1 beliebig Domus verkauf ⇔ außer von SpTaf in Reihenfolge

- VK-Preis durch Marktwert (Wert auf 8eck) + ProvWert auf Schild → Geld auf ProvDomus

4. MarktMarker - falls vorhanden- abwerfen, wenn dort verkauft

Phase III) 2 oberst EreignKa aufdeck u sofort ausführen in Reihenfolge der kl Zahl ü Sanduhr

- EreignKa - siehe Regel ⇔ sobald EreignKa 1307 aufgedeckt → beginnt sofort Verfolg (siehe Ende)

Phase IV) Transporte: 1. Jeder Sp kann auf jeden verfügbaren Transport laden (wahrscheinlich ausgelegt TransportKa) in Reihenfolge

→ eig Siegel auf TransportKa u anfall Kost zahlen od eig Ritt aus eig Burg aufdeck u eig Siegel darauf

⇔ 1. Sp, der einen Transport belädt (entsprech SpFig befindet sich noch auf TransportKa), kann von beliebig Komturei laden. Er setzt TranspFig auf gewählte Komturei. Alle Sp können nur Ressourcen aus Gebiet lad, in denen sich Transport befindet.

- Ritter: 1 Ressource, Sieg auf Ritt (off)

- Karawa/Schiffe: beliebig viele Ress, Ladekost wie auf TransportKa → Sieg+mind 1 Ress auf TransportFld

→ AnlaufOrtMark (quadrat Plä) auf beliebig Komturei (versch Sp können selbe Komt benutzen)

- Karaw nur Landwege; Schiffe nur Seewege

2. Transp beweg: 2.1 Ritt beweg in benachb Gebiet - reihum ⇔ Räuber → greift an

2.2 Karaw in Reihenfolge der Nr auf TranspKa

→ so viele Flder (Landgeb) wie BewegWert auf TranspKa

⇔ immer kürzeste Route zum nächst Anlaufort

⇔ mehrere Mögktn? → Sp mit höchst ReihfKa u Ressourc auf dieser Ka wählt Route

2.3 Schiff (Regeln wie Karaw)

- in Hafen einlauf kostet 1 BewegPkt; auslauf nichts

3. Entladen: Transp pass Anlaufort erreicht? → jeder Sp mit Ressourc kann sofort entladen

→ Ress zusamm mit SpSieg auf Gebiet Anlaufort legen

- AnlaufortMark entfernen

- Beweg kann fortgesetzt werd, sofern noch pass Anlauforte, dann kann 2. Mal entladen werd

⇔ ansonst müssen alle entlad

Phase **V** **Ressourcen:** 1. Belohnungen: Ress von Schriftrolle (SpTaf) auf Geb (SpTaf)

2. Erkunden - mit Ritter Städte im selb Gebiet - reihum → RessMark der Stadt ansehen u auf Ritt laden (kann);  
⇔ trägt Ritt bereits 1 Ress, kann er sie austausch (verd auf Stadt leg)
3. Ress umorganisieren: zwisch eig Sieg/Stadt/Geb im selb Gebiet - reihum
4. Reliq ausstell: belieb viel eig in eig Kapelle - reihum → SiegPkte des Mark/Ka (li Seite) + ProvSchildBonus  
⇔ entsprech Reliq könn nicht mehr bewegt werd bis zur Verfolg

⇔ Austell auch in Komturei Paris mögl → Reliq kommt aus Sp, wenn Sp SiegP erh hat

5. Rekrutierung: Jeden Noviz in Ritter umwandeln für 2 Münz - reihum  
- außerdem Ritt in Burg (SpTaf) aufdeck → 1 SgPkt od 1 Münz (→ auf Domus SpTaf)
6. Unterhalt: 1 Münz für jedes eig Siegel auf SpPlan außerhalb von Gebäud  
⇔ nicht bezahlte vom SpPlan nehmen (mit allen Markern darunter)
7. Alle Ritt von MissFid zurückziehen
8. ReihFolg für nä Rnde: Sp mit wenigst SgPkten erh ReihfKa 1, mit 2. wenigst ReihfKa 2, usw.  
⇔ GISt: mit stärkerer, in Phase I gesp RittKa erh niedrig ReihfKa ⇔ erneut GISt → Ka gleichsteh Sp zufäll verteil  
→ Reihf immer aufsteig nach Nr

Verfolgung: sofort sobald EreignKa 1307 aufgedeckt (restl Phasen entfallen)

Ziel: → Sp müss so viele Ressourc u Reliq wie mögl zu den ihnen zugewies Zufluchtsgebieten bringen

- Vor:
- 1 1307Mark auf Paris leg; alle noch übrig EreignKa kommen aus Sp
  - jedem Sp 1 Zufluchtsgeb zuweisen → jeweil Sieg auf entsprech Gebiete (drunter belieb viele Ress lagerbar)
    - Cupros - für Sp mit meist ReliqKa ⇔ GISt: niedr ReifKa (gilt für alle Orte)
    - Marienburg - für übrig Sp mit meist Ritter hat
    - Edinburgh - übr Sp mit meist Münz; IV. Tomar - für letzten noch übrigen Sp

Ablauf: 8 Verfolgungsrunden aus je 2 Phasen:

- Phase I - Transporte: Jeder Sp kann Ress auf verfügbare TranspMitt laden (inkl eig Ritt) - in Reihflge  
- dann beweg sich Ritter in Reihenfolge, gefolgt von Karawanen u schließlich Schiff, wie üblich
- Phase II - Ressourcen: jeder Sp kann seine Ress wie üblich umorganisieren u verwalten in Reihflge  
- ReihFolgKa neu zuteil anhand akt Pos auf SiegPktleiste

Besonderheiten:

- Sp können nicht mehr ohne weiteres Münz zwisch ihren Domus hin- u herschieben; sie könn nur noch durch TranspMittel bewegt werden. Zahlungen können weiterhin von jedem Domus des Sp aus erfolg
- in Kapell ausgestellte Reliq können nun nach üblich TranspReg für Ress bewegt werden
- keine Unterhaltszahlung mehr für Siegel
- „Transp beladen“ der TranspPhase kann nur 1. Sp, der Ressourcen auflädt, 1 AnlaufortMark für diesen Transp auslegen. Hinw: alle Zufluchtsgebiete haben 1 Komturei u könn als Anlaufort genutzt werden
- Zum Ende von Phase II jeder SpRunde erh alle an 1307Mark angrenz Landgeb ihre eig 1307 Mark  
⇔ Prov Britannien erh 1307Mark, obwohl sie Meer von and Landgeb getrennt ist, allerdings mit 1 Rnde Verspätung
- in Geb mit 1307Marker alle Ressourcen, Feinde, Transp u Siegel vom SpPlan nehmen → diese Geb existieren nicht u es können keinerlei Mark dorthin gelegt werd  
⇔ Sp endet sofort, nachdem letzter 1307Mark auf SpPlan gelegt → Schlusswertg

Ende: Nach 8. VerfolgRunde → Schlusswertg: SiegPkten aus lfd. Spiel

- + SgPkte für Reliquien in seinem Zufluchtsgeb (Wert auf re Seite des Mark od Ka)
- + 1 SgPkt für jeden Ritter in seinem Zufluchtsgebiet
- + 1 SgPkt für 10 Münzen in seinem Zufluchtsgebiet → Sp mit meist SgPkten gewinnt.