

Seth Jaffee

Crusaders

Thy Will Be Done



Traduzione
amatoriale
di Giuseppe
Vigliarolo
@dylan600

CONTENUTO

Introduzione	1
Una nota dal Designer	1
Componenti & Setup	2
Setup Area Giocatore.....	2
Setup del Tabellone.....	3
Sequenza del Turno	4
Risolvere un'Azione.....	4
Migliorare un Tassello.....	5
Saltare il Turno & Distribuire.....	5
Dettaglio delle Azioni	6
Viaggio.....	6
Adunata.....	6
Crociata.....	7
Influenza	7
Costruzione.....	8
Costi e Bonus degli Edifici.....	8
Fine Partita	9
Punteggio	9
Varianti	10
Variante per imparare il gioco.....	10
Prima Variante Standard	10
Variante Imprevedibile.....	10
Variante Torneo Dei Cavalieri.....	10
Ordini dei Cavalieri	11
Ordine di Alcantara	11
Ordine di Aviz	11
Cavalieri di Calatrava	11
Cavalieri del Santo Sepolcro	12
Cavalieri Hospitaller	12
Ordine di Montesa	12
Ordine di Santiago	12
Cavalieri di San Lazzaro	13
Cavalieri Templari	13
Cavalieri Teutonici	13
Note	14
Crediti	14

Introduzione

In qualità di gran maestro di un ordine militare del Medioevo, muoverai i tuoi cavalieri attraverso l'Europa, sconfiggendo i nemici, costruendo edifici e diffondendo l'influenza del tuo ordine. Mentre gli ordini crescono in forza, Re Filippo diventerà nervoso e convincerà il papa a sciogliere gli ordini, facendo terminare il gioco.

L'azione in **Crusaders: Thy Will Be Done** è guidata da una ruota personale delle azioni, che puoi migliorare nel corso del gioco. Quando muovi i token azione attorno alla ruota, le tue opzioni diventano più o meno potenti. Coordinare le tue azioni e gestire la tua ruota delle azioni saranno le chiavi del successo mentre persegui la tua strategia.

Una nota dal Designer

Le Crociate sono state un periodo tetro nella storia umana. Molte persone sono morte nelle guerre sante, innome di una religione o di un'altra. Anche se i Crociati: Sia Fatta la Tua Volontà è ambientato sullo sfondo delle Crociate, non è una lezione di storia.

Questo gioco di strategia non si basa sulle Crociate stesse, ma piuttosto sulla crescente influenza degli ordini crociati, come i Cavalieri Templari, che gestivano una grande infrastruttura economica, e svilupparono una prima forma di banca e costruirono fortificazioni in tutta Europa, finché non divennero così rilevanti che re Filippo, in debito con i Templari e timoroso del loro potere, li fece sciogliere (e anche peggio).

Questa è, più o meno, la storia dei Cavalieri Templari. Ci siamo presi una licenza artistica per includere anche altri ordini militari, solo alcuni dei quali erano attivi contemporaneamente ai Templari, e la maggior parte dei quali non ha condiviso il loro destino. Naturalmente, nemmeno la geografia e le posizioni casuali dei nemici dei gli ordini non sono storicamente accurati.

Se vuoi saperne di più sulle Crociate, un buon punto di partenza potrebbe essere "The New Concise History of the Crusades" del Professor Thomas Madden. Nel frattempo, spero che ti piaccia spostare i tuoi cavalieri in giro per l'Europa, erigere edifici, sconfiggere i nemici e diffondere l'influenza del tuo ordine!

- Seth Jaffee

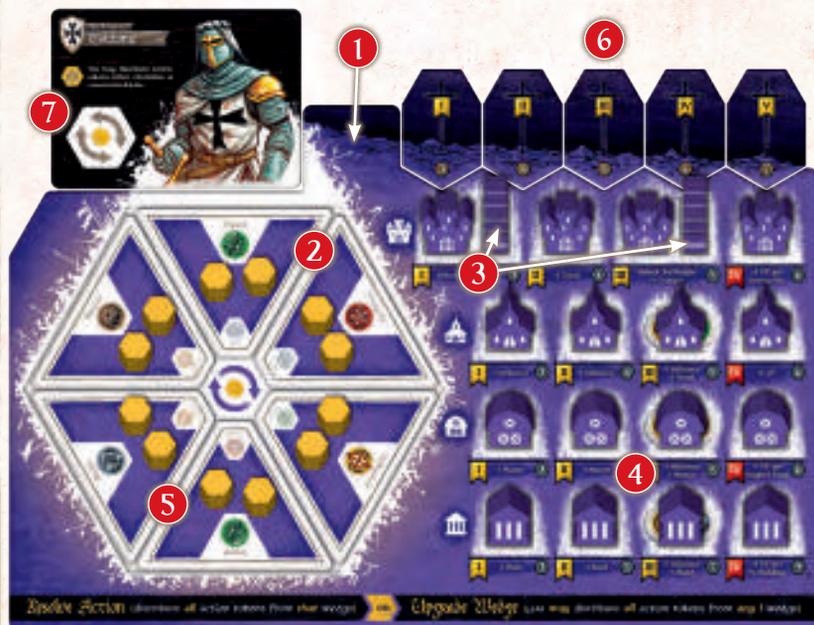
Componenti & Setup

Ogni giocatore dovrebbe seguire le istruzioni di setup dell'area giocatore individualmente, quindi il setup del tabellone di gioco nella pagina seguente.

Setup del Tabellone

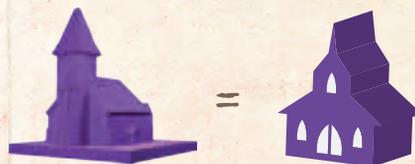
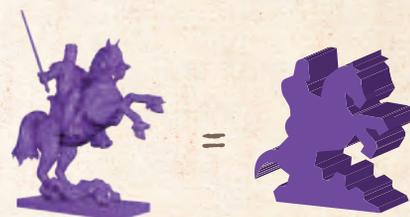
Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti componenti:

- 1 scheda giocatore (4 in totale)** - La piazza di fronte a sé
- 6 tasselli azione (24 in totale)** - Il primo giocatore, piazza casualmente i propri tasselli azione (inizialmente a faccia in su) nella propria plancia a formare la propria ruota azioni. Successivamente, tutti gli altri giocatori copiano la composizione in modo che tutti i giocatori abbiano la medesima ruota azioni.
- 3 token cavalieri (12 in totale)** - Piazza 2 token cavaliere del tuo colore nei loro corrispondenti slot nella riga del castello della tua plancia giocatore. Metti i token cavalieri rimanenti da parte verranno piazzati sulla plancia successivamente.
- 16 token edificio (64 in totale)** - Piazza 4 castelli  4 chiese  4 fattorie  e 4 banche  del tuo colore nei loro corrispondenti slot sulla plancia giocatore.
- 12 token azione (48 in totale)** - Piazza 2 token azione su ogni tassello della tua ruota delle azioni. Questa quantità può essere variata dalla tessera dell'ordine del tuo cavaliere (v. sotto)
- 5 token truppe (20 in totale)** - Piazza 5 token truppe del tuo colore negli slot lungo il bordo superiore sulla destra della tua plancia giocatore con il lato con lo stendardo giallo verso l'alto. Sistemali in ordine da sinistra verso destra: I, II, III, IV, V.
- 2 tessere ordine dei cavalieri casuali (10 in totale)** - Scegli ne uno e piazzalo sopra la tua plancia giocatore come mostrato in figura. L'ordine dei cavalieri scelto influenza il setup individuale. Rimetti tutte le tessere non utilizzate nella scatola.



Deluxified™ Bits

Le immagini in questo regolamento mostrano i pezzi di legno per i cavalieri e gli edifici nel gioco. In qualità di orgoglioso proprietario della **Deluxified™ Edition of Crusaders: Thy Will Be Done**, la tua scatola contiene anche miniature di plastica scolpite. Sentiti libero di usare qualsiasi set di pezzi che preferisci!



Setup del Tabellone

- 1 **Tabellone doppia faccia**- Piazza il tabellone al centro del tavolo dal lato appropriato (3-4 giocatori sul fronte, 2 giocatori sul retro).
- 2 **32 Tokens nemici** - Piazza 1 token Prussiani  e 1 token Slavi  nella casella più in alto dei loro rispettivi tracciati di forza, quindi mescola insieme tutti i rimanenti token nemici e distribuiscili casualmente sugli spazi contrassegnati con l'icona di una bandiera rossa . I token Saraceni  dovrebbero essere piazzati in modo che l'icona degli edifici o delle truppe sia a faccia in su. Non saranno usati tutti i token nemici; rimetti nella scatola tutti quelli rimanenti
- 3 **30 Tessere bonus Edifici** - Mescola le tessere bonus edificio a faccia coperta, poi distribuiscili casualmente scoperti negli spazi vuoti del tabellone che riportano la loro sagoma (verranno utilizzate tutte le tessere).
- 4 **Cavalieri** - Scegli casualmente il primo giocatore. In ordine inverso di turno, ogni giocatore piazza i propri token cavaliere rimasti in una delle regioni di partenza ancora disponibili (identificate da un'icona cavaliere). Non è possibile scegliere una regione di partenza già scelta da un altro giocatore.
- 5 **6 tessere premio nemico** - Impila le tessere premio nemiche in 3 pile separate in modo che la tessera premio del 1° posto per ogni tipo di nemico sia in cima alla tessera del premio del 2° posto.
- 6 **61 token influenza** - Piazza gettoni Influenza per un valore di 20 più altri 60 per ogni giocatore in una riserva vicino al tabellone (vedi la tabella a destra). Metti gli altri fa parte potresti usarli a fine partita. Ora siete pronti per iniziare!

2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
140 Influenza	200 Influenza	260 Influenza



Sopra c'è un esempio di setup del tabellone per una partita a 4 giocatori.

Sequenza del Turno

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori si alterneranno. Al proprio turno ogni giocatore può scegliere tra queste due opzioni:

A. Risolvere un'azione.

B. Migliorare un tassello.

Una volta completato il turno, il giocatore alla sinistra del giocatore attivo proseguirà allo stesso modo.

A. Risolvere un'azione

La metà sinistra della plancia giocatore è costituita dalla ruota delle azioni che consiste di sei tasselli azione.

Ogni tassello azione mostra una di queste 5 icone azioni:



Viaggio



Adunata



Criociata



Influenza



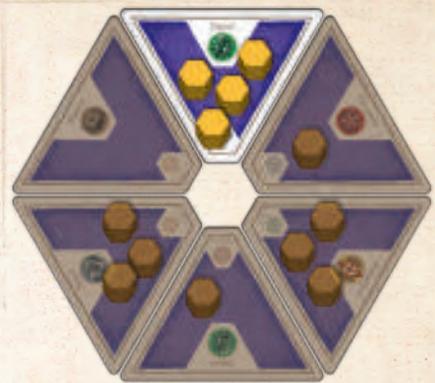
Costruzione

Ogni azione ha effetti differenti, ma si risolvono tutte allo stesso modo

1. Conta il numero di token  sul tassello azione da risolvere. Questo numero si applica all'azione. In generale, maggiore è il numero di token, più potente  sarà l'azione. Altri elementi presenti sulla plancia giocatore potrebbero aggiungersi al numero di token  a seconda dell'azione scelta (vedi Esempio A-1).

2. Durante il gioco, i tuoi tasselli azione potrebbero essere migliorati. I tasselli azione potenziati ti consentono di suddividere i token azione nel tassello quando scegli tra due diverse azioni. Puoi assegnare tutte le pedine nel cuneo a una sola delle azioni, **ma per risolvere un'azione, devi assegnare almeno 1 token a tale azione** (vedi Esempio A-2). È possibile risolvere le due azioni in qualsiasi ordine, ma è necessario risolverne completamente una, prima di cominciare la seconda.

3. Dopo aver risolto l'azione, raccogli **tutti** i token azione dal tassello corrispondente distribuiscili uno alla volta in senso orario lungo i settori della tua ruota azioni cominciando dal tassello immediatamente successivo a quello che stai risolvendo (vedi Esempio A-3).

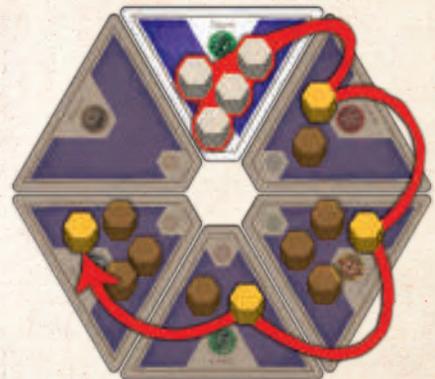


Esempio A-1: se Paula sceglie di risolvere l'azione Viaggio il valore totale dell'azione  è 4, per via dei 4 token presenti sul tassello.



Esempio A-2: Greg ha migliorato il tassello evidenziato così quando lo risolve, può dividere i token azione come meglio desidera tra l'azione Adunata e l'azione Influenza:

- Risolvere adunata con valore 3
- Risolvere Adunata per 2 e Influenza per 1
- Risolvere Adunata per 1 e influenza per 2
- Risolvere Influenza per 3



Esempio A-3: Paula, dopo aver risolto l'azione Viaggio, raccoglie i 4 token e li distribuisce tra i successivi 4 tasselli della sua ruota azioni



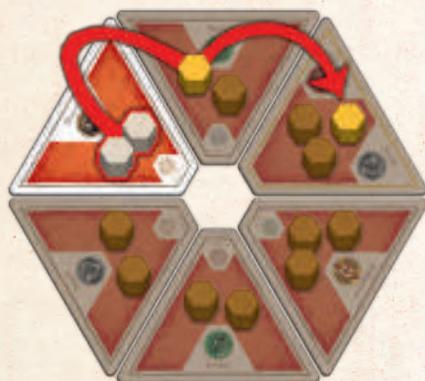
Esempio B-1: Omar desidera migliorare il suo tassello azione Crociata, così mette da parte 2 token azione presenti su di esso.



Esempio B-2: Omar allora gira il tassello sul lato migliorato.



Esempio B-3: egli infine riposiziona i 2 token azione sul tassello.



Esempio B-4: Dopo aver migliorato il suo tassello Crociata, Omar decide di distribuire i token azione dal suo tassello adunata.

B. Migliorare un Tassello

Ogni tassello azione della tua plancia giocatore ha un'icona di un'azione secondaria sul fondo. Questa icona indica quale delle 5 azioni sarà aggiunta al tassello quando questo sarà migliorato:



Sarà aggiunta un'azione Costruzione al tassello azione qui sopra quando questo sarà migliorato.

Durante il tuo turno, invece di risolvere un'azione puoi scegliere di migliorare uno dei tuoi tasselli azione. Per farlo devi:

1. Posizionare temporaneamente da parte ogni token azione presente in quel momento sul tassello che vuoi migliorare (*vedi Esempio B-1*).
2. Girare il tassello sul lato migliorato (*vedi Esempio B-2*).
3. Rimettere ogni token azione messo da parte sul tassello migliorato. (*vedi Esempio B-3*).
4. Infine, puoi scegliere di ridistribuire i token azione di un qualsiasi tassello azione nel solito modo. Non è necessario che sia il tassello appena migliorato e puoi anche decidere di non ridistribuire i token azione (*vedi Esempio B-4*).

Opzionale: Saltare il Turno e Distribuire

Nel caso estremamente raro in cui tutti i tuoi tasselli sono stati migliorati, ma non hai un'azione utile da risolvere, puoi scegliere di passare il tuo turno e ridistribuire i token azione da qualsiasi tassello azione nel solito modo.

Di nuovo, questa è una situazione molto rara, che la maggior parte dei giocatori non incontrerà mai nel gioco normale.

Dettaglio delle Azioni



Viaggio

Muovi i tuoi cavalieri attraverso la mappa.

Inizialmente la ruota delle azioni ha due differenti spazi Viaggio. L'azione Viaggio fornisce punti movimento che ti permettono di muovere i tuoi cavalieri sul tabellone di gioco. Per risolvere un'azione di Viaggio:

1. Distribuisci  i punti movimento (più eventuali bonus viaggio dai castelli e dalle chiese) tra i tuoi segnalini cavaliere (*vedi Esempio C-1*).
2. I tuoi cavalieri possono occupare qualsiasi regione (esagono) sul tabellone che ha uno spazio edificio. Puoi spendere punti movimento per spostare i tuoi cavalieri in regioni adiacenti. Lasciare qualsiasi regione costa 1 punto movimento. Lasciare una zona occupata da un segnalino nemico costa 1 punto movimento aggiuntivo, 2 in totale (*vedi Esempio C-2*).



Adunata

Recluta nuove truppe per assistere i cavalieri.

L'azione Adunata ti permette di girare i token truppe che si trovano sul margine in alto a destra della tua plancia giocatore. Le truppe radunate rendono le tue azioni di Crociata più potenti e ti fanno guadagnare influenza.



Risolvere un'azione Adunata:

1. Controlla il costo del token truppe a faccia in giù di livello più basso sopra la tua plancia giocatore. Tale costo deve essere inferiore o uguale  compresi eventuali bonus di Adunata dalle tue fattorie al fine di riuscire a radunare le truppe (*vedi Esempio D-1*).
2. Guadagni tanti token influenza pari al livello della truppa (*vedi Esempio D-2*).
3. Gira il token truppe dal lato Adunata. (*vedi Esempio D-3*)



Esempio C-1: Giorgio vuole risolvere un'azione viaggio e ha 2 segnalini azione sul suo Tassello. Il suo castello di livello II gli concede un bonus di +1 alle azioni di viaggio, quindi ha 3 punti movimento da dividere tra i suoi due cavalieri.



Esempio C-2: Il cavaliere più in alto di Giorgio usa 1 punto movimento per lasciare la regione che occupava. Il cavaliere più in basso lascia una regione occupata da un nemico perciò rimane 1 due punti movimento rimanenti.



Esempio D-1: Betta vuole radunare la sua seconda truppa. Lei ha 2 token azione sul suo Tassello Adunata e le sue 2 fattorie le forniscono un +2 al totale dell'azione Adunata. Il suo totale per Adunata perciò è uguale al livello della sua truppa di II livello ovvero di costo 4.

Esempio D-2: Betta guadagna 2 token influenza dalla riserva.



Esempio D-3: Betta gira la tessera della sua seconda truppa dal lato Adunata.



Esempio E-1: Paola vuole risolvere l'azione Crociata contro i Prussiani nella regione mostrata. Controlla la forza dei Prussiani e vede che la loro forza è 5.



Esempio E-2: Paola ha 4 segnalini azione sul suo tassello Crociata e la sua prima truppa radunata le concede un bonus +1 per la Crociata. Il suo totale di 5 è sufficiente per completare la crociata contro il nemico prussiano



Esempio E-3: Paola prende il gettone nemico sconfitto dalla regione del suo cavaliere e 5 gettoni Influenza (lo stesso numero della forza del nemico). In seguito, aumenta la forza prussiana di 1 portandola a 6.



Esempio F-1: Omar vuole risolvere un'azione di Influenza e ha 3 segnalini azione sul suo tassello Influenza. La sua chiesa di livello I conferisce un bonus di +1 alle azioni Influenza, quindi il suo totale è 4. Raccoglie 4 token Influenza dalla scorta.



Crociata

Elimina i nemici per liberare le regioni.

L'azione Crociata permette ai tuoi cavalieri di combattere i nemici. Questo ti farà guadagnare influenza e ti permetterà di costruire edifici. Per risolvere un'azione crociata devi:

1. Scegli una regione contenente uno dei tuoi cavalieri e un token nemico. Determina la forza del nemico controllando la scala di forza del nemico appropriato. La forza dei Saraceni è sempre 6. **(Vedi Esempio E-1).**
2. La forza nemica deve essere inferiore o uguale  a quella delle tue truppe (compresi eventuali bonus Crociata o Castelli) per completare con successo la Crociata. **(Vedi Esempio E-2).**
3. Quando completi una Crociata contro Prussiani  o Slavi  raccogli token Influenza uguali alla loro forza, quindi fai avanzare il segnalino sulla corrispondente traccia della forza nemica di una casella. Tieni il gettone del nemico sconfitto nella tua area di gioco per i punti di maggioranza di fine partita. **(Vedi Esempio E-3).**
4. I Saraceni  non hanno una scala di forza. La forza dei nemici Saraceni è sempre 6. Quando completi una crociata contro un nemico saraceno, nota l'edificio (o la truppa) raffigurati sul token saraceno (vedi sotto). Puoi posizionare il tuo prossimo edificio di quel tipo sul tabellone nella regione in cui si trovava il token saraceno, o puoi capovolgere la tua successiva truppa se consentito. Se lo fai, guadagni Influenza in base al livello dell'edificio o della truppa. Altrimenti, semplicemente guadagni 3 di Influenza. Tieni il gettone del nemico sconfitto nella tua area di gioco per i punti di maggioranza di fine partita.



Costruisci un Castello



Costruisci una Chiesa



Costruisci una Fattoria



Costruisci una Banca



Raduna Una Truppa



Influenza

Diffondi la parola del tuo ordine nel continente.

L'azione Influenza è il modo più semplice e diretto per ottenere gettoni Influenza. Per risolvere un'azione Influenza, è sufficiente raccogliere i gettoni Influenza dalla riserva pari  a ai token posizionati sul corrispondente tassello più eventuali bonus Influenza delle vostre chiese, fattorie o banche. **(Vedi Esempio F-1).**



Costruzione

Costruisci edifici per aumentare le tue capacità.

L'azione Costruzione consente di erigere edifici che conferiscono Influenza e benefici quando si risolvono le varie azioni del gioco. Un edificio non può essere eretto in una regione con un token nemico presente. Inoltre, ogni regione può contenere solo un edificio. Per risolvere un'azione Costruzione devi:

1. Scegli un tipo di edificio: castello chiesa, fattoria o banca , e controlla il costo dell'edificio di livello più basso di quel tipo sulla tua plancia giocatore. Quel costo deve essere inferiore o uguale a i token azione più qualsiasi bonus costruzione proveniente dalle tue banche per erigere con successo l'edificio. Alcune regioni e tessere bonus costruzione presentano uno sconto (() che si sottrae al costo di specifici tipi di edifici in quella regione (**Vedi Esempio G-1**).
2. Piazza l'edificio nel quadrato centrale di una regione sul tabellone che sia occupata da uno dei tuoi cavalieri (**Vedi Esempio G-2**).
3. Raccogli token Influenza pari al livello dell'edificio costruito. Alcune tessere edificio garantiscono dei token Influenza bonus per la costruzione di specifici edifici in quella regione (**Vedi Esempio G-3**).

Costi e Bonus degli Edifici

	Livello I	Livello II	Livello III	Livello IV
 Castelli	 Sblocca il 2° Cavaliere	 +1 Viaggio	 Sblocca il 3° Cavaliere +1 Crociata	 +4 PV per Set nemico.
 Chiese	 +1 Influenza	 +1 Influenza	 +1 Influenza +1 Viaggio	 +6 PV
 Fattorie	 +1 Adunata	 +1 Adunata	 +1 Influenza +1 Adunata	 +1 PV per Cavaliere & Truppe
 Banche	 +1 Costruzione	 +1 Costruzione	 +1 Influenza +1 Adunata	 +4 PV per IV Edificio.

Bonus Azione: i bonus azione scoperti sulla tua plancia giocatore sono cumulativi. Ad esempio, se hai costruito la prima fattoria di livello III, tutte le tue successive azioni Adunata ti garantiranno un bonus di +3.

Cavalieri Sbloccati: I Cavalieri Sbloccati vengono piazzati dalla tua plancia giocatore sulla stessa regione del castello che ne ha permesso lo sblocco.



Esempio G-1: Beth vuole costruire la sua prima chiesa nella regione sopra. Ha un solo token azione nel suo tassello Costruzione, ma la sua banca di livello I le garantisce un bonus di +1 e la tessera della regione mostra uno sconto di per la costruzione di una chiesa. Il è uguale al costo scontato della chiesa



Esempio G-2: Beth piazza la sua chiesa appena costruita nel riquadro centrale della regione. Per il resto della partita non sarà possibile costruire altri edifici in quella regione.



Esempio G-3: Beth Paola colleziona un numero di token influenza pari al livello della chiesa appena costruita. Il bonus della tessera costruzione in quella regione garantisce un'ulteriore influenza se viene costruita qui una chiesa, quindi Paola colleziona un totale di 2 bonus influenza.



1° lugar:
Paula



2ª lugar:
Beth

Esempio H-1: Paula ha 3 token Saraceni, Betta ne ha 2 e Giorgio e Omar 1 ciascuno. Paula riceve 5 Influenza per il 1° posto. Beth riceve 2 Influenza per il 2°.



1ª posto:
Paula



2° posto:
Omar & Beth

Esempio H-2: Greg ha 4 token prussiani, Omar e Beth ne hanno 2, e Paula 1. Greg riceve 5 Influenza per il 1° posto. Omar e Beth pareggiano per il 2°, ricevendo 1 influenza ciascuno



1ª posto:
Paula, Omar,
& Beth



2ª posto:
senza
ricompensa

Esempio H-3: Paula, Omare e Beth hanno ciascuno 2 token slavi. Greg ne ha 1. Paula, Omar e Beth ricevono 3 Influenza a testa per il 1° posto. Greg non riceve niente, perché il 2° posto non viene assegnato.

Fine Partita

Quando l'ultimo token di influenza viene prelevato dalla riserva, termina il round in modo che ogni giocatore abbia avuto lo stesso numero di turni e poi il gioco è finito. I giocatori possono ancora raccogliere i gettoni Influenza anche se la riserva si esaurisce - tieni traccia di questa Influenza usando i gettoni Influenza extra che sono stati messi da parte durante il set up, o con qualche altro gettone se necessario.

A questo punto, l'Ordine del Tempio e gli altri ordini simili diventarono così potenti e influenti che il re Filippo li sciolse!

Puntuación

Per ogni tipo di nemico (saraceno , prussiano  e slavo ), assegna la tessera "maggioranza nemico" del valore di 5 Influenza, il giocatore con il maggior numero di token nemici di quel tipo nella propria area di gioco. Assegna anche la tessera "maggioranza nemico" del valore di 2 Influenza al giocatore arrivato 2° per numero di token nemico di ciascun tipo. Devi avere almeno 1 token nemico di un tipo per essere idoneo per qualsiasi bonus di questo tipo (**Vedi Esempio H-1**).

In caso di pareggio, dividi i punti tra i giocatori parimerito secondo il lato posteriore della tessera di "maggioranza nemico" corrispondente (**Vedi Esempio H-2**). Nel caso di un pareggio per il 1° posto, il 2° posto non viene assegnato (**Vedi Esempio H-3**).

Infine, conta il premio di fine partita degli edifici di IV livello.



Castelli di livello IV

Guadagni 4 Influenza per ogni set di 3 token nemico differenti (Saraceni , Prussiani , Slavi ) nella tua plancia giocatore.



Chiese di livello IV

Guadagni 6 Influenza..



Fattorie di livello IV

Guadagni 1 Influenza per ogni tuo Cavaliere sul tabellone ed per ogni Truppa adunata nella tua plancia giocatore.



Banche di livello IV

Guadagni 4 Influenza per ogni tuo edificio di livello IV presente sul tabellone incluso questo.

Il giocatore con il maggior numero di punti influenza è il vincitore.

Varianti

Crusaders: Thy Will Be Done può essere giocato con varianti opzionali per adattare il gioco al tuo gruppo o per aggiungere rigiocabilità.

Variante per imparare il gioco

Se giochi con giocatori più giovani o con giocatori meno abituati ai giochi da tavolo moderni, potresti voler usare questa variante. Durante il set up invece di randomizzare l'ordine dei tasselli azione, assicurati che tutti i giocatori sistemano i tasselli delle loro ruote azione in modo che corrispondano allo **Schema di configurazione del gioco per imparare** mostrato di lato.

Durante il gioco, ignora l'opzione **Migliorare un Tassello**. Questa variante può essere giocata con o senza tessere ordine cavaliere.

Prima Variante Standard

Questa variante offre una distribuzione accurata e uniforme delle azioni per una prima partita. Durante il setup, invece di randomizzare l'ordine dei tasselli azione, assicurati che tutti i giocatori sistemino i tasselli delle loro ruote azione come nello **schema di configurazione di gioco standard** mostrato di lato.

A differenza della Variante per imparare il Gioco descritta sopra, i giocatori possono usare l'opzione di **miglioramento di un tassello**. Questa variante può essere giocata con o senza le tessere Ordine Cavalieri.

Variante Impredicabile

Dopo aver giocato a *Crusaders* diverse volte, se i giocatori desiderano che la loro esperienza di gioco sia completamente diversa gli uni dagli altri, questa variante assicura che tutti giochino con un differente ordine dei tasselli azione. Durante il setup, ogni giocatore randomizza l'ordine della propria ruota azione.

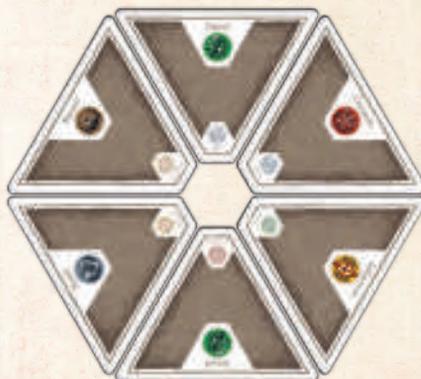
Attenzione che questa variante potrebbe comportare lievi squilibri in quanto a difficoltà da giocatore a giocatore e quindi non è raccomandato per giocatori che amano un gioco equo. Questa variante può essere giocata con o senza le tessere Ordine Cavaliere

Variante Torneo dei Cavalieri

Questa variante consente ai giocatori di pianificare una strategia prima di iniziare il gioco. Prima del setup, ogni giocatore seleziona un Ordine Cavaliere a sua scelta, come così come l'ordine dei tasselli azione nella propria ruota azione. Per questo variante, più giocatori possono usare la stessa tessera ordine cavaliere.



Schema variante per imparare il gioco: In senso orario dall'alto: Viaggio + Build, Crociata, Influenza, Viaggio + Crociata, Costruzione, Adunata. Nota che entrambi i tasselli azione Viaggio, all'inizio del gioco, sono già migliorati.



Schema Prima Variante Standard: In senso orario dall'alto: Viaggio (Build), Crociata, Influenza, Viaggio (Crociata), Costruzione, Adunata.

Ordini dei Cavalieri

Di seguito sono riportate le descrizioni complete di tutte le tessere ordine cavaliere per riferimento durante il setup ed il gioco. Abbiamo anche incluso un breve riassunto di ciascuna delle loro storie.

Ordine di Alcántara

Durante il setup, metti il tuo 13° token azione su un tassello a tua scelta. Inoltre, migliora un tassello azione a tua scelta.

L'Ordine di Alcántara, noto anche come Cavalieri di San Giuliano, era originariamente un ramo speciale di un altro ordine, i Cavalieri di Calatrava, nella penisola iberica nel 12° secolo. Sotto il loro nuovo nome, l'ordine prese molte proprietà e castelli e accumulò grandi ricchezze attraverso la guerra e le donazioni. Ma mentre cresceva il loro potere, la discordia si sviluppò nell'ordine. Lo scisma tra Pedro di Castiglia ed Enrico il Bastardo, che divise metà d'Europa, divise anche l'Ordine di Alcántara in due fazioni in guerra.



Ordine di Aviz

Durante il setup, metti il tuo 13° gettone azione su un tassello a tua scelta.

Durante la partita, quando si distribuiscono i token azione, si può iniziare con il cuneo originale, piuttosto che il prossimo cuneo in senso orario.

L'Ordine militare di Aviz, a volte considerato come un ramo portoghese di i Cavalieri di Calatrava furono fondati nel 1146. Emulando ordini militari come i Cavalieri Templari, questi cavalieri formarono un ordine monastico, e hanno seguito i precetti di San Benedetto. Dopo aver fronteggiato l'influenza musulmana dalle loro terre, l'Ordine di Aviz ha trovato un nuovo scopo al di là del mare nelle Crociate Africane, partecipando alla conquista di Cueta nel 1415 e agli attacchi a Tangeri nel 1437.



Cavalieri di Calatrava

Durante il setup, prendi solo 6 token azione. Posiziona 1 token su ogni fetta d'azione.

Durante la partita, aggiungi un bonus di +1 quando risolvi qualsiasi tipodi azione.

L'Ordine di Calatrava fu il primo ordine militare fondato in Castiglia, e fu confermato da papa Alessandro III nell'anno 1164. L'ordine era stato fondato per difendere Calatrava, un castello situato sul confine più meridionale di Castiglia (facile da conquistare, ma difficile da mantenere). Nel tempo, l'Ordine di Calatrava sviluppò abbondanti risorse, con terre e castelli sparsi lungo i confini di Castiglia. Ha esercitato la signoria feudale su migliaia di contadini e vassalli, e generò altri ordini tra cui l'Alcántara nel regno di León e Avis in Portogallo.



NOTA DEL DESIGNER: I cavalieri di Calatrava sono potenti, ma difficili da usare. Consiglio vivamente di non usare questo ordine nelle prime partite. Aspetta fino a quando non avrai esperienza con il gioco.

Cavalieri del Santo Sepolcro

Durante il setup, posiziona 1 token azione aggiuntivo in ciascuna dei tuoi tasselli Viaggio.

Durante la partita, il valore delle tue azioni di viaggio è ridotto di 1.

L'Ordine del Santo Sepolcro fu fondato nell'anno 1099 e confermato da Papa Pasquale II nel 1113 e Papa Calisto II nel 1122. È stato creato

da Frankish Duke Godfrey of Bouillon, uno dei leader della Prima Crociata che divenne il primo sovrano del regno di Gerusalemme. Considerato tra il più antico degli ordini cavallereschi, l'Ordine del Santo Sepolcro continua esistere ai giorni nostri, con oltre 30.000 membri.

Cavalieri Hospitaller

Durante il setup, usa solo 11 segnalini azione.

Durante la partita, puoi saltare 1 tassello azione quando distribuischi i token azione ad ogni turno.

L'Anche l'Ordine dei Cavalieri dell'Ospedale di San Giovanni di Gerusalemme come l'Ordine degli Ospitalieri, si formò dopo la conquista di Gerusalemme e fu incaricato della protezione della Terra Santa. Dopo essere stato cacciato dalle forze dell'islam, hanno fatto base a Rodi, e poi a Malta, dove sono rimasti per oltre 250 anni. Hanno la particolarità di essere il gruppo più piccolo di sempre a colonizzare parte delle Americhe, dato che hanno posseduto quattro isole caraibiche per un breve periodo di tempo a metà del 17° secolo.

Ordine di Montesa

Durante il setup, oltre al tuo primo cavaliere, posiziona il cavaliere nero nel tuo spazio di partenza.

Durante la partita, aggiungi un bonus di +1 quando risolvi le azioni di viaggio.

L'Ordine di Montesa, fondato nel 1128, attirò le reclute iniziali dall'Ordine di Calatrava e rimase dipendente da loro. Montesa ha preso il nome dal castello che era la sua roccaforte principale ed era limitrofo ai territori della Corona d'Aragona. Dopo il processo ai Templari, l'ordine fu riformato e dedicato a Santa Maria, e fu approvato nell'anno 1317 da papa Giovanni XXII.

Ordine di Santiago

Durante il setup, aggiorna 1 tassello azione a tua scelta.

Durante la partita, quando si distribuiscono i token azione, si può iniziare con il cuneo originale, piuttosto che il prossimo cuneo in senso orario.

L'Ordine di Santiago, dal nome del patrono nazionale della Galizia e La Spagna, fu fondata nel 12° secolo per proteggere i pellegrini sulla Via di San Giacomo, e sconfiggi i mori nella penisola iberica. Nel 1493, i monarchi cattolici incorporato l'ordine nella corona spagnola. L'ufficio di Grandmaster di Santiago fu per sempre unita alla corona per ordine di papa Adriano VI a 1523. L'ordine di Santiago esiste ancora oggi come un'associazione civile con 35 cavalieri al suo servizio dal 2014.





Cavalieri di San Lazzaro

Durante il setup, usa solo 11 token azione. Inoltre, migliora 3 tasselli azione a tua scelta.

L'Ordine di San Lazzaro di Gerusalemme fu fondato intorno al 1119 in un ospedale lebbroso di Gerusalemme chiamato Regno di Gerusalemme, il cui scopo originale era la cura dei malati. Dopo la caduta del regno di Gerusalemme, l'ordine fu diviso in due fazioni -una delle quali si è fusa con l'Ordine di San Maurizio nel 1572 per formare l'Ordine dei Santi Maurizio e Lazzaro. Questo ordine combinato esiste ancora in Italia ed è ampiamente riconosciuto come successore dinastico. L'altra fazione era basata in Francia, ridotta di potere, e fu in gran parte soppressa durante la Rivoluzione Francese nel 1791.



Cavalieri Templari

Durante il setup, usa solo 10 segnalini azione. Scegli 2 tasselli azione in cui inizierai con solo 1 token azione (il resto ne avrà 2 ciascuno).

Durante la partita, una volta per turno, puoi mettere 2 segnalini azione sullo stesso tassello azione durante la distribuzione dei token azione.

I Poveri Compagni-Soldati di Cristo e del Tempio di Salomone, anche noti come i Cavalieri Templari, era un Ordine Militare Cattolico fondato nel 1119 e riconosciuto dalla bolla papale nel 1139. Divenne rapidamente uno dei più ricchi e potenti ordini di cavalieri, così come le unità di combattimento più abili delle Crociate. I membri non combattenti dell'ordine gestivano una grande economia ed infrastrutture in tutta la cristianità, sviluppando un sistema finanziario innovativo con tecniche che costituiscono una prima forma di operazioni bancarie e con la costruzione di fortificazioni in Europa e nella Terra Santa. Come le Crociate fallirono, così il sostegno all'ordine. All'inizio del 14 ° secolo, il re Filippo IV, profondamente in debito nei confronti dei Templari a causa della sua guerra con gli inglesi, iniziò a fare pressioni sulla Chiesa affinché agisse contro l'ordine. Dopo essere stato accusato di numerosi reati, perseguitato, e un gran numero di cavalieri messo a morte per eresia, l'ordine fu formalmente sciolto da papa Clemente nel 1312.



Cavalieri Teutonici

Durante la partita, puoi scegliere se distribuire i token azione in senso orario o antiorario ad ogni turno. L'intera distribuzione deve seguire la direzione scelta.

L'Ordine dei Fratelli della Casa Tedesca di Santa Maria a Gerusalemme, più comunemente conosciuto come l'Ordine Teutonico, fu fondato nel 1190 nella città di Acri, nel nord di Israele. L'ordine è stato formato per aiutare i cristiani nei loro pellegrinaggi in Terra Santa e di istituire ospedali, e hanno avuto un ruolo importante nel controllo dei porti. Dopo che le forze cristiane furono sconfitte in Medio Oriente, i Cavalieri Teutonici si sono trasferiti in Transilvania per aiutare a difendere l'Ungheria dai turchi. Stabilitosi definitivamente in Germania, l'ordine divenne puramente religioso nel 1292, e conferisce ancora cavalieri onorari e persegue obiettivi di beneficenza in Europa centrale ancora oggi.

Notas del Diseñador

Sul meccanismo principale...

La storia delle Crociate è lunga e leggendaria. La storia di Crusaders: Thy Will Be Done è meno lunga e meno leggendaria, ma continuo a pensare che sia carino e interessante:

Nel 2012, ho letto alcune informazioni sul teaser per l'allora imminente Gioco di Stefan Feld che è stato descritto semplicemente come "Mancala più rondella". Curioso di cosa potesse significare, ho fatto una supposizione ... ho pensato che dovesse significare che avresti avuto il tuo tabellone personale con un numero di contenitori corrispondenti a diverse azioni nel gioco, con alcuni token in ogni contenitore. Nel tuo turno, avresti scelto un cestino ed eseguita l'azione associata a quel cestino (più token ci fossero stati in esso, meglio sarebbe stato), e poi avresti dovuto distribuire quei token in senso orario attorno alla tua "scheda rondella", uno alla volta, come in un Mancala.

Quando è uscito quel gioco e l'ho provato, ho scoperto che non avevo indovinato! La mia ipotesi era esattamente l'opposto di come effettivamente quel meccanismo lavorava. Ma ho pensato che la mia ipotesi errata avrebbe potuto funzionare, e come puoi vedere, ho finito per progettare Crusaders: Thy Will Be Done intorno ad essa.

Sul tema...

Da quel momento, molti giochi basati sui Cavalieri Templari hanno visto la luce. Ma all'epoca, mi sorpresi del fatto che i giochi da tavolo in stile euro non stavano capitalizzando quel tema ricco e storico. All'inizio della vita di Crusaders: Thy Will Be Done, tutti i giocatori erano destinati ad essere membri dello stesso ordine e la storia del gioco era basata più direttamente sulla storia dell'Ordine dei Templari. Tuttavia visto che il gioco è competitivo, non aveva molto senso per i giocatori essere tutti nella stessa squadra, quindi alla fine ho preso una licenza artistica e ho aggiunto diversi fazioni di cavalieri. Ciò ha reso naturale aggiungere poteri asimmetrici al gioco, qualcosa che ritengo che i giocatori apprezzino.

Sul meccanismo di aggiornamento...

Nei primi giorni dei Crusaders, prima che la ruota d'azione fosse aggiornabile, c'era una cosa che accadeva nel gioco che non era l'ideale. A causa di come funziona il meccanismo di Mancala, a volte finivi con i segnalini azione nei posti sbagliati sulla tua scheda e una volta finito in questa condizione dovevi sprecare un turno per sistemare la situazione in modo che tu potessi continuare a fare progressi verso i tuoi obiettivi. Mi faceva sentire male, ma è successo a tutti, quindi almeno era giusto. Tuttavia, preferisco che i miei giocatori non debbano avere dei turni inutili, anche se è una specie di fiera ...

Quindi, invece di dover sprecare un turno per sistemare la tua ruota, ora puoi scegliere un'azione di aggiornamento. Non puoi fare progressi verso il tuo obiettivo in quel turno, ma arrivi a sistemare la distribuzione del token azione e attribuisce un maggior potere ad uno dei tuoi tasselli azione, rendendo un'opzione più potente disponibile per dopo!

Crediti

Game Design & Development

Seth Jaffee

Art & Graphic Design

Adam P. McIver

Playtesters

Many people playtested *Crusaders: Thy Will Be Done* here and there, and all of their feedback was welcome and helpful. A few stalwart players suffered through several iterations of the game, some versions better than others, and for that I would like to thank:

Michelle Jaffee, John Heder, David Irving, Sean Greenwell, Russell Knox, Mandy Proctor, John Lonacker, Dan Keltner, Eisen Montalvo, Steve Carleson, Chris Hostetter, Joe Sterphone, Danni Loe-Sterphone, Luke Laurie, and other members of the League of Gamemakers, as well as Andy Van Zandt and the rest of the TMG team.



© Copyright 2017
Tasty Minstrel Games, LLC
Mountain Green, Utah
www.playTMG.com

 [instagram.com/tastyminstrel](https://www.instagram.com/tastyminstrel)

 [facebook.com/tastyminstrel](https://www.facebook.com/tastyminstrel)

 [twitter.com/tastyminstrel](https://www.twitter.com/tastyminstrel)

TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO (IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA RENEGADE GAME STUDIOS E' VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO "DIDATTICO".