

Templar Intrigue

15-30
MINUTES
AGES 13+

7-10
PLAYERS

Автор игры:

Michael Mindes

Перевод на русский язык:

Павел Стрибун

Интриги тамплиеров – это дедуктивная игра с неполной информацией, обманом и обвинениями. Игроки разделены на две команды: тех, кто верен Франции (то есть Королю), и тех, кто верен Ордену тамплиеров. Каждая из команд начинает игру со своим собственным кусочком информации. Вы зачастую даже не можете быть полностью уверены кто из игроков с вами в команде...

www.PlayTMG.com



В отличие от других игр подобного типа, в Templar Intrigue нет ведущего, нет выбывания игроков и игровой процесс молниеносно быстр. Вы наверняка получите удовольствие от игры, если будете активно принимать участие в поисках Магистра и Архивариуса тамплиеров или попытках укрыть их от разоблачения.



Описание сцены игры

(Прочитайте вслух новым игрокам)

Король Франции Филипп IV поставил себе очень амбициозную цель – распространить влияние своей семьи по всей Европе. Однако амбиции могут быть очень дорогими, особенно если посчитать затраты на ведение войны с Англией. В результате Король Филипп вынужден искать деньги.

Филипп закладывает земли (и доходы с них) рыцарям Ордена тамплиеров в обмен на наличные. Позже он сможет вернуть свои земли, отдав деньги обратно тамплиерам. Это достаточно мудрый способ получить кредит в стране, где взимание процентов является нарушением закона.

Через много лет Король Франции Филипп IV оказался по уши в долгах перед рыцарями-тамплиерами, которые теперь контролируют большую часть земель когда-то принадлежавших Филиппу. Война с Англией и расточительный образ жизни могли привести его к полному разорению. В 1306 году Филипп изгоняет евреев из Франции, чтобы забрать себе все их имущество.

В 1307 году кажется уже не осталось надежд на то, чтобы когда-то богатый Король смог бы вернуть себе земли, находящиеся под контролем тамплиеров. Однако Король Франции все еще имеет большое политическое влияние, и будучи умным человеком он видит возможность вернуть потерянное.

В пятницу 13 октября 1307 года Король Филипп арестовал всех рыцарей-тамплиеров и, подвергнув их пыткам, заставил сознаться в ереси, караемой смертью. Так Филипп вернул заложенные тамплиерам земли без необходимости возвращать растраченные к тому моменту деньги. В этой игре мы увидим – повторится ли история снова или же Филипп со своей командой монахов и тамплиеров-предателей потерпит поражение.

Роли и Верность

Верные Королю Филиппу

1

Король Франции Филипп IV

Известен всем игрокам

2

Тамплиеры-предатели

Рыцари тамплиеров верные Королю.

2

Бenedиктинские монахи

Верны Королю



Верные Ордену тамплиеров

Магистр тамплиеров

Глава Ордена тамплиеров

1

Архивариус тамплиеров

Бenedиктинский монах верный тамплиерам

1

Рыцари тамплиеров

Рыцари верные Ордену тамплиеров

3



Цвета карт показывают цвета рубашек карт ролей, число — количество имеющихся карт указанного типа.

Уберите

1 Тамплиера-предателя
1 Рыцаря тамплиеров
1 Benedиктинского монаха

Уберите

1 Тамплиера-предателя
1 Рыцаря тамплиеров

Уберите

1 Тамплиера-предателя

Играйте всеми картами

Используемые роли зависят от числа игроков

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

А. Выберите вашего Короля

Результат раунда целиком зависит от решения Короля, и некоторые игроки могут не захотеть брать на себя такую ответственность. Среди желающих игроков случайным образом выберите того, кто будет играть роль **Короля Филиппа IV**.

Дайте карту **Короля Филиппа IV** игроку, который будет играть роль Короля. **Перетасуйте** оставшиеся карты ролей и раздайте по **одной** карте каждому из оставшихся игроков.

Б. Определите роли игроков

- 1 **Король Филипп** называет себя сам.
Убедитесь что все игроки знают кто Король.
- 2 Определите (поднятием руки), кто является Монахом.
Карты монахов имеют синюю рубашку с изображенной лилией.
(Помните, что Архивариус тамплиеров также является монахом.)
- 3 Определите (поднятием руки), кто является Тамплиером.
Все карты тамплиеров имеют красную рубашку с изображением Святого Грааля.
(Помните, что сюда входят только Магистр тамплиеров, рыцари тамплиеров и тамплиеры-предатели.)

Король и монахи закрывают глаза.

- 4 Тамплиеры узнают своего Магистра.
Чтобы избежать раскрытия магистра из-за шума одежды и тому подобного, все тамплиеры поднимают руку со сжатым кулаком, кроме магистра. Он поднимает руку с открытой ладонью.

Все закрывают свои глаза.

- 5 Магистр и Архивариус узнают друг друга.
Два игрока открывают глаза и устанавливают зрительный контакт. Вы не должны быть раскрыты Филиппом.

Все открывают глаза.



Ход Игры

Templar Intrigue — это социальная игра дедукции и блефа. Она играется в **формате открытого обсуждения**. Поэтому, начав играть, вы должны **задавать вопросы, выдвигать обвинения** и всячески стараться помочь своей команде победить.

В любой момент времени **Король Филипп IV** может назначить одного из **Монахов** своим **Инквизитором**. Король приказывает этому монаху исследовать другого игрока **выбранного Королем**.

Инквизитор смотрит карту этого игрока **втайне от всех**, а затем объявляет вслух его **роль**. (Примечание: исследуемую карту нельзя показывать никому; также не требуется, чтобы инквизитор был честен, когда называет роль)

Затем группа **открыто обсуждает** названную роль. И тамплиеры, и монахи заинтересованы участвовать в обсуждении, чтобы **помочь** Королю или **запутать** его.

Помните, **Король** может назначить **каждого монаха** своим инквизитором **только один раз** и может сделать это **в любое время**, пока есть монахи, которые еще не смотрели карты. Королю для этого не нужно ждать окончания обсуждения или какой-то паузы. Хорошо быть королем.

Если **все** монахи получили возможность побыть инквизиторами, пришло время Королю Филиппу IV принять **окончательное решение**. После небольшого финального обсуждения Король завершает текущий раунд игры, выбрав **одного тамплиера** (красные рубашки) и **одного монаха** (синие рубашки) для скорого суда.

Если Король правильно определил **Магистра тамплиеров** и **Архивариуса тамплиеров**, то тем самым он разрушил могущество ордена и конфисковал имущество тамплиеров. Все игроки **верные Королю** получают **1 очко**.

Если же выбор Короля **ошибочен**, все игроки **верные тамплиерам** получают **1 очко**.

Игроки набравшие **3 очка** побеждают в игре!

Если **никто из игроков** не набрал еще **3 очка**, то выбирается **новый Король** и начинается **новый раунд** игры.

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

А Раздайте карты. Посмотрите свою роль.

Б Игроки **определяют роли друг друга**

■ Определите **Короля** и его **монахов**.

■ Определите **тамплиеров**.

■ **Тамплиеры** узнают **Магистра втайне**.

■ **Магистр** и **Архивариус тамплиеров** определяют друг друга **втайне**.

В Начинается обсуждение за столом.

Г **Король** назначает **одного монаха** своим **инквизитором** и выбирает игрока, которого монах должен **исследовать**.

Д **Инквизитор** смотрит карту выбранного игрока **втайне**.

Е **Инквизитор** назвает всем **роль** игрока, карту которого он смотрел. (Карта не показывается, и вы не обязаны говорить правду)

Ж Обсуждение за столом продолжается.

З Как только **Король** пожелает, **новый монах** назначается **инквизитором** и игра продолжается с шага Г пока **каждый монах** не побудет инквизитором.

И **Король** выбирает **одного тамплиера** и **одного монаха** для окончательного решения. Если он оказался прав, все лояльные Королю получают 1 очко. Если нет — игроки лояльные тамплиерам получают 1 очко.