

Templars' Journey

Ein spannendes Strategiespiel für 3–5 Spieler · ab 14 Jahren

SPIELZIEL

Europa macht sich bereit für den großen Kreuzzug: Die Templer reisen durch die Lande, rekrutieren Ritter in den Städten und treiben Gold ein. Wenn der päpstliche Erlass ergeht, versuchen sie, ihren Rittern Plätze an Bord der Schiffe ins Heilige Land zu sichern. Nebenbei gilt es zusätzliche Missionen zu erfüllen. All dies wird, auf Seiten der Spieler, mit Siegpunkten belohnt – und wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt **Templars' Journey**.

SPIELMATERIAL UND SPIELAUFBAU

1) Der **Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt.

2) Die **9 Erlässe** werden verdeckt gemischt. Zwei zufällig gewählte Erlässe gehen ungesehen zurück in die Box. Anschließend wird für jedes Erlassfeld ein Erlass gezogen und dort offen platziert.

Die **7 Städte** werden verdeckt gemischt und dann auf jedes Stadtfeld, für das ein Erlass im Spiel ist, eine Stadt gezogen und offen ausgelegt.

3) Der **Papst** wird auf das erste Feld der Rundenleiste gestellt.

4) Das **Gold** (59 1er-Münzen und 15 3er-Münzen) wird nach Wert sortiert und neben dem Spielplan als Vorrat bereitgehalten.

Je nach Spieleranzahl wird nun Gold in den Gebieten verteilt:

	Gebiet mit Stadt	Gebiet ohne Stadt
3 Spieler	4 Gold	1 Gold
4 Spieler	5 Gold	2 Gold
5 Spieler	6 Gold	3 Gold

Der **Chancenmarker** wird für alle gut erreichbar bereitgelegt.

5) Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser Farbe ein **Spielertableau**, alle **20 Ritter**, die er als Vorrat neben sein Spielertableau stellt, die **2 Templerfiguren**, seine **6 Aktionskarten** sowie **5 Gold** aus dem Vorrat. Einen Ritter stellt er auf das Feld „0“ der Siegpunkteleiste.

6) Die **8 Missionskarten** werden verdeckt gemischt und 3 zufällig gezogene Karten kommen ungesehen zurück in die Box. An jeden Spieler wird nun eine Missionskarte gegeben, welche er vor den Mitspielern verdeckt hält. Sind noch Missionskarten übrig, werden diese offen neben dem Spielplan platziert.

7) Der jüngste Spieler wird Startspieler und bekommt den **Startspielermarker**.

8) Im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, setzt jeder Spieler einen Ritter auf eine Stadt seiner Wahl. Dies wird noch 3 Mal wiederholt, bis jeder Spieler insgesamt 4 Ritter in Städten eingesetzt hat.

Wichtig: Dabei darf ein Spieler nicht mehr als 2 eigene Ritter in einer Stadt platzieren. Es dürfen jedoch Ritter verschiedener Spieler in den Städten stehen. Anschließend werden auf gleiche Art die 2 Templer der Spieler in den Gebieten platziert.



SPIELABLAUF

Templars' Journey wird über **6 Runden** gespielt, die sich in **3 Aktions-** und **3 Schiffsrunden** aufteilen.

In jeder **Aktionsrunde** haben die Spieler **3–4 Aktionen**, abhängig davon, welchen Weg der Papst zum nächsten Hafen nimmt.


Sobald der Papst einen Hafen erreicht hat, erfolgt eine **Schiffsrunde**, in der die Spieler Punkte für ihre Ritter bekommen, die sie auf den jeweiligen Schiffen unterbringen können.

Das Spiel endet, nachdem die dritte Schiffsrunde abgeschlossen ist und es kommt zur **Schlusswertung**.

Ablauf einer Aktion der Aktionsrunde:

Jede Aktion einer Aktionsrunde gliedert sich in 2 Phasen:

1. :  **Papst bewegen.**

2. :  **Aktionskarten spielen.**

Papst bewegen:

Der Startspieler bewegt den Papst über eine Verbindungslinie einen Schritt auf der Rundenleiste voran, wobei er entscheiden kann, ob er ihn auf eines der oberen Aktionsfelder (grüne Flaggen), oder eines der unteren Felder (rote Flaggen) setzen möchte. Gibt es nur eine Verbindungslinie, so muss der Spieler diese wählen und den Papst weiter setzen.

Abhängig davon, auf welchem Feld der Papst zum Stehen kommt, geschieht folgendes:



Der lila Rahmen kennzeichnet die Rundenleiste, die abwechselnd aus Aktionsfeldern (hellgrün) und Schiffsfeldern (blau) besteht.

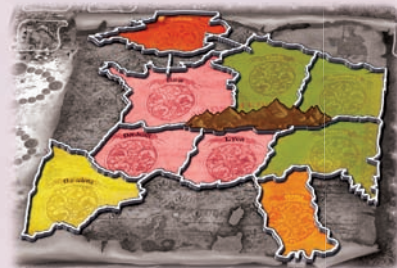


1) Aktionsfeld mit grüner Flagge:

Der Startspieler darf einen Ritter aus seinem Vorrat in der Stadt eines Gebiets platzieren, in dem einer seiner Tempel steht. Steht bereits ein Ritter auf jedem der weißen Ritterfelder der Stadt, ist sie voll besetzt. Dort kann kein weiterer Ritter platziert werden.



Hinweis: Stehen die Tempel des Startspielers nur in Gebieten, in denen kein Stadtplättchen liegt, verfällt die Aktion.



Die weiß umrandeten Felder sind die Gebiete. Zwei Gebiete gelten als benachbart, wenn sie eine gemeinsame Grenze besitzen oder durch eine gepunktete Linie verbunden sind, aber die Alpen trennen manche Gebiete voneinander. Die Farben zeigen an, welche Gebiete zum selben Land gehören.



Beispiel:

Lukas (blau) ist Startspieler und zieht den Papst vom Startfeld aus auf das Feld rechts oben. Dieses ist mit einer grünen Flagge gekennzeichnet.

Im Gebiet von Barcelona steht einer seiner Tempel: Lukas setzt einen Ritter aus seinem Vorrat nach Barcelona.



2) Aktionsfeld mit roter Flagge:

Der Startspieler darf einen Ritter eines Mitspielers aus der Stadt eines Gebiets entfernen, in dem einer der Tempel des Startspielers steht. Den entfernten Ritter stellt der betroffene Spieler auf den Tempel auf seinem Spielertableau.



Hinweis: Befinden sich in den Städten der Gebiete, in denen die Tempel des Startspielers stehen, keine Ritter von Mitspielern, verfällt die Aktion.



Beispiel:

Kirsten (rot) ist Startspielerin. Sie zieht den Papst um ein Feld nach rechts. Dieses ist mit einer roten Flagge gekennzeichnet.

Im Gebiet von Roma steht einer ihrer Tempel: Kirsten entfernt einen fremden Ritter (blau) aus Roma. Der Ritter wird auf das Tempelfeld des blauen Spielertableaus gesetzt.

3) Schiffsfeld:

Die Aktionsrunde endet sofort und es geht weiter mit der Schiffsrunde.



Aktionskarten spielen:

Nachdem der Startspieler den Papst bewegt hat, werden (wenn der Papst nicht auf einem Schiffsfeld zum Stehen gekommen ist) die Aktionskarten gespielt:

Jeder Spieler wählt eine seiner 6 Aktionskarten aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald jeder Spieler eine Karte gewählt hat, werden sie gleichzeitig aufgedeckt.

Anschließend führen die Spieler ihre Kartenaktionen **in numerisch aufsteigender Reihenfolge** aus.

Haben mehrere Spieler die gleiche Karte gespielt, beginnt derjenige, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt. Ist der Startspieler involviert, beginnt er.



Beispiel: Orange (1) hat die Aktion mit der niedrigsten Nummer gespielt und beginnt. Es folgt Blau (2). Rot und Gelb haben beide eine (5) gespielt. Rot sitzt im Uhrzeigersinn näher am Startspieler und führt seine Aktion vor gelb aus. Zuletzt folgt Grün (6).

Nachdem jeder Spieler seine Kartenaktion ausgeführt hat, werden die Karten wieder auf die Hand genommen und der Startspielermarker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Es folgt eine weitere Aktion der Aktionsrunde.

Die Aktionskarten im Detail:

Die 6 Aktionskarten teilen sich in 3 Kategorien, **Gold einsammeln** (1 & 2), **Ritter einsetzen** (3 & 4) und **Templer bewegen** (5 & 6).

In jeder Kategorie gibt es eine **SICHERE**  und eine **GEWAGTE**  Aktion.

Die gewagte Aktion ist grundsätzlich besser/gewinnbringender, als die sichere Aktion derselben Kategorie.

Aber je nachdem wie viele Mitspieler **Karten der selben Kategorie** spielen, müssen die Spieler, die die gewagte Aktion aus dieser Kategorie gespielt haben, auf ihre Aktion verzichten und stattdessen die **Strafaktion** der jeweiligen Karte ausführen.

Je nach Spieleranzahl muss die Strafaktion bei folgender Anzahl gespielter Karten aus der selben Kategorie ausgeführt werden:

3 Spieler:	Wenn 2 oder mehr Spieler eine Karte aus der selben Kategorie gewählt haben.
4-5 Spieler:	Wenn 3 oder mehr Spieler eine Karte aus der selben Kategorie gewählt haben.

Beispiel:



Es wurden **zwei Karten** der Kategorie „Gold einsammeln“ gespielt. Bei fünf Spielern ist dies ohne Strafaktion möglich: Blau darf seine gewagte Aktion (2) spielen.

Es wurden **drei Karten** der Kategorie „Templer bewegen“ gespielt. Während Grün seine sichere Aktion (6) normal spielen darf, müssen Gelb und Rot die Strafaktion (5) spielen.

Gewagte Aktion

Sichere Aktion

Roter Kasten: Strafaktion

Kartenaktion:
In diesem Beispiel kann zwischen zwei Optionen (links/rechts) gewählt werden.



1 Gold einsammeln – SICHER

Der Spieler nimmt sich **3 Gold** aus einem Gebiet, in dem einer seiner Templer steht.

Oder:

Der Spieler nimmt sich **3 Gold** aus einem Gebiet, das unmittelbar an ein Gebiet angrenzt, in dem einer seiner Templer steht.

Sollten weniger als 3 Gold in dem gewählten Gebiet liegen, so erhält er nur die dort vorhandene Menge.



2 Gold einsammeln – GEWAGT

Der Spieler nimmt sich **alles Gold** aus einem Gebiet, in dem einer seiner Templer steht, **oder** aus einem der unmittelbar angrenzenden Gebiete.

Strafaktion:

Der Spieler nimmt sich **2 Gold** aus einem Gebiet, in dem einer seiner Templer steht, **oder** aus einem der unmittelbar angrenzenden Gebiete.

Zuletzt muss der Spieler einen seiner Ritter aus einer beliebigen Stadt entfernen und auf den Tempel auf seinem Spielertableau stellen.

Besitzt der Spieler keinen Ritter in einer Stadt, passiert nichts.



Beispiel: Gold einsammeln

Lukas' Templer (blau) steht im Gebiet von Bordeaux. Damit hat er die Wahl, Gold aus Bordeaux selbst einzusammeln, oder aus einem der angrenzenden Gebiete: Paris, Lyon oder Barcelona.

Je nachdem, ob er die sichere oder die gewagte Aktion gespielt hat, nimmt er 3 Gold (sicher), ALLES Gold (gewagt) oder nur 2 Gold (Strafaktion, für die er außerdem einen Ritter aus einer Stadt entfernen muss).



4 Ritter einsetzen – SICHER

Der Spieler wählt die Stadt eines Gebiets, in dem einer seiner Templer steht.

Er kann für diese Aktion **insgesamt maximal 6 Gold** ausgeben.

Gegen **Abgabe von 2 Gold** kann der Spieler einen **eigenen Ritter** aus seinem Vorrat in diese Stadt **einsetzen**, sofern die Stadt noch nicht voll besetzt ist.

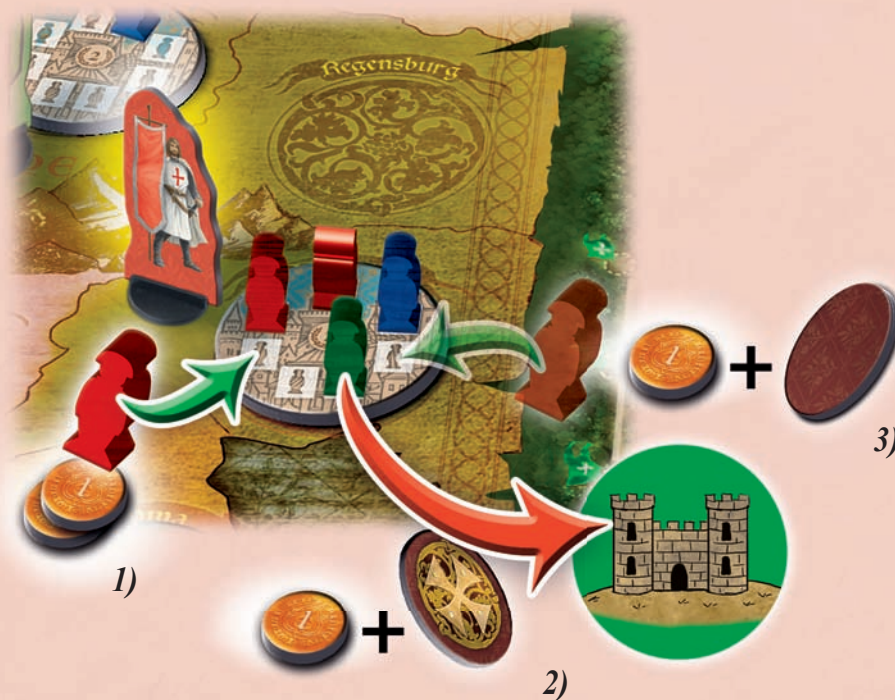
Und/Oder:

Der Spieler kann **gegen Abgabe von 2 Gold** einen **Ritter eines Mitspielers** aus dieser Stadt **entfernen**. Den entfernten Ritter stellt der betroffene Spieler auf den Tempel auf seinem Spielertableau.

Der Spieler darf nur Ritter in ein und derselben Stadt einsetzen oder entfernen.

Alternativ zum Bezahlen von 2 Gold pro Ritter, kann der Spieler auch **1 Gold** abgeben und anschließend den **Chancenmarker** werfen:

- Landet er mit der **Vorderseite** (Templer-Kreuz) nach oben, so darf er entweder einen Ritter einsetzen oder entfernen.
- Landet er mit der **Rückseite** (Leer) nach oben, so darf er keinen Ritter einsetzen oder entfernen.



Beispiel A: Ritter einsetzen – Sicher

Kirstens Templer (rot) steht im Gebiet von Venezia.

- 1) Sie setzt für 2 Gold einen Ritter aus ihrem Vorrat nach Venezia.
- 2) Dann gibt sie 1 Gold aus und wirft den Chancenmarker: Er landet mit dem Templerkreuz nach oben und sie darf den grünen Ritter aus Venezia entfernen. Er wird auf den Tempel des grünen Spielertableaus gesetzt.
- 3) Sie gibt noch ein Gold aus, und wirft den Marker erneut. Diesmal hat sie Pech: Er landet mit der leeren Seite nach oben. Mehr Gold möchte Kirsten nicht ausgeben und beendet ihre Aktion.



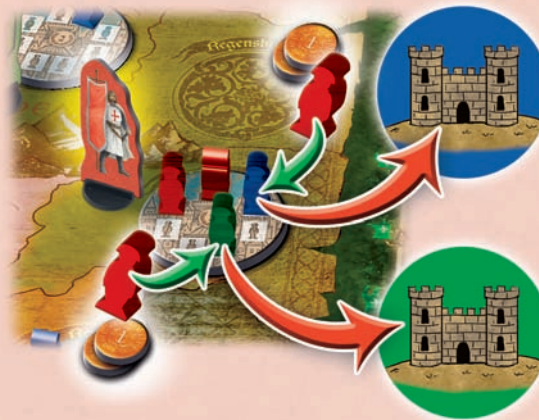
3 Ritter einsetzen – GEWAGT

Der Spieler wählt die Stadt eines Gebiets, in dem einer seiner Templer steht.

Gegen Abgabe von 2 Gold kann der Spieler einen seiner Ritter aus dem Vorrat, gegen einen Ritter eines Mitspielers in dieser Stadt tauschen. Den entfernten Ritter stellt der betroffene Spieler auf den Tempel auf seinem Spielertableau.

Der Spieler kann maximal 6 Gold ausgeben und somit 3 Ritter austauschen. Er darf nur in einer Stadt Ritter austauschen.

Hinweis: Besitzt der Spieler keine Ritter mehr in seinem Vorrat, kann er keine Ritter austauschen.



Beispiel B: Ritter einsetzen – Gewagt
Kirstens Templer (rot) steht im Gebiet von Venezia.

Für 4 Gold tauscht sie den blauen und den grünen Ritter in Venezia gegen einen eigenen. Die entfernten Ritter werden auf den Tempel des entsprechenden Spielertableaus gesetzt.

Da es keine weiteren fremden Ritter in Venezia gibt, ist ihre Aktion damit beendet.

Strafaktion:

Gegen Abgabe von 2 Gold kann der Spieler einen Ritter eines Mitspielers aus der Stadt eines Gebiets, in dem einer seiner Templer steht, entfernen. Den entfernten Ritter stellt der betroffene Spieler auf den Tempel auf seinem Spielertableau. Der Spieler kann maximal 6 Gold ausgeben und somit 3 Ritter entfernen. Er darf nur aus einer Stadt Ritter entfernen.

Zuletzt muss der Spieler einen seiner Ritter aus einer beliebigen Stadt entfernen und auf den Tempel auf seinem Spielertableau stellen.



6 Templer bewegen – SICHER

Der Spieler darf einen seiner Templer bis zu 3 Gebiete weit bewegen. Der Templer darf in jedes angrenzende Gebiet gezogen werden, er kann auch zum Ausgangsgebiet zurückkehren. Er darf nicht über die Alpen in der Mitte des Spielplans bewegt werden. In der Stadt des Gebiets, in dem der Templer seine Bewegung beendet, darf der Spieler, abhängig davon, auf welchem Aktionsfeld der Papst gerade steht, folgendes tun:



Grüne Flagge: Der Spieler darf einen Ritter aus seinem Vorrat in der Stadt einsetzen, sofern diese noch nicht voll besetzt ist.



Rote Flagge: Der Spieler darf einen Ritter eines Mitspielers aus der Stadt entfernen. Den entfernten Ritter stellt der betroffene Spieler auf den Tempel auf seinem Spielertableau.



5 Templer bewegen – GEWAGT

Der Spieler darf einen seiner Templer bis zu 3 Gebiete weit bewegen. Der Templer darf in jedes angrenzende Gebiet gezogen werden, er kann auch zum Ausgangsgebiet zurückkehren.

Aus jedem Gebiet, in das der Templer gezogen wird, nimmt sich der Spieler, sofern vorhanden, 1 Gold. Betritt der Templer ein Gebiet zweimal, nimmt er sich erneut 1 Gold aus dem Gebiet.

Entsprechend der Stadt des Gebiets, in dem der Templer seine Bewegung beendet, darf der Spieler den zugehörigen Erlass mit einem beliebigen anderen auf der Rundenleiste tauschen.



Beispiel: Templer bewegen – Gewagt
Leons Templer (grün) steht im Gebiet von Barcelona.

Er bewegt den Templer nach Lyon, zurück nach Bordeaux und von dort nach Paris. Dabei nimmt er sich aus jedem dieser drei Gebiete eine Goldmünze.

Den Pariser Erlass tauscht er gegen den aus Coeln, sodass Paris nun nicht mehr in der dritten Schiffsrunde sondern schon in der zweiten Schiffsrunde gewertet wird.

Strafaktion:

Der Spieler darf einen seiner Templer bis zu 3 Gebiete weit bewegen. Er darf in jedes angrenzende Gebiet gezogen werden, er kann auch zum Ausgangsgebiet zurückkehren. Aus nur einem Gebiet, in das der Templer gezogen wird, nimmt sich der Spieler, sofern vorhanden, 1 Gold.

Zuletzt muss der Spieler einen seiner Ritter aus einer beliebigen Stadt entfernen und auf den Tempel auf seinem Spielertableau stellen.

Die Schiffsrunde:

Sobald der Papst auf ein Schiffsfeld gezogen wird, beginnt die Schiffsrunde.

Es werden jeweils 2 Städte gewertet und die Ritter auf die Schiffe verteilt.

Der Name auf dem Erlass gibt jeweils die Stadt an, die gewertet wird. Jede der zwei Städte wird entsprechend der Schritte 1)–3) gewertet:



Wertung in der Schiffsrunde:

- 1) Die **Anzahl der verschiedenen Ritter** in der entsprechenden Stadt wird verglichen. Der Spieler mit den **meisten Rittern** nimmt sich den **Erlas** und legt ihn auf seinem Spielertableau ab. Zusätzlich erhält er noch **2 Siegpunkte**, die er auf der Siegpunkteleiste abträgt.

Haben mehrere Spieler die meisten Ritter, so bekommt keiner den Erlass und auch keine Siegpunkte. Der Erlass wird aus dem Spiel genommen.

- 2) Ist die **Stadt voll besetzt**, bekommt **jeder Spieler**, der mindestens einen Ritter in der Stadt hat **1 Siegpunkt**.
- 3) Alle Ritter werden nun auf das Schiff, welches direkt unter dem Erlass abgebildet ist, verteilt:

In Reihenfolge, angefangen beim Spieler mit den meisten Rittern in der Stadt, gefolgt vom Spieler mit den Zweitmeisten usw., stellen die Spieler jeweils einen Ritter auf das Schiff. Haben zwei oder mehr Spieler gleichviele Ritter, hat der Startspieler, bzw. der beteiligte Spieler, der ihm im Uhrzeigersinn am nächsten ist, Vorrang.

Dies wird wiederholt, bis das Schiff voll besetzt ist, oder keine Ritter mehr in der Stadt stehen. Bleiben Ritter in der Stadt übrig, stellen die entsprechenden Spieler diese auf ihre Tempel auf dem Spielertableau.

- a) Jeder **Spieler**, der nun mindestens einen Ritter auf dem Schiff hat, bekommt **1 Siegpunkt**.
- b) Für **jeden eigenen Ritter auf dem Schiff** erhält der Spieler **1 Siegpunkt**.

Das Stadtplättchen wird aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.

Sind beide Städte gewertet, erhält derjenige Spieler noch zusätzliche Siegpunkte, der die meisten Ritter in seinem Tempel auf dem Spielertableau stehen hat.

1. Schiffsrunde	2 Siegpunkte
2. Schiffsrunde	3 Siegpunkte
3. Schiffsrunde	4 Siegpunkte

Haben mehrere Spieler die meisten Ritter teilen sich die Spieler die Siegpunkte (abgerundet).

Beispiel: Wertung von Venezia

- 1) Rot hat die meisten Ritter in Venezia und erhält den Erlass und 2 SP.
- 2) Die Stadt ist voll besetzt: Rot, Blau und Grün erhalten jeweils 1 SP.
- 3) Die Ritter werden auf's Schiff verteilt:
Rot hat die meisten Ritter in der Stadt und stellt den ersten Ritter vom Stadtplättchen auf's Schiff. Blau und Grün haben jeweils 2 Ritter in der Stadt. Da Blau aktuell Startspieler ist, stellt er nun den zweiten Ritter in die Stadt. Dann folgt Grün. Rot und Blau können nun nacheinander noch einen weiteren Ritter auf das Schiff setzen. Dann ist das Schiff voll. Der in Venezia verbleibende grüne und der rote Ritter werden auf den Tempel des entsprechenden Spielertableaus gesetzt.
- a) Rot, Blau und Grün erhalten jeweils 1 SP, da sie jeder mindestens einen Ritter auf dem Schiff unterbringen konnten.
- b) Dann erhalten die Spieler SP in Höhe der Gesamtanzahl ihrer Ritter auf dem Schiff: Rot und Blau jeweils 2 SP; Grün 1 SP.

Zwischenergebnis: Rot 6 SP; Blau 4 SP; Grün 3 SP.



Wertung in der Schiffsrunde

- 1) Max. in der 1. Stadt: +

[Gleichstand: niemand bekommt etwas]

- 2) Stadt voll besetzt? Wenn ja:
 für jeden in der Stadt vertretenen Spieler

- 3) Ritter von der Stadt auf's Schiff setzen
[reihum je einen, in Reihenfolge der Anzahl in der Stadt]:

– für jeden auf dem Schiff vertretenen Spieler

– pro eigenem Ritter auf dem Schiff

----- Schritt 1)–3) für die 2. Stadt wiederholen -----

Max. im Tempel:

– (1. Schiffsrunde)

– (2. Schiffsrunde)

– (3. Schiffsrunde)

[Gleichstand: geteilte abgerundete]

Vorbereitung der neuen Aktionsrunde

Neue Goldmünzen werden in den Gebieten verteilt (nur nach der ersten und zweiten Schiffsrunde):

Spieleranzahl	Gebiet	Schiffsrunde 1	Schiffsrunde 2
3	Mit Stadt	4	4
	Ohne Stadt	1	2
4	Mit Stadt	5	5
	Ohne Stadt	2	3
5	Mit Stadt	6	6
	Ohne Stadt	3	4

Die Ritter verbleiben bis zum Spielende auf den Schiffen.

Der Startspieler stellt den Papst anschließend auf das erste Feld hinter den Erlässen, das Startfeld der neuen **Aktionsrunde**. Dann beginnt er die erste Aktion der neuen Aktionsrunde, indem er den Papst erneut bewegt: Er hat die Wahl zwischen einem Aktionsfeld mit roter Flagge und einem Aktionsfeld mit grüner Flagge.



Beispiel:

Verteilung der Münzen nach der 1. Schiffsrunde in einer Partie mit 3 Spielern.

Dann setzt der Startspieler den Papst erst auf das Startfeld, bevor er die neue Aktionsrunde beginnt, indem er den Papst auf das Aktionsfeld mit der roten Flagge zieht.

Gunst des Papstes:

Die Spieler haben die Möglichkeit, die Ritter in ihrem Tempel zu nutzen, um über die Gunst des Papstes Sonderaktionen auszuführen. Es gibt 4 unterschiedliche Sonderaktionen, die Spieler gegen Abgabe von Rittern aus ihrem Tempel zu bestimmten Zeitpunkten einsetzen können. Die abgegebenen Ritter kommen wieder zurück in den eigenen Vorrat.



Die Sonderaktionen im Detail:

Aktionsname: Kosten:

Wann nutzbar?

Effekt:

Abbildung auf dem Spielertableau:

Neue Chance 1 Ritter aus dem Tempel in den Vorrat geben
Wenn man selbst Aktion **4** [Ritter einsetzen – SICHER] gespielt hat und der Chancenmarker auf der leeren Seite gelandet ist.

Der Chancenmarker darf erneut geworfen werden.
(Maximal zweimal pro Aktion nutzbar!)



Steuern 2 Ritter aus dem Tempel in den Vorrat geben
Wenn man selbst Aktion **1** oder **2** (Gold einsammeln) gespielt hat.

Der Spieler kann einmal pro Aktion zusätzlich 2 Gold aus dem Gebiet, in dem einer seiner Tempel steht, oder aus einem der unmittelbar angrenzenden Gebiete nehmen. Sollten weniger als 2 Gold in dem gewählten Gebiet liegen, so erhält er nur die dort vorhandene Menge.



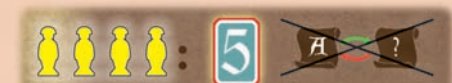
Anführer 3 Ritter aus dem Tempel in den Vorrat geben
Immer wenn man selbst als Startspieler gerade den Papst bewegt hat und entweder einen Ritter eingesetzt oder entfernt hat.

Der Startspieler kann den Startspielermarker an einen Mitspieler seiner Wahl weiterzugeben. Somit wird dieser neuer Startspieler dieser Aktion. Dieser Spieler kann darauf reagieren und ebenfalls gegen Abgabe von 3 Rittern den Marker weiter geben. Dies kann so lange fortgeführt werden, bis einer keine 3 Ritter mehr zur Verfügung hat oder den Startspielermarker akzeptiert. Der neue Startspieler darf den Papst nicht erneut bewegen; es geht weiter mit dem Spielen der Aktionskarten



Veto 4 Ritter aus dem Tempel in den Vorrat geben
Wenn ein anderer Spieler Aktion **5** (Templer bewegen – GEWAGT) gespielt und einen Erlass tauschen möchte.

Das Tauschen des Erlasses gegen einen anderen Erlass auf der Rundenleiste wird verhindert.



SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, wenn die dritte Schiffsrunde beendet ist.

Es folgt die **Schlusswertung**. Die Spieler erhalten jetzt zusätzliche Siegpunkte für:



London ist die siebte Stadt:
Zuerst bekommt Blau den Erlass und 2 SP.
Dann erhalten Blau (3 Ritter) und Grün (2 Ritter)
jeweils 1 SP. Rot (1 Ritter) bekommt 0 SP.

- 1) **Die siebte Stadt:** Der Spieler, der die **meisten Ritter** in der Stadt besitzt, die in der dritten Schiffsrunde nicht verschifft worden ist, erhält den **Erlass** sowie **2 Siegpunkte**, die er auf der Siegpunkteleiste abträgt. Haben mehrere Spieler die meisten Ritter, so bekommt keiner den Erlass und auch keine Siegpunkte. Der Erlass wird aus dem Spiel genommen.
Zusätzlich erhält jeder Spieler **1 Siegpunkt** für **je 2 Ritter**, die er in der Stadt besitzt. (Die Ritter bitte auf der Stadt stehen lassen: Sie werden möglicherweise bei der Wertung der Missionskarten nochmal benötigt.)
- 2) **Gold:** Für **je 4 Gold** erhält der Spieler **1 Siegpunkt**.
- 3) **Die Missionskarten:** Alle Spieler decken ihre Missionskarten auf und legen sie, falls vorhanden, zu den offenen Missionskarten neben dem Spielplan. Anschließend werden alle Missionskarten nacheinander gewertet:
Der Spieler, der das auf der Missionskarte angegebene Kriterium **am besten** erfüllt, erhält **4 Siegpunkte**.
Der Spieler der es **am zweitbesten** erfüllt, erhält **2 Siegpunkte**.
Gibt es zwei oder mehr Spieler, die ein Kriterium gemeinsam am besten (oder zweitbesten) erfüllen, erhält jeder von ihnen 4 (oder 2) Siegpunkte.

Schlusswertung

- 1) Max. in der 7. Stadt: +
[Gleichstand: niemand bekommt etwas]
 für je 2 in der 7. Stadt
- 2) pro 4 Gold
- 3) Missionskarten der Reihe nach auswerten:
Wer erfüllt das geforderte Kriterium wie gut?
– (bester Spieler)
– (zweitbeste Spieler)
[Gleichstand: jeder erhält die]

Die Missionskarten:

Bei der Auswertung der Missionskarten wird geprüft, wer das in der Kartenmitte angegebene Kriterium am besten erfüllt. Wer hat ...



... das meiste Gold?



... auf den die meisten Schiffen mindestens einen eigenen Ritter?



... die meisten Ritter im Tempel?



... die meisten Ritter in der siebten Stadt?



... den geringsten Abstand zwischen seinen Templern?



... die meisten Erlässe aus verschiedenen Ländern?



... die meisten Erlässe aus dem Heiligen Römischen Reich?



... die meisten Erlässe aus Frankreich?

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner des Spiels.

Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Erlässe bekommen hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.



Kirsten (rot) liegt mit 34 Siegpunkten vor Lukas (blau) mit 28 Siegpunkten und Leon (grün) mit 25 Siegpunkten.
Damit gewinnt sie diese Partie von **Templars' Journey**.

