

Un Gioco per
2-4 Giocatori

MICHELE MURA

Jerusalem



Agli inizi del XII secolo l'occidente conquista Gerusalemme che diviene teatro di aspre lotte di potere e guerre sanguinose. Il Palazzo del Re, il Santo Sepolcro e la Torre di David sono i punti chiave per il controllo della città. Le Crociate, il nuovo Patriarca e l'elezione del Re decideranno le sorti delle Famiglie.

Quale Barone otterrà il maggior prestigio? Chi costruirà la Torre più alta del Castello?

SCOPO DEL GIOCO

In Jerusalem dovrai cercare di usare i tuoi scudieri per prendere il controllo delle Aree chiave della città: il Palazzo del Re, i Templari, il Patriarcato, il Mercato, la Nobiltà e la Torre di Davide. Le Aree che controllerai ti forniranno le risorse necessarie ad espandere il tuo potere in città: nuovi scudieri, bisanti e prestigio. Il tuo prestigio sarà rappresentato dall'altezza della torre del tuo castello, altezza che aumenterai alla fine di ogni turno. **Alla fine della partita, il giocatore con la torre più alta sarà dichiarato il vincitore!**

CONTENUTO



5 Cilindri



200 Scudieri



42 Monete Bizantine
30 Bisanti d'Argento e 12 d'Oro -
1 Bisante d'Oro = 5 Bisanti d'Argento



4 Baroni



28 Piani della Torre

Il Calendario Spazio per le carte Evento Tracciato dei Punti Torre



1 Tabellone rappresentante la città di Gerusalemme
La città è divisa in 6 Settori.
Ogni Settore è diviso in 3 Aree: 1 Area grande e 2 Aree Piccole. La Torre di David ha solo un'Area.



4 Carte Evento
(Con gli Stendardi sul retro)



27 Carte Azione
(Con uomini, soldi e Punti Torre sul retro)



4 Carte Personaggio
(Con i profili dei Personaggi sul retro)



4 Schermetti
(per nascondere le risorse)

PREPARAZIONE

Prima di iniziare a giocare, rimuovi tutti i pezzi dalle loro fustelle, facendo attenzione a non rovinarli. Posiziona il tabellone al centro del tavolo. Dopodiché metti i Bisanti a fianco del tabellone, creando la banca della città. Mescola le carte Evento e metti tre di loro, a faccia in giù senza guardarle, nell'apposito spazio sul lato alto del tabellone, subito sopra al Calendario. Rimetti la carta Evento inutilizzata all'interno della scatola senza guardarla. Mescola le carte Azione e piazza il mazzo vicino al tabellone, lasciando abbastanza spazio per creare una pila degli scarti. Ordina le quattro carte Personaggio in ordine di turno e piazzale a faccia in su vicino al tabellone. Piazza il cilindro nero sullo spazio "1" del Calendario e tutti i cubi di legno in una zona facilmente raggiungibile da ogni giocatore. **Nota: Se stai giocando una partita a tre giocatori, non usare la Carta Personaggio con il numero 1: mettila semplicemente da parte.**

CIASCUN GIOCATORE SCEGLIE UN COLORE E PRENDE:

- 1 Schermo del tuo colore. Mettilo in piedi di fronte a te. **Nota: le tue risorse (scudieri, Bisanti e carte) saranno sempre nascoste agli occhi dei tuoi avversari dal tuo schermo.**
- 12 Bisanti (2 Bisanti d'Oro e 2 Bisanti d'Argento). Piazzali dietro al tuo schermo. **Nota: puoi sempre scambiare i soldi d'oro con quelli d'argento quando ne hai bisogno. Un Bisante d'Oro equivale a 5 Bisanti d'Argento.**
- 1 Cilindretto del tuo colore che viene piazzato sullo spazio "0" del Tracciato dei Punti Torre (al centro del tabellone).
- 1 Barone del tuo colore. Piazzalo dietro al tuo schermo.
- 7 Piani della Torre. Piazzali dietro al tuo schermo.

Il giocatore più alto inizia il gioco aprendo la prima asta (guarda "Asta per i Personaggi").

Nota: La variante per 2 giocatori è spiegata alla fine del regolamento.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita dura 5 round. Ogni round è diviso in 4 fasi, di cui l'ultima non è presente nel primo e nell'ultimo round di gioco. Ogni round termina alla fine della quarta fase. Tenete conto dei round avanzando il cilindro nero posto sul Calendario. Se c'è una carta Evento sopra il nuovo spazio del Calendario, rivelatela mettendola a faccia in su, subito prima dell'inizio della fase di Asta di quel round.

Le Quattro Fasi:

1. Asta per i Personaggi
2. Piazzamento
3. Rendite
4. Evento (solo durante il secondo, terzo e quarto round).

La Fase 3 è divisa in 4 Passi:

- 3.1 La Torre di David
- 3.2 Privilegi
- 3.3 Rendite (Scudieri, Bisanti, Punti Torre)
- 3.4 Costruzione (Nuovi Piani della Torre)

FASE 1: ASTA PER I PERSONAGGI

All'inizio di questa fase pesca un numero di carte Azione pari al numero di giocatori (per esempio, pesca tre carte se stai giocando una partita a tre giocatori) e piazzale coperte vicino alle carte Personaggio.

ASTA

Ora dovrete eseguire un'asta per decidere quale personaggio controllerete nel corso del round. Il primo giocatore ad aprire l'asta è colui che possiede la torre più alta (in numero di piani). In caso di parità, il giocatore con più Punti Torre aprirà l'asta. Se c'è ancora parità, aprirà l'Asta il giocatore (tra coloro che hanno pari Punti Torre) che ha avuto il personaggio con il numero più basso nel round precedente.

Nota: Nel primo round di gioco, il giocatore più alto apre l'asta.

Colui che apre l'asta sceglie uno dei personaggi disponibili e dichiara la sua puntata d'apertura, che può essere composta da un qualsiasi numero di Bisanti, anche zero. Ogni giocatore, in senso orario, può scegliere di alzare la posta oppure passare. Se passa, non potrà più partecipare all'asta per quel Personaggio in quel round. Tutte le puntate devono essere mostrate agli altri giocatori. Non potrete quindi "bluffare" o puntare più Bisanti di quelli che possedete realmente. Dopo che tutti i giocatori hanno passato, rimarrà un giocatore con la puntata più alta: questo giocatore pagherà la puntata alla banca, prenderà la carta Personaggio e la piazzerà davanti a sé, a faccia in su. A quel punto, quel giocatore sarà fuori dall'asta.

Il primo giocatore ancora senza Personaggio, procedendo verso sinistra partendo dall'ultimo che ha vinto l'Asta, apre una nuova Asta scegliendo una delle rimanenti carte Personaggio. Il procedimento si ripete finché tutti i giocatori non hanno preso un Personaggio. L'ultimo giocatore prende l'ultima carta Personaggio senza spendere alcun Bisante.

Nota: Quando devi aprire un'Asta, devi scegliere una carta Personaggio e puntare, non puoi semplicemente "passare".

Ogni carta Personaggio offre alcuni vantaggi e un numero base di scudieri, come mostrato sulla carta e descritto successivamente nel regolamento, nel paragrafo "I Personaggi". I Personaggi determinano anche l'ordine di gioco per il round.

SCEGLIERE LE CARTE AZIONE

Una volta assegnate le carte Personaggio, il primo giocatore (colui che ha il Connestabile in una partita a quattro giocatori) prende le quattro carte Azione, le guarda e ne sceglie una. Dopodiché passa le rimanenti tre carte Azione al secondo giocatore, che ripeterà lo stesso procedimento.

Nota: L'ultimo giocatore, colui che ha l'Ammiraglio, non può scegliere e prende sempre l'ultima carta rimasta.

FASE 2. PIAZZAMENTO

Terminata la fase d'Asta, inizia la Fase di Piazzamento. I giocatori giocano a turno seguendo l'ordine indicato dalle carte Personaggio (dal numero più basso al numero più alto). Nel suo turno un giocatore potrà piazzare scudieri sul tabellone, cercando di prendere il controllo delle varie Aree della città.

NEL TUO TURNO

Prima di tutto, ricevi un numero di scudieri, come indicato sulla carta Personaggio che controlli:

1. Il Connestabile (Gioca per primo): 7 Scudieri (cubetti)
2. Il Tesoriere (Gioca per secondo): 6 Scudieri
3. Il Maresciallo (Gioca per terzo): 5 Scudieri
4. L'Ammiraglio (Gioca per quarto): 4 Scudieri

Prendi i tuoi scudieri dalla riserva (prendendo i cubetti del tuo colore) e piazzali dietro il tuo schermo.

Dopodiché puoi piazzare i tuoi uomini (da quelli dietro il tuo schermo non dalla riserva) direttamente nelle Aree della città. Non sei costretto a piazzarli tutti ma puoi anche tenerne alcuni per utilizzarli nei round successivi. Puoi piazzare gli scudieri in quante Aree vuoi e nella quantità che ritieni più opportuna, senza restrizioni. Puoi piazzare scudieri anche nella Torre di David.

Per piazzare i tuoi scudieri basta, semplicemente, metterli nell'Area che vuoi controllare, stando attento a non piazzarli sulle linee che dividono il Settore in differenti Aree, affinché sia ben chiaro in quale Area hai posizionato il tuo scudiero. Ti consigliamo di posizionare i tuoi uomini a formare un gruppo del tuo colore, in modo che sia più chiaro capire quanti sono nel momento del calcolo del controllo dell'Area.

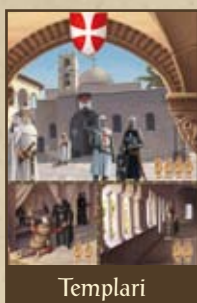
Nota: I cubetti che vengono piazzati nei vari Settori della città rimangono sul tabellone alla fine di ciascun round! È importante, quindi, saper scegliere dove piazzare e quanti uomini piazzare, ricordandosi che la situazione a fine round sarà la base per il round successivo!

I SETTORI DELLA CITTÀ

La città di Gerusalemme è divisa in 6 Settori. Ogni Settore è diviso in tre Aree: un'Area grande e due Aree più piccole. L'unico Settore differente è la Torre di David: questo Settore non è diviso in tre Aree ma rappresenta solo un'unica grande Area.



Palazzo del Re



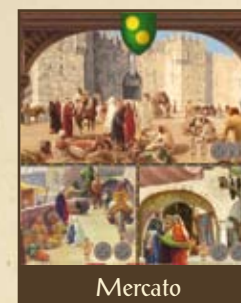
Templari



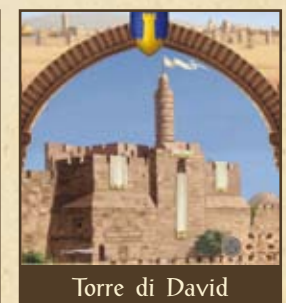
Patriarcato



Nobiltà



Mercato



Torre di David

Se controllerai un'Area durante la Fase 3 del round, otterrai una rendita come mostrato sul tabellone. Esistono due modi per controllare un'Area:

- essere l'unico giocatore che ha piazzato uomini al suo interno oppure
- essere il giocatore che possiede il maggior numero di scudieri rispetto agli avversari in quell'Area. In caso di parità, il giocatore che possiede, in quel round, la carta Personaggio con il numero di turno minore (es. il Connestabile batte il Maresciallo) controlla l'Area.



Esempio di Controllo delle Aree di un Settore:

Il giocatore blu ha il turno #1 (Connestabile), il giocatore rosso ha il turno #2 (Tesoriere) mentre il giocatore giallo ha il turno #3 (Maresciallo).

Le Aree sono così controllate: l'Area grande è controllata dal giocatore rosso, in quanto ha lo stesso numero di scudieri del giallo ma possiede la carta turno più bassa. L'Area piccola in basso a sinistra è controllata dal giocatore giallo, in quanto ha più scudieri di tutti.

L'Area piccola in basso a destra è controllata dal giocatore blu, in quanto è l'unico a possedere scudieri in quell'Area.

IL BARONE

Durante il tuo turno, puoi usare il tuo Barone per bloccare un'Area sul tabellone. Nessun altro giocatore potrà piazzare scudieri in quell'Area (nemmeno utilizzando carte Azione) né prelevarli per spostarli in altre Aree. Per poter giocare il tuo Barone, devi aver piazzato almeno tre nuovi scudieri in quel Settore nel turno corrente (anche se, teoricamente, preferiresti metterli altrove o giocarne meno). Puoi prendere questi tre nuovi scudieri da dietro il tuo schermo, o puoi averli guadagnati attraverso l'utilizzo di carte Azione o possono provenire da altre Aree in seguito ad un Movimento: qualsiasi sia la combinazione, se il giocatore soddisfa la richiesta e ha tre nuovi uomini, può giocare il suo Barone.

Non sei mai costretto a giocare il tuo Barone.

Il tuo Barone può bloccare solo un'Area per tutto il turno e viene ritirato dopo la risoluzione degli Eventi al termine della Fase 4.

Attenzione: il giocatore che possiede la Torre del castello più alta di tutti non può bloccare l'Area Grande del Palazzo del Re ma può, comunque, piazzare scudieri al suo interno. In caso di parità, il giocatore oppure i giocatori con il maggior numero di Punti-torre residui non possono bloccare quell'Area. Durante il primo Round della partita, nessuno può bloccare il Settore "maggiore" del Palazzo del Re, in quanto tutte le Torri dei castelli non hanno piani e tutti i giocatori hanno zero Punti-torre (a meno di non aver giocato carte Azione particolari).



Esempio di Uso di un Barone:

Il giocatore rosso vuole bloccare l'Area Grande della nobiltà. Decide quindi di giocare tre nuovi scudieri all'interno dell'Area e, dato che ha giocato almeno 3 nuovi scudieri, gioca il suo barone bloccando l'Area. Nessun altro giocatore potrà giocare all'interno dell'Area Grande della Nobiltà: il giocatore rosso si è così assicurato la rendita dell'Area Grande della Nobiltà a fine turno.

ACQUISTARE MERCENARI

Durante il tuo turno, nella fase di Piazzamento, puoi comprare scudieri extra per aumentare la tua influenza sulla città. Ogni scudiero che compri costa tre Bisanti d'argento. Prendi questi scudieri dalla riserva e aggiungili a quelli presenti dietro al tuo schermo. Puoi piazzare questi uomini immediatamente o lasciarli dietro il tuo schermo per usarli in futuro.

RECUPERARE CREDITI

Se ti ritrovi a corto di Bisanti, puoi guadagnare qualche Bisante rimuovendo alcuni dei tuoi scudieri dal tabellone. Ogni tre scudieri rimossi (rimettili nella riserva, non dietro al tuo schermo), guadagni un Bisante. Puoi rimuovere scudieri anche da Aree differenti.

FASE 3. RENDITE

Durante questa fase, i giocatori raccolgono le rendite ottenute dalle Aree che i propri scudieri controllano. Ciascun giocatore può ricevere tre diversi tipi di rendita: denaro, scudieri e Punti Torre. Quest'ultima risorsa è fondamentale per costruire nuovi piani della torre del proprio castello e, quindi, vincere la partita.

La Fase 3 è divisa in quattro passi. Ogni passo deve essere completato prima di passare al successivo. I passi si susseguono in questo ordine:

Passo 1. La Torre di David

Passo 2. Privilegi

Passo 3. Rendite

Passo 4. Costruzione

PASSO 1. LA TORRE DI DAVID

Se controlli la Torre di David non ricevi una rendita normale: ricevi infatti un Bisante d'argento e puoi spostare uno dei tuoi scudieri dalla Torre di David in un'altra Area della città (non nelle Aree bloccate da un Barone).

Nota: La Torre di David è un vantaggio molto potente perchè può cambiare le sorti di un'Area della città prima delle rendite.

PASSO 2. PRIVILEGI

Esistono tre Settori della città che offrono un Privilegio speciale al giocatore che ha più influenza sull'intero Settore: il Patriarcato, il Mercato e la Nobiltà. Per vedere chi possiede il privilegio in un Settore, conta gli scudieri che ogni giocatore ha nell'intero Settore. Il giocatore che ha più scudieri, ottiene il privilegio. In caso di parità, il giocatore con la carta con il numero di turno minore vince il privilegio.

Nota: Puoi beneficiare del privilegio anche se non controlli nessuna Area. Inoltre, puoi usufruire anche di più di un privilegio nello stesso round di gioco, se detieni il controllo di più di un Settore.

I privilegi vengono gestiti in questo ordine:

1. Privilegio del Patriarcato: Studioso

Se controlli il Settore del Patriarcato, puoi rimuovere uno degli scudieri che si trova dietro il tuo schermo per pescare la prima carta del mazzo Azione. Il cubetto rimosso viene riposto nella riserva generale.

2. Privilegio del Mercato: Materiale da Costruzione

Se controlli il Settore del Mercato puoi comprare fino a 4 Punti Torre pagando 2 Bisanti d'Argento per ogni punto. Il denaro viene rimesso nella Banca e i Punti Torre vengono segnati sul Tracciato dei Punti Torre spostando di conseguenza il segnalino del tuo colore.

3. Intrigo a Corte (Privilegio della Nobiltà):

Se controlli il Settore della Nobiltà, puoi rubare 1 Punto Torre ad un avversario. La vittima perde un Punto Torre mentre tu ne ottieni uno. Muovi sul tabellone i segnalini coinvolti.

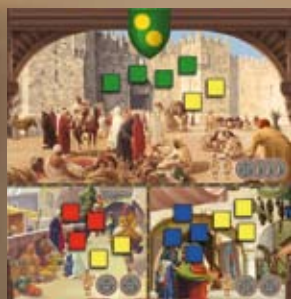
Nota: Se la vittima non ha Punti Torre, guadagni comunque 1 Punto Torre ma la vittima non subisce alcuna conseguenza.

PASSO 3. RENDITE

È ora il momento di raccogliere le rendite delle Aree della città. Determina chi possiede il controllo di ogni Area sul tabellone. Inizia con il Palazzo del Re, poi i Templari, il Patriarcato, il Mercato e, infine, la Nobiltà. Il giocatore che ha più scudieri in ogni Area la controlla e guadagna la rendita segnata sul tabellone. Se c'è parità tra più giocatori, vince il giocatore che ha il numero di turno minore sulla sua carta Personaggio.

Prendi qualsiasi Bisante guadagnato dalla Banca, prendi gli scudieri dalla riserva e segna i Punti Torre sul Tracciato al centro del tabellone. Metti sempre tutto ciò che guadagni dietro al tuo schermo.

Nota: Se lo desideri, puoi decidere di prendere una rendita inferiore a quella che ti spetta, o di non prenderla affatto.



Esempio of Privilegio: Controlliamo chi ha il privilegio del Mercato. Tale privilegio spetta al giocatore Giallo. Se contiamo gli uomini in tutta l'Area, il giocatore giallo ha 7 uomini, il blu e il verde 4 e, infine, il rosso solo 3. Il giocatore giallo detiene quindi la maggioranza di scudieri sull'intero Settore anche se non controlla alcuna Area.

Esempio di Rendite: Evidenziamo le rendite del Mercato. Il giocatore verde controlla l'Area grande e riceve, durante il calcolo delle rendite, 2 scudieri e 4 Bisanti d'Argento che andrà a mettere dietro il suo schermo. Il giocatore rosso controlla l'Area in basso a sinistra e riceve così 1 scudiero e 2 Bisanti d'Argento. L'Area in basso a destra è controllata dal giocatore blu: anche lui riceverà 1 scudiero e 2 Bisanti d'Argento.

PASSO 4. COSTRUZIONE

Dopo che tutte le rendite sono state raccolte, ogni giocatore, seguendo l'ordine di turno, deve spendere i propri Punti Torre per costruire nuovi piani della torre, se possibile. Il costo di un nuovo piano è pari al numero del piano stesso più un punto. Per esempio, per costruire il terzo piano della tua torre dovrai spendere quattro Punti Torre.

Se sei il primo a costruire quel piano, devi pagare un Punto Torre in più per costruirlo. Nell'esempio, se tu fossi stato il primo a costruire il terzo piano, avresti dovuto pagare cinque Punti Torre.

Costruire i piani è *obbligatorio*. Non puoi scegliere di saltare le costruzioni per conservare Punti Torre per i turni successivi. Devi sempre costruire tutti i piani che puoi con i Punti Torre a tua disposizione: solo gli eventuali Punti Torre in eccesso rimarranno per il turno successivo.

Nota: L'altezza massima della Torre di un castello non è limitata dai pezzi nella scatola. Se dovessi ostruire oltre il settimo piano, utilizza le monete al posto dei piani.

DONO DEL RE

Prima del passo di Costruzione dell'ultimo round (il quinto), il Re di Gerusalemme disporrà tre premi per le famiglie in lotta.

Tutti i giocatori rimuoveranno il loro schermo per rivelare le risorse che ancora possiedono:

- ♦ Se hai più scudieri di tutti, guadagni tre Punti Torre.
- ♦ Se hai più Bisanti di tutti, guadagni tre Punti Torre.
- ♦ Se hai almeno una carta Azione dietro il tuo schermo, guadagni un Punto Torre.

Tutti i giocatori possono guadagnare Punti Torre per aver accumulato almeno una carta azione.

Se due o più giocatori sono in parità per il premio degli scudieri o dei Bisanti, ogni giocatore in parità riceve un Punto Torre.

FASE 4. EVENTO

L'ultima fase di ogni round è la Fase Evento. Nel primo e nell'ultimo round questa fase non è presente, dato che non c'è alcun Evento. La carta Evento sopra il rispettivo turno nel Calendario ha effetto.

Gli effetti di queste carte sono descritti nel paragrafo "Gli Eventi". Dopo la risoluzione di una carta Evento, il cilindretto nero sul Calendario viene spostato avanti di uno e la carta Evento relativa al nuovo round (se esiste) viene rivelata. A questo punto, tutti i giocatori restituiscono la loro carta Personaggio, posizionandola a lato del tabellone e recuperano il proprio Barone, posizionandolo dietro il loro schermo.

La partita continua con la Fase 1 del nuovo round: l'Asta per i Personaggi.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del quinto round. Il giocatore che possiede la torre più alta vince il gioco! La sua famiglia regnerà incontrastata su Gerusalemme! Se due o più giocatori sono in parità, il giocatore con più Punti Torre residui sarà il vincitore. Se saranno ancora in parità, il giocatore con la carta Personaggio con il numero di turno più basso nell'ultimo round sarà il vincitore. Non dimenticate di conferire i doni del Re prima dell'ultimo passo di Costruzione!

I PERSONAGGI

Ogni personaggio ha i suoi vantaggi e i suoi svantaggi. Il Connestabile agisce per primo: è all'oscuro di ciò che faranno gli altri giocatori ma ha anche un'abilità potente e riceve più scudieri di base di tutti gli altri personaggi. D'altro canto, l'Ammiraglio agisce per ultimo ed è quindi in grado di reagire alle mosse degli avversari, ma riceve anche un numero limitato di scudieri e deve evitare le Aree bloccate dai Baroni degli altri giocatori.

Ogni personaggio ha un'abilità unica che il giocatore che lo possiede potrà usare durante il suo turno nella Fase 2.



CONNESTABILE (TURNO 1)

Rendita Base: 7 Scudieri

Se possiedi questo Personaggio, puoi bloccare un'Area mettendo meno scudieri "nuovi". Per bloccare un'Area Grande, dovrai piazzare solo due scudieri nuovi assieme al tuo Barone, mentre per bloccarne una piccola, ti basterà usare un solo scudiero nuovo. La Torre di David è considerata un'Area Grande.



TESORIERE (TURNO 2)

Rendita Base: 6 Scudieri

Se possiedi questo Personaggio puoi comprare due scudieri aggiuntivi (mercenari) a costo ridotto. Puoi comprare uno scudiero extra al costo di un Bisante d'Argento oppure comprarne due al costo di tre Bisanti d'Argento. Puoi sempre comprare altri scudieri pagando normalmente tre Bisanti per ogni scudiero extra acquistato. Per esempio, per un totale di sei Bisanti d'Argento, potrai acquistare 3 mercenari.



MARESCIALLO (TURNO 3)

Rendita Base: 5 Scudieri

Se possiedi questo Personaggio puoi spostare due dei tuoi scudieri da un'Area ad un'altra (nessuna delle due Aree deve essere bloccata da un Barone) oppure puoi ricevere un Bisante d'Argento dalla banca.



AMMIRAGLIO (TURNO 4)

Rendita Base: 4 Scudieri

Ricevi un Bisante d'Argento dalla banca.

GLI EVENTI

Esistono quattro differenti carte Evento in Gerusalemme, ma solo tre di loro verranno usate in ogni partita. Nei round 2, 3 e 4 un evento viene posto a faccia in su all'inizio del round, ma i suoi effetti si vedranno solo alla fine dello stesso. Questo permetterà ai giocatori di elaborare una propria strategia che si baserà sulla conoscenza degli effetti della carta evento.

Nota: Non ci sono eventi durante il primo e l'ultimo round di una partita!

SUCCESSIONE DEL RE

Un nuovo Re è stato eletto in Gerusalemme e ha modificato la bilancia del potere nella corte del suo Palazzo. Tutti gli scudieri nelle tre Aree del Palazzo del Re vengono rimossi e riposti nella riserva (non dietro lo schermo). I Baroni non possono proteggere i giocatori da questa perdita. Ogni giocatore può salvare fino a due dei suoi scudieri spostandoli verso l'Area in cui ha giocato il suo Barone.

Nota: Se un giocatore piazza il proprio Barone in un'Area del Palazzo del Re, tutta l'Area verrà comunque pulita ma il giocatore potrà riposizionare due degli uomini persi all'interno dell'Area.

Esempio di Successione:

Al termine del round la carta Evento Successione del Re ha il suo effetto. Il giocatore verde perde tutti i suoi scudieri nel Palazzo del Re, ad eccezione di due scudieri: grazie al suo barone, infatti, mantiene la sua posizione nell'Area Grande del Palazzo del Re. Il giocatore giallo, purtroppo, non ha posizionato il suo Barone in questo turno e perde tutti i suoi scudieri. Il giocatore rosso, invece, ha posizionato il suo barone nell'Area Grande del Patriarcato: perde il suo scudiero nell'Area grande del Palazzo del Re, ma può spostarne due nell'Area Grande del Patriarcato. Una mossa sicuramente utile a consolidare la supremazia in quell'Area.

ELEZIONE DEL PATRIARCA

Il Patriarca di Gerusalemme è stato sostituito e tutto ciò ha causato movimenti all'interno del Patriarcato e della Nobiltà. Ogni giocatore deve ridurre il numero di scudieri che possiede in ogni Area della Nobiltà e del Patriarcato in modo da avere lo stesso numero di scudieri del giocatore più debole in quell'Area. Tutti gli scudieri rimossi tornano nella riserva (non dietro allo schermo). I Baroni non possono proteggere i giocatori da questa perdita.

Nota: Solo i giocatori che hanno Scudieri nell'Area vengono considerati. Se un giocatore non ha Scudieri nell'Area, gli altri giocatori non devono rimuovere tutti i loro Scudieri per pareggiare.

Nota: Se in un'Area si trovano scudieri di un solo colore, quel giocatore non perde alcun cubetto.

Esempio di Elezione del Patriarca:

Al termine del round la carta Evento Elezione del Nuovo Patriarca ha il suo effetto. Nel Settore del Patriarcato, il giocatore blu perde due scudieri nell'Area Grande per bilanciare le sue forze con quelle del giocatore giallo. Le altre Aree di quel Settore sono già bilanciate: l'Area piccola in basso a sinistra è equilibrata, mentre in quella in basso a destra solo il giallo ha scudieri, dunque non perde nulla. Nell'Area della Nobiltà, il giocatore rosso perde due scudieri nell'Area Grande, mentre il giocatore giallo perde uno scudiero nell'Area in basso a sinistra. L'Area in basso a destra rimane invariata in quanto solo il giocatore blu detiene scudieri nell'Area.



TASSAZIONE STRAORDINARIA

Per riparare le fortificazioni della città, il Re ha imposto una tassa speciale a tutti i mercanti. Ogni giocatore deve rimuovere i propri scudieri dal Mercato (tutte e tre le Aree). I Baroni non proteggono da questa perdita. Ogni giocatore può salvare uno o più scudieri pagando un Bisante per ogni scudiero che intende lasciare al proprio posto. Ogni scudiero per cui non si paga la tassa deve essere immediatamente rimesso nella riserva.

Esempio di Tassazione Straordinaria:

Al termine del round la carta evento Tassazione Straordinaria ha il suo effetto. Partendo dal primo giocatore, il blu, si eliminano gli scudieri dal Mercato.

Il giocatore blu ne perderebbe ben 6, ma decide di pagare 4 Bisanti d'Argento per tenerne quattro nelle loro rispettive posizioni e perderne solo due. Il secondo giocatore, il verde, decide invece di pagare 3 Bisanti d'Argento, sacrificando così solo lo scudiero nell'Area in basso a sinistra. E' la volta del giocatore giallo che, purtroppo, non ha Bisanti a disposizione e perde così tutti i suoi scudieri (2). Infine il giocatore rosso decide di pagare 1 Bisante d'Argento per mantenere il suo scudiero nel Settore grande e non essere completamente escluso dai giochi.

GUERRA

Un conflitto sanguinoso decima i cavalieri della città. Tutti gli scudieri nel Settore dei Templari (tutte e tre le Aree) vengono rimossi. I Baroni non proteggono da questa perdita. Gli scudieri vengono rimossi in ordine di turno. Quando un giocatore rimuove i suoi scudieri può, per ogni scudiero rimosso, rimuovere uno scudiero di un giocatore avversario presente sul tabellone. Un giocatore può rimuovere al massimo due scudieri per ogni avversario. Tutti gli scudieri rimossi da questo evento tornano nella riserva (non dietro lo schermo del rispettivo giocatore).

Esempio di Guerra:

Al termine del round la carta evento Guerra ha il suo effetto. Partendo dal primo giocatore, il rosso, tutti i giocatori perderanno i loro scudieri nel Settore dei Templari, ma saranno in grado di eliminare altri scudieri disposti sul tabellone. Il giocatore rosso perde quindi 4 scudieri e decide di eliminare due scudieri del giocatore verde e due scudieri del giocatore blu, posizionati su altre Aree del tabellone. Il giocatore verde perde ben 7 scudieri. Vorrebbe usarli tutti, ma purtroppo non può eliminare più di 2 scudieri ad ogni giocatore. Elimina quindi 2 scudieri ad ognuno dei suoi avversari ed elimina i suoi cubetti dal Settore dei Templari. Il giocatore blu perde un solo scudiero e decide di danneggiare il giocatore rosso eliminando un suo scudiero dall'Area del Patriarcato. Il giocatore giallo non ha scudieri nei Templari: non perde niente, ma non può neppure danneggiare gli altri!

LE CARTE AZIONE

Ogni giocatore otterrà una carta Azione durante la Fase 1 di ogni round e potrà ottenerne di più usando il privilegio del Patriarcato. Tieni queste carte segrete dietro al tuo schermo finché non decidi di utilizzarle. Puoi usare le carte Azione *solo* durante il tuo turno nella Fase 2. Le Carte Azione vanno in una pila degli scarti dopo che sono state usate e non verranno più usate nella partita in corso. Se alla fine della partita un giocatore è riuscito a conservare almeno una carta dietro il proprio schermo, riceverà un Punto Torre come Dono del Re.

Nota: Non c'è limite al numero di carte che puoi giocare durante lo stesso Round.

Nota: Qualunque scudiero o Bisante d'Argento ricevuto da una carta può essere usato subito o conservato dietro lo schermo (ad eccezione degli scudieri ricevuti grazie ad Influenza Schiacciante).



+1 Scudiero (3 nel mazzo)

Prendi uno Scudiero dalla riserva generale.



+2 Bisanti (3 nel mazzo)

Prendi due Bisanti dalla banca.



+2 Punti Torre (3 nel mazzo)

Aggiungi due Punti Torre al tuo totale muovendo il tuo segnalino due passi avanti sul Tracciato.



+2 Risorse (2 nel mazzo)

Prendi una qualsiasi combinazione di due risorse: scudieri, Bisanti o Punti Torre (Per Esempio, 1 Punto Torre e 1 Bisante d'Argento, oppure 2 Punti Torre ecc.).



+1 Scudiero e +1 Bisante (2 nel mazzo)

Prendi un Bisante d'Argento dalla banca e uno scudiero dalla riserva generale.



Voltagabbana (2 nel mazzo)

Scambia di posizione un tuo scudiero con uno scudiero di un avversario. Questo giocatore non può rifiutarsi. Questi scudieri non possono essere presi da Aree bloccate da un Barone.



Muovi 2 Scudieri (4 nel mazzo)

Puoi spostare fino a due scudieri da un'Area (da due Aree) in un'altra (in altre due). Questi scudieri non possono essere presi né spostati in Aree bloccate da un Barone.



Mercenari Economici (2 nel mazzo)

Puoi utilizzare questa carta per comprare uomini extra al prezzo di 2 Bisanti d'Argento ciascuno (anziché 3).



Influenza Schiacciante (6 nel mazzo)

Puoi prendere due scudieri dalla riserva generale e piazzarli nel Settore indicato dallo scudo sulla carta. Puoi comunque decidere in quali Aree del Settore piazzare.

Non puoi piazzare questi scudieri in un'Area bloccata da un Barone.

Nota: C'è una carta per ciascuno dei 5 Settori più una per il Settore della Torre di David. Il Settore interessato è contrassegnato sul tabellone dallo stesso scudo. Questa carta, per esempio, ha effetto sul Settore dei Templari.

VARIANTE PER DUE GIOCATORI

In una partita con 2 giocatori, seguire le regole normali con le seguenti eccezioni:

Preparazione: Rimuovi dal mazzo Evento la carta "Elezione del Patriarca" e dal mazzo Azione le carte "Influenza Schiacciante - Patriarcato" e "Influenza Schiacciante - Nobiltà". Usa solo i Personaggi con turno 3 e 4 (Maresciallo e Ammiraglio).

Svolgimento della partita: Piazza sul Settore del Patriarcato una delle due carte Azione rimosse e l'altra carta rimossa sul Settore della Nobiltà. Questi due Settori non verranno utilizzati durante la partita e non avranno alcun effetto. I giocatori dovranno contendersi i Settori del Palazzo del Re, della Torre di David, dei Templari e del Mercato.