



di **Ronald Hofstätter e Philipp Hugelmann**  
per 2-5 giocatori dai 10 anni in su

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari*

*Versione 1.1 - Novembre 2001*

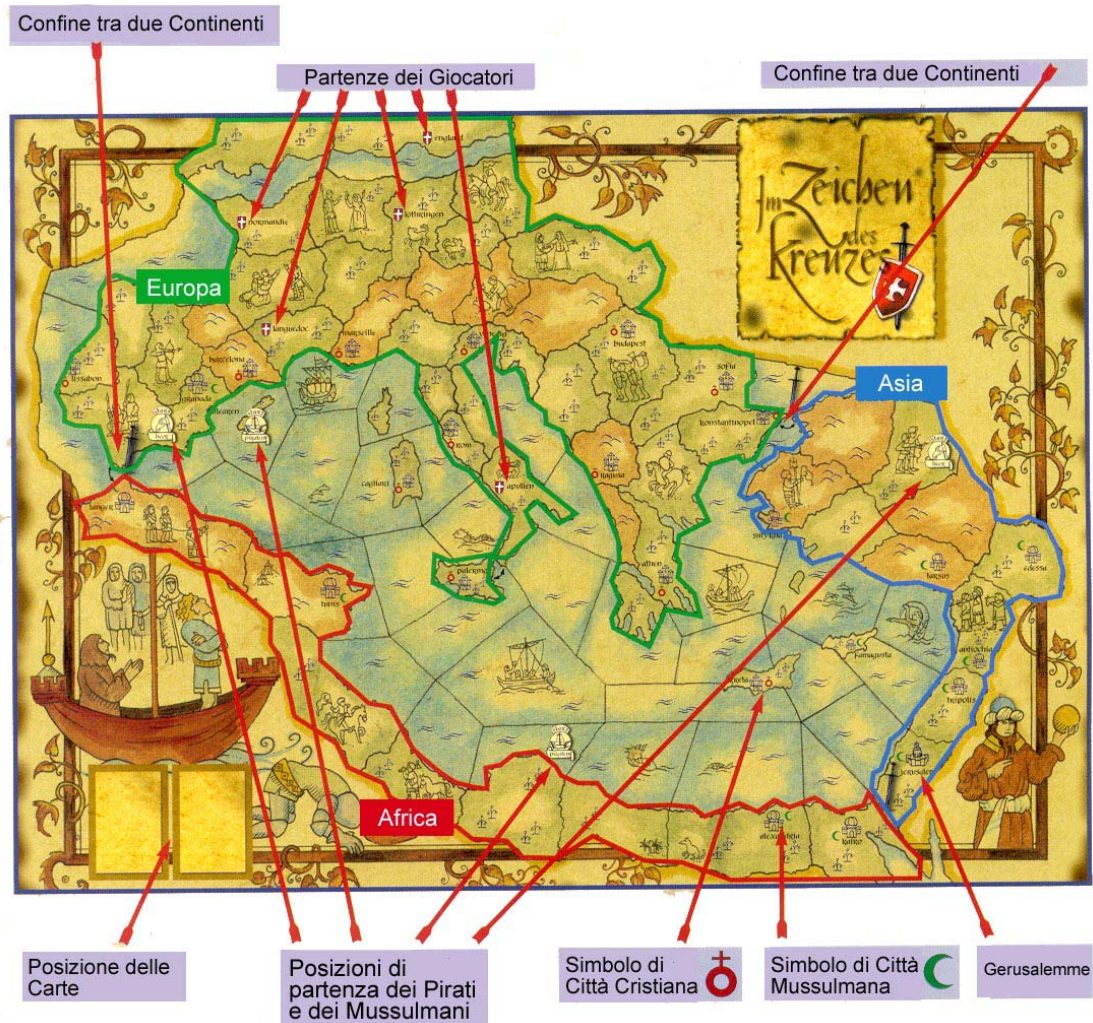


<http://www.giochirari.it>

e-mail: [giochirari@giochirari.it](mailto:giochirari@giochirari.it)

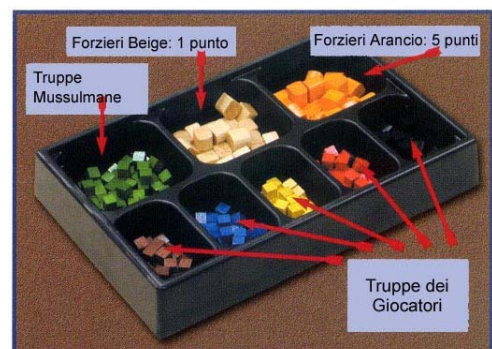
*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Im Zeichen des Kreuzes" sono detenuti dal legittimo proprietario.*





## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore seleziona la scheda di un cavaliere e prende l'appropriato materiale. La scheda di ogni cavaliere mostra con quanti forzieri del tesoro 'truhen' (1 forziere beige = 1 punto, 1 forziere arancio = 5 punti) e con quante truppe 'truppen' parte. Ogni giocatore prende il materiale necessario, e il restante rimane nella riserva.
- Ogni giocatore prende anche 2 cubi viola (da mettere sulla scheda del cavaliere negli spazi della torre) e 1 cubo arancio (che parte dal valore 10 della scala del morale).



- Ognuno piazza il simbolo della propria casata nello spazio di partenza indicato sulla scheda del cavaliere.
- I due Pirati (i dischi blu) e le due armate Mussulmane (i dischi verdi) iniziano dai loro rispettivi spazi di partenza.





- Mescolate i segnalini città (dischi di cartone). Piazzate un segnalino verde su ogni città Mussulmana e un segnalino arancio su ogni città Cristiana. Non guardate i numeri sull'altro lato di questi segnalini.

- Su Gerusalemme non verranno piazzati segnalini. Qui dovrete invece piazzare la Cittadella e 15 cubetti verdi.



- Tutte e 140 le carte vengono mescolate e ogni giocatore ne prende 5 coperte. Le carte con la scritta "Sofort Spielbar" ("Giocare Immediatamente") vengono scartate e rimpiazzate con altre nuove. Ogni giocatore può anche scartare 3 carte e pescarne 3 nuove, che dovrà però tenere. Tutti gli scarti vengono rimescolati nel mazzo.

### LA PARTITA

Inizia il giocatore che ha il cavaliere Gottfried (blu). Tutti gli altri seguono in senso orario. La partita viene giocata in round, ed ogni round consiste di 4 fasi per ogni giocatore:

1. Giocare le carte
2. Azioni in una città
3. Scartare
4. Pescare le carte

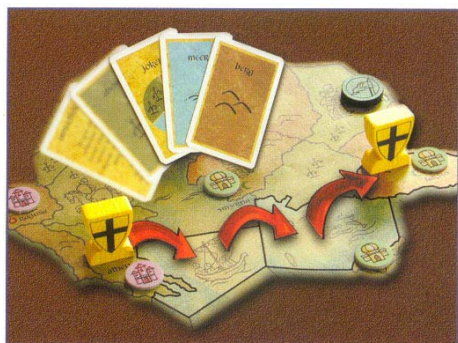
Un giocatore deve fare tutte e 4 queste fasi, prima che la mano passi al giocatore successivo.

### FASE 1 - GIOCARE LE CARTE

Il giocatore attivo può giocare un qualunque numero di carte e in qualunque ordine.

#### Carte Operative

Per spostare il segnalino della propria casata in uno spazio vicino, un giocatore deve usare una carta dello stesso tipo dell'area in cui entra (acqua (meer), foresta (ebene), montagna (berg)). La carta Jolly può essere usata in qualunque area. Tutti gli spazi con un confine comune sono considerati adiacenti, anche se si toccano solo in un angolo.



Molte carte Operative contengono un simbolo di nave o una bandiera. Se gioca una di queste carte, un giocatore può spostare di uno spazio una delle due navi Pirata (nave) oppure una delle due armate Mussulmane (bandiera). Un giocatore può muovere questa armata o la nave pirata



prima o dopo aver mosso il segnalino della sua casata. I Pirati si possono spostare solo su spazi di mare, mentre le armate solo su spazi di terra.

Un giocatore non può spostare il suo segnalino se non può spostarsi ulteriormente oppure non abbia scelto di giocare altre carte Operative.

Se il segnalino della casata occupa lo stesso spazio di un armata Mussulmana o dei Pirati, ci sarà immediatamente un combattimento (vedere: "I Combattimenti"). Una volta che il combattimento è stato risolto, il giocatore può continuare il suo turno.

### Carte Evento

Il testo presente su queste carte ne descrive gli effetti. Le carte con un simbolo di croce rossa vengono eliminate dalla partita una volta giocate.

### **FASE 2 – AZIONI IN UNA CITTA'**

Se un giocatore termina il suo movimento su un segnalino di città, saranno disponibili alcune azioni. Egli potrà eseguire al massimo una azione.

In una città Cristiana (il segnalino arancio deve trovarsi ancora sulla mappa) sono disponibili solo queste tre azioni:

**Impiegare delle truppe:** un giocatore può acquistare delle truppe al costo di una cassa del tesoro per ogni 2 truppe. I giocatori possono scambiare le loro casse del tesoro in qualunque momento. I tesori spesi ritornano nella riserva comune e le nuove truppe vengono piazzate negli spazi sul piano di gioco del giocatore. Se un giocatore non ha più truppe nel suo magazzino, egli non può più arruolarne di nuove.



**Pregare:** il morale delle truppe di quel giocatore aumentano di 2 punti.

**Saccheggiare la Città:** il giocatore deve combattere (vedere più avanti). Se il giocatore vince, prende il segnalino della città e lo mette nella sua scheda. Nel retro di questo segnalino c'è un numero. Il giocatore può prendere dalla scorta comune un ugual numero di tesori e piazzarli nella sua scheda. Sia che il giocatore vinca o perda il combattimento, quando si attacca una città Cristiana il morale delle sue truppe è ridotto di 3 punti.

In una città Mussulmana (il segnalino verde deve trovarsi ancora sulla mappa) è disponibile solo l'azione seguente:

**Saccheggiare la Città:** il giocatore deve combattere (vedere più avanti). Se il giocatore vince, egli prende il segnalino della città e lo mette nella sua scheda. Nel retro di questo segnalino c'è un numero. Il giocatore può prendere dalla scorta comune un ugual numero di tesori e piazzarli nella sua scheda. Per aver saccheggiato con successo una città Mussulmana, il morale delle truppe è aumentato di 2 punti.

- Una volta che una città è stata saccheggiata con successo e il suo gettone rimosso dalla mappa, indipendentemente se la città in questione era Cristiana o Mussulmana, nessuna azione può essere fatta in quella città.
- Con 2 o 4 giocatori, ognuno non può saccheggiare più di 3 città Mussulmane; in 5 giocatori, non più di 2.
- Creta non può mai essere attaccata (quindi questo garantisce che le nuove truppe si possano sempre acquistare).

## IL COMBATTIMENTO

Nelle situazioni seguenti c'è sempre un combattimento:

- Un armata o un Pirata occupa lo stesso spazio di un giocatore.
- Un Evento avvia un combattimento.
- Un giocatore attacca una città.

Il combattimento per Gerusalemme viene descritto nella sezione apposita.

Gli altri combattimenti vengono svolti come segue:

### 1. Sfida

Ogni combattimento viene annunciato chiaramente ad alta voce, cosicché eventuali carte Evento potranno essere giocate in anticipo. Indipendentemente da quali carte vengano giocate, subito dopo dovrà essere risolto il combattimento.

### 2. Truppe Avversarie

Determinate qual'è la forza delle truppe avversarie:

- I Pirati, le armate e le città Mussulmane mandano al combattimento sempre 3 truppe verdi.
- Le città Cristiane combattono con 2 truppe verdi.
- Le carte Evento indicano sempre quante truppe combattono.

### 3. Truppe del Giocatore

Il numero delle truppe che un giocatore deve mandare al combattimento dipende dall'avversario con cui si combatte:

- Contro una città Cristiana: almeno 2 truppe.
- Contro una città Mussulmana: almeno 3 truppe.
- Contro i Pirati/Armate/Eventi: qualunque numero.
- Contro Gerusalemme: almeno 5 truppe.

### 4. La Torre

Il giocatore che sta combattendo prende in mano le truppe di entrambi i fronti e li fa cadere tutte assieme nella torre.

### 5. Risultato del Combattimento

Il giocatore controlla quali e quante truppe escono da sotto la torre: le sue truppe sono comparate alle truppe verdi:

- Se ci sono più truppe verdi, il giocatore ha perso la battaglia e le sue truppe ritornano nella riserva.
- Se le truppe del giocatore sono uguali o maggiori di quelle verdi, egli vince la battaglia. Per ogni truppa verde che esce dalla torre, il giocatore deve rimettere nella riserva una delle sue truppe. Le truppe restanti ritornano nel magazzino del giocatore disponibili per i combattimenti successivi.



Può succedere che emergano dalla torre delle truppe di altri giocatori che avevano combattuto in precedenza. Queste truppe sono considerate come prigionieri liberati che hanno rinforzato l'attacco dell'ultimo giocatore. Il giocatore rimette questi cubi nel suo magazzino e pesca un numero uguale di sue truppe dal magazzino (fino al massimo del numero di truppe che il giocatore ha ancora nel suo magazzino).

Le truppe che non escono dalla torre, rimangono all'interno.



## 6. Conseguenze di una Vittoria

- Dopo che sono stati risolti tutti i combattimenti vittoriosi in un città, il morale delle truppe vittoriose si incrementa di 1 punto (fino ad un massimo di 10 punti).
- Dopo un attacco vittorioso in una città, il giocatore prende dal supporto comune un numero di forzieri uguale al valore indicato dal segnalino città. Se tale città era Cristiana, il morale delle truppe scende di 3 punti (fino ad un minimo di 0 punti).
- Dopo un attacco di successo in una città Mussulmana, il morale delle truppe vittoriose aumenta di 2 punti (fino ad un massimo di 10 punti).

**Nota:** a seconda del numero di persone che stanno giocando, un giocatore deve conquistare 1 o 2 città Mussulmane prima di poter attaccare Gerusalemme. Inoltre, a seconda del numero di giocatori, da un singolo giocatore possono essere conquistate complessivamente 2 o 3 città Mussulmane.

Un Pirata o un'armata sconfitta sono riportate al più vicino spazio di partenza. Se qui c'è un giocatore, allora questo deve immediatamente fare un combattimento. Se un Pirata o un'armata Mussulmana è riportata nel suo spazio di partenza, il segnalino viene rimosso dalla mappa per il resto del gioco.

## 7. Conseguenze di una Sconfitta

- Le città, i Pirati e le armate Mussulmane si difendono nei combattimenti futuri con la loro forza completa.
- Se le truppe verdi sopravvivono dopo un combattimento causato da una carta Evento, queste truppe vengono piazzate nello spazio in cui si sta eseguendo il combattimento. Nel momento in cui un giocatore entra in questo spazio, egli dovrà combattere queste truppe.
- Dopo una sconfitta, il morale delle truppe del giocatore scende di 2 punti (fino a un minimo di 0 punti).
- Dopo una sconfitta in una città Cristiana, il morale del giocatore scende di 3 punti (fino a un minimo di 0 punti).
- Il giocatore deve ritirarsi in uno spazio adiacente. Il giocatore che ha causato il combattimento deve decidere dove ritirarsi. Se il giocatore perdente è quello che ha causato il combattimento, allora il giocatore alla sua destra deve decidere il luogo di ritirata di queste truppe.

## FASE 3 – SCARTARE

Un giocatore può scartare dalla sua mano quante carte vuole.

## FASE 4 – PESCARE LE CARTE

Un giocatore può pescare fino a 3 carte, riempiendo la sua mano con un massimo di 5 carte. Se il morale delle sue truppe è troppo basso (meno di 4 o di 2), tale giocatore può pescare rispettivamente solo 2 o 1 carta.

Se un giocatore pesca una carta che dice “Sofort Spielbar” (“giocare immediatamente”), la carta viene giocata immediatamente. Poi, tale giocatore dovrà pescare un'altra carta, a rimpiazzo della precedente.

Se il mazzo termina, rimescolate le carte scartate e riformate un nuovo mazzo.

Dopo che un giocatore ha riempito la sua mano, comincia il turno del giocatore successivo.

## FINE DEL GIOCO

La partita termina se un giocatore riesce a conquistare Gerusalemme (e nel qual caso tale giocatore vince), oppure se il mazzo termina per la seconda volta senza che Gerusalemme venga conquistata. Il gioco termina immediatamente quando una carta deve essere pescata e il mazzo è terminato. Se si è in questa situazione, allora vincono i Saraceni invece dei Cristiani.

## IL COMBATTIMENTO SU GERUSALEMME

- Il morale di qualunque giocatore nello stesso spazio di Gerusalemme si abbassa di 2 punti in ogni turno in cui quel giocatore non attacca Gerusalemme.
- Le battaglie a Gerusalemme sono diverse dalle altre. Questo è il solo combattimento che può avvenire su più round.
- In 5 giocatori, ognuno può attaccare Gerusalemme solo dopo aver conquistato almeno una città Mussulmana. In 2-4 giocatori, un giocatore deve aver conquistato almeno 2 città Mussulmane.
- Se Gerusalemme viene attaccata, il giocatore a destra dell'aggressore prende le parti del difensore. Questo giocatore decide quante truppe andranno in battaglia per ogni round di combattimento.
- Per ogni round, il difensore deve usare almeno 3 truppe (se ne possiede almeno 3), mentre l'attaccante deve usarne almeno 5.

La battaglia per Gerusalemme segue queste regole:

1. L'aggressore e il difensore prendono in mano in segreto le truppe che vogliono portare al combattimento, e le fanno scoprire contemporaneamente.
2. L'aggressore prende tutte le truppe e la piazza nella torre.
3. Il risultato è determinato assieme agli altri combattimenti.
4. Se l'aggressore perde il combattimento, deve ritirarsi (il difensore sposta le sue truppe in uno spazio adiacente) e il morale delle sue truppe scende di 2 punti. Se questo è stato uno dei primi 3 attacchi su Gerusalemme, il giocatore riceve il Papa come ricompensa.
5. Se l'aggressore vince il combattimento, può decidere se fare ancora un round di combattimento oppure se terminare la battaglia (*questo abbandono non è una sconfitta, perché il giocatore ha vinto la battaglia precedente*).

Se l'aggressore ha meno di 5 truppe (NdT: meno di 6 se ha il morale minore di 7 punti), deve abbandonare la battaglia.

Se il difensore non ha più truppe, Gerusalemme è conquistata e l'aggressore vince la partita.

Il vincitore potrà essere chiamato ADVOCATUS SEPULCRI SANCTI, il DIFENSORE del SANTO SEPOLCRO.

## RICOMPENSA DEL PAPA

- Il primo giocatore che attacca Gerusalemme, riceve 5 tesori come ricompensa.
- Il secondo giocatore che attacca Gerusalemme, riceve 3 tesori come ricompensa.
- Il terzo giocatore che attacca Gerusalemme, riceve 1 tesoro come ricompensa.

E' possibile per un giocatore guadagnare diverse ricompense. Le ricompense vengono guadagnate indipendentemente dal successo o dalla sconfitta all'attacco. Tutti i successivi aggressori, non ricevono più nulla.

## LA TORRE

- Un giocatore può usare una delle sue pietre viola e scuotere la torre per liberare tutti i cubi in essa contenuti. Tutti i cubi liberati, ritornano nei rispettivi magazzini.
- La torre può essere svuotata solo durante il proprio turno, e non durante un combattimento o una battaglia contro Gerusalemme.
- Se vogliono, i giocatori possono accordarsi sul numero dei cubi, e sul loro colore da piazzare nella Torre all'inizio del gioco.
- Non è permesso guardare nella Torre durante la partita.
- Se un giocatore tocca la Torre in un momento in cui non c'è un combattimento (intenzionalmente o meno) e ne causa la fuoriuscita di un cubo, egli deve scartare come penalità una delle sue pietre viola.

*Nota: è importante saper prevedere quanti cubi verdi ci sono nella torre in un dato momento. Può essere di aiuto prima di un combattimento.*

## **NOTE SPECIALI RIGUARDO LE CARTE EVENTO**

Tutti gli Eventi che fanno riferimento ai continenti (Europa, Africa o Asia) come ad esempio "La Piaga", non coinvolgono mai gli spazi di mare o le isole.

La carta "El Cid" è giocabile in tutte le regioni della Spagna, con l'eccezione di quella che contiene una città Mussulmana.

Con la carta "Betrayal", un giocatore può pagare 2 tesori per convertire 3 difensori di Gerusalemme in truppe proprie, se disponibili. In questo caso, rimuovete 3 cubi verdi dalla mappa e prendetene un numero uguale dal vostro magazzino.

Quando una carta fa riferimento alla disponibilità di più truppe o tesori, coprite la carta fino al limite disponibile.

*Un esempio: giocate la carta "Lisbon", da cui ricevete 5 truppe. Ne vostro magazzino ci sono solo 4 truppe. Potete comunque giocare questa carta, ma prenderete solo 4 truppe e poi scarterete la carta.*

La carta "Quick March" raddoppia gli effetti delle vostre carte Operative per il round corrente.

*Un esempio: giocate le carte "Quick March", 1 Pianura, 1 Montagna e 1 Jolly. Questo significa che vi potete spostare di un massimo di 6 spazi. Per la carta Jolly scegliete ad esempio uno spazio di mare e un'altra Pianura. La sequenza in cui usate questi 6 spazi è a vostra scelta.*

## **CASI SPECIALI SULLA MAPPA**

Se due giocatori sono entrambi in uno spazio che contiene una città Cristiana, nessuno dei due può saccheggiare quella città, ma le altre azioni sono permesse.

Se un giocatore si sposta in uno spazio in cui si trovano un'armata Mussulmana e un città, il giocatore deve combattere prima l'armata e poi, se vince, può attaccare la città.

Se un Pirata o un'armata Mussulmana entra in uno spazio contenente più giocatori, quello che ha mosso il Pirata o l'armata può decidere chi attaccare.

Se un giocatore incontra in uno spazio delle armate verdi (a causa di un Evento), quel giocatore deve combatterle immediatamente.

Se un giocatore incontra più nemici alla volta (fuori da una città), tutti i nemici combattono assieme.

Nel momento in cui viene eseguito il primo attacco su Gerusalemme, le truppe individuali verdi che si trovano sulla mappa si spostano di 3 spazi per ogni round verso Gerusalemme, seguendo il percorso più breve (anche attraverso il mare), per poter rinforzare la città sotto attacco.

## **SUCCESSIONE**

Se un cavaliere molto sfortunato perde tutte le sue truppe e i suoi tesori, egli deve trasferire il comando ad un suo successore. Il giocatore scarta la sua mano di carte e riceve l'equipaggiamento iniziale. Piazza poi il suo simbolo di casata sullo spazio di partenza e ricomincia la partita.



## VARIANTI

I giocatori si possono accordare per seguire le seguenti varianti:

**Torre:** ogni giocatore prende solo una pietra viola e perciò potrà svuotare la Torre solo una volta in tutta la partita.

**Lista Storica:** I segnalini città non vengono distribuiti a caso, ma in accordo con la lista seguente. Inoltre, ogni città ha un nuovo valore difensivo.

CITTA' CRISTIANE	Difensori	Forzieri	CITTA' MUSSULMANE	Difensori	Forzieri
Athen	3	5	Alexandria	5	7
Barcelona	3	5	Antiochia	4	7
Budapest	2	4	Edessa	3	5
Cagliari	2	3	Famagusta	2	3
Kostantinopel	4	6	Granada	3	5
Kreta	3	5	Kairo	4	6
Lissabon	2	3	Smyrna	3	4
Marseille	2	4	Tanger	4	6
Palermo	2	4	Tarsus	3	4
Ragusa	2	4	Tripolis	3	6
Rom	4	5	Tunis	4	6
Sofia	3	5			
Venedig	2	4			

## TRADUZIONE DELLE CARTE

**(Adhemar, Bischof von Le Puy) – Adhemar, Vescovo di Le Puy:** Il giocatore con l'armata più piccola riceve 2 truppe da tutti gli altri giocatori. Da giocare immediatamente.

**(Alexios I°) – Alessio I°:** Ricevete 3 truppe, ma non potete più saccheggiare Costantinopoli per tutta la partita. Lasciate questa carta di fronte a voi. Giocate questa carta nella fase 1 se Costantinopoli non è ancora stata saccheggiata.

**(Atabeg Kerbogha):** Un giocatore si incontra con questa armata di Mussulmani; 3 truppe verdi combattono immediatamente. Da giocare durante la fase di movimento di un avversario che si trovi in Africa o Asia.

**(Balduin von Boulogne) - Balduin di Bologna:** Per finanziare la sua campagna privata contro Emessa, Balduin ruba 3 tesori ad un giocatore avversario. Da giocare durante la vostra fase 1 contro un avversario.

**(Cagliari):** La città vi trasferisce 4 truppe e in cambio voi non potete saccheggiarla per la durata di tutta la partita. Lasciate questa carta di fronte a voi per tutta la partita. Da giocare nella vostra fase 1 su Cagliari.

**(Deserteur) – Disertore:** Alcune truppe di un giocatore disertano. Quel giocatore perde 2 truppe. Da giocare prima di un combattimento con un altro giocatore.

**(Die hand Gottes) – La Mano di Dio:** La carta vi protegge contro gli effetti di una carta Evento. Da giocare nella vostra fase 1.

**(Eilmarsch) - Marcia Veloce:** Le vostre truppe aumentano la velocità di marcia. Per il round corrente, potete raddoppiare gli effetti delle vostre carte movimento. Da giocare prima della vostra fase di movimento.

**(El Cid):** Questo eroe spagnolo diventa un vostro seguace. Ricevete 5 truppe. Da giocare nella vostra fase 1 in Spagna.

**(Friede mit Ostrom) – Pace con Est Roma:** Alessio I° si allea con voi e vi manda 3 tesori. Da giocare nella vostra fase 1 se Costantinopoli non è ancora stata saccheggiata.

**(Heiliger Gral) – Sacro Gral:** Udite delle chiacchiere riguardo il Sacro Gral. Il morale delle vostre truppe aumenta fino a 10 punti. Da giocare nella vostra fase 1.

**(Heilige Lanze) – Lancia Sacra:** Trovate la Lancia Sacra e vincete automaticamente una battaglia (non contro Gerusalemme). Scartate la carta dopo l'uso. Da giocare prima di un combattimento.

**(Hinterhalt) – Imboscata:** 2 truppe verdi attaccano immediatamente. Da giocare durante la vostra fase 1 contro un avversario.

**(Hunger) – Affamati:** Il morale delle truppe di un avversario scende di 1 punto. Da giocare su un avversario nella sua fase 1.

**(Kilidsch Arslan I°):** Un giocatore si incontra con questa armata di Mussulmani del Sultano Rum-Seldschuken; 3 truppe verdi combattono immediatamente. Da giocare durante la fase di movimento di un avversario che si trovi in Africa o Asia.

**(Lisbon) – Lisbona:** La città vi trasferisce 5 truppe. Da giocare nella vostra fase 1 su Lisbona.

**(Ohr des hl Ambrosius) – Ambrosia:** Trovate questa reliquia. Il morale delle vostre truppe si incrementa di 1 punto. Da giocare nella vostra fase 1.

**(Pest) - Piaga:** Tutti i giocatori che si trovano in Africa perdono 2 truppe. Questa carta non viene applicata negli spazi di mare. Da giocare immediatamente.

**(Peter der einsiedler) – Peter il Colonizzatore:** Peter e i suoi crociati vi seguono. Voi ricevete 3 truppe. Da giocare nella vostra fase 1.

**(Piratennest) - Covo di Pirati:** Conquistate un covo di Pirati senza dover combattere e catturate 3 bauli del tesoro. Da giocare nella vostra fase 1 in qualunque spazio costiero.

**(Prozession) – Processione:** Perdete un turno ma prendete una carta a vostra scelta dal mazzo degli scarti. Da giocare durante la vostra fase 1.

**(Raub) – Furto:** Dei cavalieri rubano 2 tesori ad un avversario. Da giocare nella vostra fase 1 contro un avversario.

**(Rauhe See) – Acque Pericolose:** Potete spostare un altro giocatore fino a 3 spazi via mare. Da giocare su un avversario nella sua fase 1.

**(Sarazenen Offensive) – Attacco Saraceno:** Piazzate 3 truppe verdi su 2 paesi in Asia a vostra scelta (non a Gerusalemme). Da giocare nella propria fase 1.

**(Schlechtes Wetter) – Cattivo Tempo:** Potete muovere un altro giocatore fino a 2 spazi di terra (pianure o montagne). Da giocare durante la vostra fase 1.

**(Seerauber) – Pirati:** In combattimento con i Pirati un avversario perde 2 truppe e 2 tesori. Da giocare su uno spazio di mare durante la fase 1 di un avversario a scelta.

**(Stephan of Blois) - Stephan il Sanguinario:** Stephan si unisce a voi con 3 truppe. Da giocare nella vostra fase 1.

**(Streit mit Ostrom) – Conflitto con Est Roma:** Alessio I° impedisce ad un giocatore di entrare a Costantinopoli (lasciate questa carta scoperta sul tavolo fino alla fine della partita oppure fino a che Costantinopoli non viene saccheggiata). Da giocare durante la fase 1 di un avversario che si trovi in Europa.

**(Tankred) Tank-talk:** Un vostro nipote vi invia dei rinforzi. Se pagate 2 tesori ricevete 4 truppe. Da giocare nella vostra fase 1.

**(Unwetter) - Tempesta:** La pioggia e il cattivo tempo impedisce ad un giocatore di muovere in questo turno. Da giocare su un avversario all'inizio della sua fase 1.

**(Urbi et Orbi):** Il morale di tutti i Crociati aumenta di 2 punti. Da giocare immediatamente.

**(Verrat) - Tradimento:** Disertore a Gerusalemme! Al costo di due tesori potete scambiare 3 truppe verdi con le vostre, se ne avete. Da giocare prima di un combattimento contro Gerusalemme.

**(Verstarkung in Jerusalem) – Rinforzi a Gerusalemme:** Aggiungete 3 truppe verdi a Gerusalemme. Scartare questa carta dopo l'uso. Da giocare immediatamente.

**(Verstarkung in Jerusalem) – Rinforzi a Gerusalemme:** Aggiungete 5 truppe verdi a Gerusalemme. Scartare questa carta dopo l'uso. Da giocare immediatamente.

**(Wikinger) – Vichinghi:** un altro giocatore vi chiede aiuto contro un'incursione vichinga. Quel giocatore scarta 2 tesori. Da giocare durante la fase 1 di un avversario a scelta.