

Játék
2-4 fő részére

MICHELE MURA Jerusalem



Fordította: Kiss Csaba Szerkesztette: drcsaba

A XII. század elején európai családok hódították meg Jeruzsálemet. A város hatalmi harcok és véres csatározások színterévé vált. A Királyi Palota, a Szent Sír és Dávid Tornya voltak a város ellenőrzésének fő pontjai. Keresztesek, új Pátriárkák és a térség politikai történései folyamatosan alakították a családok sorsát. Vajon melyik Báró lesz a legtehetségesebb? Kinek a vára fog a többi főle magasodni?

Áttekintés

Használd fel az erőforrásaidat és szerezd meg az ellenőrzést Jeruzsálem városának kulcsfontosságú városrészei - a Királyi Palota, a Pátriárkák, a Piac, a Templomosok, a Nemesség és Dávid Tornya - felett. Az általad ellenőrzött területek további erőforrásokhoz - emberek, arany és hírnév - juttatnak, amikkel növelheted a hatalmadat a városban. Vártornyod magassága jelképezi a hírnevedet, amire minden játék-kör végén ráépíthetsz. **A játék végén az nyer, akinek a tornya a legmagasabb!**

Összetevők



5 fa henger



200 fegyverhordozó



39 bizánci érme
30 ezüst és 9 arany
1 arany = 5 ezüst

Toronyépítés helye.
Minden játékos egy tornyot építhet.



4 Báró



28 torony emelet



1 játéktábla, amely Jeruzsálem városát jelképezi.
A város 5 városrésze oszlik.
Minden rész 3 területre oszlik: 1 nagy és 2 kicsi.
Dávid tornya csak 1 területből áll.



4 Eseménykártya
(háttoldalán keresztes zászlók)



27 Akciókártya
(háttoldalán emberek, érmék és tornyok)



4 Tisztségkártya
(háttoldalán alakok)



4 paraván az erőforrások eltakarására

A játék kezdete

Az első játékot megelőzően távolítsd el az elemeket a keretből. Tedd a táblát az asztal közepére. Helyezd el a bizánci érméket a tábla mellett, bankot képezve. Keverd meg az Eseménykártyákat és tegyél hármat lefordítva a tábla felső élénél lévő helyekre, a Naptár mellé. Tedd vissza a többi Eseménykártyát a dobozba anélkül, hogy felfedné őket. Keverd meg az Akciókártyákat és tedd a paklit a tábla mellé. Hagyj elég helyet a dobott kártyák kupacának. Rendezd a Tisztségkártyákat számozás szerint és tedd őket a tábla mellé felfordítva. Tedd a fekete hengert a Naptár "1"-es mezőjére. Tedd az összes fa kockát egy kupacba könnyen elérhető távolságba, készletet képezve.

Figyelem: Ha 3 játékosal játszotok, ne használjátok az 1. számú Tisztségkártyát. A játék során tegyétek azt félre.

Válassz egy színt és vedd el:

1 vele azonos színű paravánt és állítsd fel magad előtt. **Fontos: Erőforrásaidat (fegyverhordozók és bizánci érmék) mindig tartsd a paraván mögött. Tartsd őket mindig elrejtve a többi játékos elől.**

12 értékű bizánci érmét (2 arany és 2 ezüst érmét). Tedd őket a paraván mögé. **Fontos: Bármikor szabadon beválthatod arany és ezüst érméidet a bankban. Minden arany érme ötöt ér. Minden ezüst érme egyet ér.**

1 saját színű fa henger. Tedd a tábla közepén lévő Hírnév sáv "0" helyére. 1 saját színű fa Báró figura. Tedd a paravánod mellé.

7 saját színű torony emelet. Tedd őket a paravánod mellé.

A legmagasabb játékos kezdi a játékot azzal, hogy elsőnek licitál (lásd "Licitálás Tisztségére"). Fontos: A két játékosal játszott játék szabályai a játékszabályok végén találhatóak.

A játék menete

A játék 5 körből áll. Minden kör 4 fázisból áll. Minden játékos befejezi az 1. fázist, mielőtt a 2. fázisra sor kerülne, és így tovább, minden fázist teljesítve sorrendben. Miután egy kör minden fázisát teljesítettétek, lépjétek a fekete hengerral egyet a Naptáron és kezdjétek el a 2. kört a 2. fázissal. Ha az aktuális naptármező felett Eseménykártya van, fordítsátok fel a kör megkezdése előtt.

A 4 fázis:

1. Licitálás Tisztségre
2. Fegyverhordozók telepítése
3. Bevételek begyűjtése
4. Esemény (csak a 2., 3. és 4. körben)

A 3. fázis 4 lépésből áll:

- 3.1 Dávid Tornya
- 3.2 Előjogok
- 3.3 Bevételek (fegyverhordozók, érmék, hírnév)
- 3.4 Építés (új torony emeletek)

1. fázis: Licitálás Tisztségre

Először helyezzetek a játékosok számával megegyező számú Akciókártyát (pl. 3 játékos esetén 3 kártyát) lefordítva a Tisztségkártyák mellé. Ekkor még ne nézzétek meg és ne fordítsátok fel a kártyákat.

Licitálási sorrend

Mindenkinek licitálnia kell arra a Tisztségre, amit a kör során be akar tölteni. A legmagasabb (legtöbb szintű) toronnyal rendelkező játékos licitál először, minden körben. Döntetlen esetén az licitál először, akinek a nagyobb hírneve van (a Hírnév sávon jelölve). Ha így még mindig döntetlen, akkor az licitál először, aki az előző körben a legalacsonyabb számú (azaz legmagasabb) Tisztséget töltötte be.

Figyelem: Az első körben a legmagasabb játékos licitál elsőként.

Az első licitáló kijelenti, hogy melyik Tisztségkártyára lehet licitálni, és közli, hogy mennyi a nyitó ajánlata (ez bármekkora, akár nulla, értékű bizánci érme lehet). Minden egyes játékos az óramutató járásának megfelelő sorrendben vagy emeli a tétet, vagy passzol. Ha valaki passzol, akkor arra a Tisztségre kiesik a licitálásból, és nem léphet be újból új ajánlattal. Minden ajánlatot minden játékos számára jól látható helyre kell helyezni a tábla mellett. Blöffölni vagy a nálad lévő bizánci érméknél többet ajánlani nem lehet.

Ha mindenki passzol, a legmagasabb ajánlatot tevő nyeri a Tisztséget és leteszi a kártyát felfordítva a paravánja elé, majd befizeti az ajánlati összeget a bankba. A többi játékos visszakapja az ajánlati összegeket. Akinek már van Tisztsége, nem vehet részt az 1. fázis további ajánlattételeiben.

A legnagyobb ajánlatot tevőtől balra lévő azon személy, akinek még nincs Tisztségkártyája, lesz az első licitáló, aki kiválaszt egyet a megmaradt Tisztségkártyák közül, és lefolytatja erre az előbbi eljárást. Amikor már csak egy játékos marad Tisztség nélkül, ő fizetés nélkül elveszi az utolsó megmaradt Tisztségkártyát és Akciókártyát.

Fontos: Az első licitálónak muszáj Tisztségkártyát választania és nyitó ajánlatot tennie. Ilyenkor nem passzolhat.

Mindegyik Tisztségkártya meghatározott előnyökkel és erőforrásokkal jár. Ezek a Tisztségkártyán olvashatók, és a "Tisztségek" fejezetben vannak leírva. A Tisztségkártyák határozzák meg a kör hátralévő részére a játékos sorrendet is.

Válassz Akciókártyát

Amikor már mindenkinek van Tisztségkártyája, minden játékos kap egy Akciókártyát. A legalacsonyabb számú Tisztségkártyájú (tehát legmagasabb Tisztségű) játékosal kezdve, növekvő sorrendben, minden játékos felveszi a fázis elején lefordított Akciókártyákat, megnézi azokat, és kiválaszt egyet, amit megtart. A maradékot átadja a sorrendben következő játékosnak (az eggyel nagyobb számú, tehát eggyel alacsonyabb Tisztségnek). Ez addig folytatódik, amíg mindenki nem kap egy Akciókártyát.

Fontos: A körben az utolsó játékos (a Tengernagy) csak egy kártyát kap, tehát neki nincs választási lehetősége.

2. fázis: Fegyverhordozók telepítése

Amint az összes játékos rendelkezik Tisztségkártyával és Akciókártyával, megkezdődik a 2. fázis. Minden játékosra sor kerül, abban a sorrendben, ahogy a Tisztségkártya száma jelzi. A játékos, amikor rajta a sor, elhelyezi fegyverhordozóit a táblán, ezáltal megpróbálva ellenőrzése alá vonni a város egyes részeit.

Amikor sorra kerülsz

Elsőként adott számú fegyverhordozót kapsz, ezt a betöltött tisztség határozza meg:

1. A Várkapitány (elsőnek lép): 7 fegyverhordozó
2. A Kincstárnok (második): 6 fegyverhordozó
3. A Tábournagy (harmadik): 5 fegyverhordozó
4. A Tengernagy (negyedik): 4 fegyverhordozó

Vedd el az adott számú saját színű fegyverhordozódat és tedd őket a paravánod mögé.

Másodszor, tegyél bármely városrésze bármennyit fegyverhordozóid közül. Nem kell az összes fegyverhordozót elhelyezned, tartalékolhatod őket a következő körre. Csak azokat helyezheted a táblára, amelyek a paravánod mögött vannak, a készletből nem használhatsz fel figurákat. Annyi különböző városrésze tehetsz figurát, amennyire akarsz. A fegyverhordozók bármelyik 5 városrésze vagy Dávid Tornyára helyezhetők.

A fegyverhordozókat arra a városrésze tedd, amit ellenőrzésed alatt akarsz tartani. Vigyázz, hogy ne rakj fegyverhordozót a városrészeket elválasztó vonalakra, hogy mindenki egyértelműen lássa, hogy melyik részt akarod uralni.

A táblára tett fegyverhordozók ott maradnak a kör végén is! Ezért megfontoltan válaszd meg, hogy hová teszed őket, és hogy mennyit használj fel egy részre. Ne feledd: mindig az egyes kör végén meglévő helyzet határozza meg, hogy hogyan kezdődik a következő kör!

A városrészek

Jeruzsálem városa 5 részre oszlik. Ezen felül mindegyik városrész három területre oszlik: 1 nagy terület és 2 kicsi. Ezen felül található még Dávid Tornya, amely csak egy területről áll.



Királyi Palota



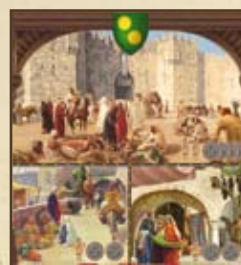
Templomosok



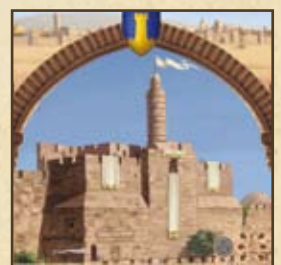
Pátriárkák



Nemesség



Piac



Dávid Tornya

Akinek az ellenőrzése alatt áll egy terület a kör 3. fázisában, az kapja az érte járó bevételt. Egy terület ellenőrzésének két módja van:

- ha te vagy az egyetlen, akinek fegyverhordozója áll a területen, vagy
- ha a te fegyverhordozóid száma a legnagyobb az adott területen. Ha ez döntetlen, akkor az ellenőrzi a területet, akinek a Tisztsége kisebb sorszámu, vagyis magasabb (pl. a Várkapitány döntetlen esetén nyeri a Tábournaggal szemben).



Példa egy terület ellenőrzésére:

Miután a fegyverhordozók elhelyezésre kerültek, a Pátriárkák városrész a bal oldali képnek megfelelően néz ki. A késsel játszó játékos a Várkapitány (#1), a piros a Kincstárnok (#2), a sárga pedig a Tábournagy (#3). Az alábbiak szerint ellenőrzik az egyes területeket:

A nagy terület a piros ellenőrzése alatt áll: bár a sárgával döntetlenre áll a fegyverhordozók számát tekintve, övé a magasabb rangú (alacsonyabb számmal jelölt) Tisztség.

A bal alsó kis terület a sárgáé: a többi játékosnál több fegyverhordozója áll a területen.

A jobb alsó kis terület a kéké: ő az egyetlen, akinek fegyverhordozója áll a területen.

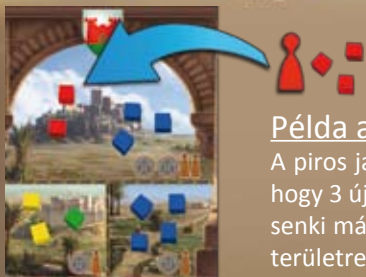
A Báró

Ha rád kerül a sor, a Báród táblára helyezésével blokkolhatsz egy területet. A többi játékos nem helyezhet el fegyverhordozót az adott területre (Akciókártya kijátszásával sem). Ahol a Báró áll, oda máshonnan sem lehet fegyverhordozót áttenni, sem onnan elmozdítani. Ahhoz, hogy a Bárót játékba helyezd, egyúttal legalább 3 fegyverhordozót is el kell ugyanoda helyezned ezzel egyidőben (még akkor is, ha nincs szükség mindhárom fegyverhordozóra a terület ellenőrzéséhez). Ezeket vagy a paravánod mögül kell kivenned, vagy egy másik területről hozhatod át őket, a megfelelő Akciókártya kijátszásával, bármilyen tetszőleges kombinációban.

A Báró elhelyezése egy területre sohasem kötelező.

A Báró a kör hátralévő részére azt a területet blokkolja. A kör végén minden Báró visszakerül a játékosához.

Ha tiéd a legmagasabb vártorony, nem helyezheted a Báródat a Királyi Palota nagy területére! Ha valakivel azonos magasságú tornyod van, és tiéd a legnagyobb hírnév, szintén nem helyezheted oda a Bárót. Az első körben minden játékos egyenlően áll a vártoronyok magassága és a hírnév tekintetében, tehát az első körben senki nem helyezheti el a Báróját a Királyi Palota nagy területére!



Példa a Báró elhelyezésére:

A piros játékos biztosra akar menni, hogy ő ellenőrizze a Nemesség városrész nagy területét. Úgy dönt, hogy 3 új fegyverhordozót helyez ide, ezért játékba küldheti a Báróját. Ezáltal blokkolja ezt a területet, és senki más nem tehet már le ide a kör hátralévő részére fegyverhordozót. A Bárónak nincs hatása a 2 kis területre, így a többi játékos elhelyezheti ott fegyverhordozóit.

Zsoldosok felbérzése

Amikor rád kerül a sor, további fegyverhordozókat vásárolhatsz, hogy növeld a városban a befolyásodat. Minden így felbérelt fegyverhordozó ára 3 bizánci érme. Ezeket a fegyverhordozókat a tartalék kupacból veheted el, tehát nem a saját paravánod mögül. Ezek a fegyverhordozók azonnal el is helyezhetők a táblán, de a paravánod mögél is teheted őket, a későbbi felhasználás céljával.

Befolyással kereskedés

Ha pénzsűkében vagy, kereshetsz pár bicánczi érmét azzal, ha leveszed a tábláról néhány katonádat. Ha a táblán lévő bármelyik 3 katonát leveszed a tábláról, és visszatesszed a tartalék kupacba (tehát nem a saját paravánod mögél), akkor egy bizánci érmét kapsz. A fegyverhordozókat különböző területekről is elveheted.

3. fázis: Bevételek begyűjtése

Ebben a fázisban gyűjtheted be a bevételeket azok után a területek után, amelyek a te ellenőrzésed alatt állnak. Háromféle jövedelem létezik: fegyverhordozók, bizánci érmék és hírnév. A hírnév kulcsfontosságú a győzelemhez, mivel csak ezen keresztül tudod tovább építeni a tornyodat, és megnyerni a játékot. **A 3. fázis négy lépésből áll. Minden egyes lépést minden játékos végrehajtja, mielőtt a következő lépésre kerülne sor. A lépések az alábbi sorrendben követik egymást:**

1. lépés: Dávid Tornya

2. lépés: Előjogok

3. lépés: Bevételek

4. lépés: Építkezés

1. lépés: Dávid Tornya

Ha te uralod Dávid Tornyát, egy bizánci érmét kapsz. Továbbá elmozdíthatod egyik fegyverhordozódat Dávid Tornyából a város bármely más olyan területére, amelyet nem blokkol más játékos Bárója.

Figyelem: Dávid Tornya jelentős előnyt adhat, hiszen ez az utolsó lépés azt megelőzően, hogy sor kerülne annak megállapítására, hogy a város területeit melyik játékos uralja.

2. lépés: Előjogok

A városban három városrész van, ami különleges előjogokat ad annak a játékosnak, aki ott a legnagyobb befolyással rendelkezik.

Ezek a Pátriárkák, a Piac és a Nemesség. Egyenként határozzák meg, hogy ki kapja az egyes városrészek feletti ellenőrzés után járó előjogokat. Számoljátok meg az egyes városrész mindhárom területén található fegyverhordozókat színek szerint. Az egy városrész után járó előjogok azt illetik, akie a legtöbb fegyverhordozó az adott városrészben (tehát mindhárom területen összesen). Ha döntetlen az eredmény, akkor az összes előjogot az szerzi meg, akinek magasabb a tisztsége (tehát alacsonyabb számú a kártyája).

Figyelem: Tiéd lehet egy városrész után járó összes előjog akkor is, ha nem uralod egyik területet sem. Ami számít, az csak az egy városrészben lévő azonos színű fegyverhordozók összege.

Több városrészben is tiéd lehet az előjog, ha több városrészben tiéd a legtöbb fegyverhordozó. Az előjogokat mindig ebben a sorrendben kell megállapítani:

1. Pátriárkák: Tudósok Ha ezt az előjogot szerzed meg, elmozdíthatod az egyik fegyverhordozódat a paravánod mögül, visszateheted a tartalék kupacba, és felhúzhatsz a legfelső Akciókártyát a kezvedbe.

2. Piac: Építőanyagok

Ha ezt az előjogot szerzed meg, vásárolhatsz négy hírnév pontot darabonként 2 bizánci érmeért. Tedd a pénzt a bankba, és mozgasd előre a hírnév jelzőt a megfelelő számú lépéssel.

3. Nemesség: Udvari intrikák

Ha ezt az előjogot szerzed meg, egy hírnév pontot rabolhatsz bármelyik másik játékostól. Mozdasd előre a hírnév jelződet eggyel, majd mozgasd hátrafelé a kiválasztott másik játékosét szintén eggyel.

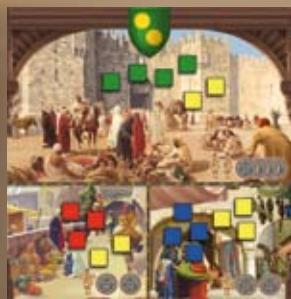
Figyelem: Attól a játékostól is lehet hírnevet rabolni, akinek a 0 ponton áll a jelzője. Egyszerűen mozgasd a saját jelződet eggyel előre, a másik játékosét pedig hagyd a helyén. Ez a lopás ilymódon nem okoz neki hátrányt.

3. lépés: Bevételek

Ideje begyűjteni a város egyes részei után járó bevételeket. Határozzátok meg egyenként, egymás után, hogy kié az ellenőrzés a városrészek egyes területei felett. Kezdjétek a Királyi Palotával, folytassátok a Templomosokkal, a Pátriárkákkal, a Piaccaal, és végül a Nemességgel. Akié a legtöbb fegyverhordozó egy adott területen, az uralja a területet, és övé a táblán feltüntetett, a terület után járó bevétel. Ha döntetlen az eredmény, a magasabb rangú (alacsonyabb sorszámú Tisztségkártyával rendelkező) játékosé az ellenőrzés és a bevételek.

Az ekkor járó bizánci értéket a bankból kell kifizetni. A fegyverhordozókat a tartalék kupacból kell elvenni, a pontokat a Hírnév sávon kell jelölni. Ne felejtsetek el a most szerzett bizánci értéket és fegyverhordozókat a paraván mögé rejteni.

Figyelem: A bevételek elvétele nem kötelező, választhatsz kevesebb bevételt is, mint amennyi járna.



Példa az Előjogokra: Ki nyeri a Piachoz járó előjogokat ebben a felállásban? A sárga játékos, ugyanis a teljes városrészben 7 fegyverhordozója áll, a kék és a zöld játékosnak egyenként 4, míg a pirosnak csak 3. Ne felejtsetek el, hogy a sárgaé az Előjogok, még akkor is, ha nem tartja ellenőrzése alatt egyik területet sem.

Példa a Bevételekre: Számoljuk ki a Piac bal oldali képen látható állásából származó bevételeket! A zöld uralja a nagy területet, tehát kap 2 fegyverhordozót és 4 bizánci érmeit. A pirosé a bal alsó kis terület, ami számára egy fegyverhordozót és két bizánci érmeit hoz. A jobb alsó területet a kék ellenőrzi, aki szintén egy fegyverhordozót és két bizánci érmeit kap ezért. A sárga nem uralja egyik területet sem, ezért itt nem kap bevételt.

4. lépés: Építkezés

Amint minden bevétel szétszétásra került, minden játékos, a Tisztség szerinti sorrendben (a legmagasabb Tisztségűvel kezdve) el kell, hogy költse Hírnév pontjait azért, hogy a lehető legtöbb új szintet építse fel a vártornyára. Egy szint ára megegyezik a szint emeletszámával, plusz egy pont. Például a torony harmadik emeletének ára $3 + 1$ azaz 4 Hírnév pont. Ha te vagy az első olyan játékos a körben, aki egy adott szintű új emeletet épít a tornyára, akkor további 1 Hírnév pontot kell fizetned a szint felépítéséért. Tehát ha te vagy a körben az első, aki eléri a harmadik emeletet, akkor annak az ára 5 Hírnév pont ($3+1=4$ pont a harmadik szintért és $+1$ pont azért, mert te építed fel a harmadik szintet elsőként (tehát a többi játékos még nem érte el a harmadik emelet szintjét a saját tornyával). Az emeletek építése kötelező. Nem ugorhatod át az építést és nem tartalékolhatod Hírnév pontjaidat a következő körre. Minden szintet fel kell építened, aminek az építésére elég pontod van.

Figyelem: Vártornyod maximális magassága nem korlátozott a játékban található építő elemek száma miatt. Ha hét szintnél magasabb tornyot akarsz építeni, használd a bankból elvett érmeiket fa kockák helyett.

A Király Ajándékai

Az utolsó (az ötödik) kör "Építkezés" lépése előtt Jeruzsálem Királya 3 ajándékot oszt szét a játékosok között.

Minden játékosnak félre kell tennie a paravánját, és fel kell fednie a még rendelkezésre álló erőforrásait.

Ha tiéd a legtöbb fegyverhordozó, 3 Hírnév pontot kapsz

Ha tiéd a legtöbb bizánci érme, 3 Hírnév pontot kapsz

Ha legalább egy Akciókártyád van még, egy Hírnév pontot kapsz

Minden olyan játékos kap 1 pontot, akinek legalább egy Akciókártyája maradt a játék végére. Ha a fegyverhordozók vagy a bizánci érmeik számát tekintve a játékosok között döntetlen áll fenn, akkor az összes játékos egy-egy Hírnév pontot kap.

4. fázis: Esemény

Minden kör utolsó fázisa az ún. Esemény fázis. Az első és az utolsó körben nincs Eseménykártya, tehát ilyenkor ebben a fázisban semmi nem történik. A második, harmadik és negyedik körben azonban bekövetkezik az Esemény.

Fedjétek fel a Naptár felett lévő, az adott körhöz illeszkedő Eseménykártyát. Minden egyes Eseménykártya hatását megtaláljátok az "Események" részben. Kövessétek az ott leírt utasításokat.

Amikor az eseményt végrehajtottátok, mozgassátok a fekete hengert eggyel előre a Naptáron. Ha a Naptárnak ezen pontja felett van Eseménykártya, fordítsátok fel azt. Minden játékos tegye vissza a Tisztségkártyáját a tábla mellé, és vegye le a tábláról a Bátor figuráját.

A játék a következő kör 1. fázisával folytatódik: Licitálás Tisztségre.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az ötödik kört is teljesítettétek. Az a játékos nyer, akinek a legmagasabb a tornyója. A te családod fogja uralni Jeruzsálem városát! Ha döntetlen az állás, tehát nincs legmagasabb torony, akkor a döntetlenre álló játékosok közül az nyer, akinek több Hírnév pontja van. Ha még így is döntetlen a helyzet, akkor az nyer, akinek az utolsó körben kisebb sorszámú (tehát magasabb) Tisztsége volt. Ne felejtsetek el átadni a Király Ajándékait az utolsó "Építkezés" lépés előtt!

A Tisztségek

Minden Tisztségnek megvannak az előnyei és a hátrányai. A Várkapitány lép először, tehát nem tudja, hogy a többi játékos mit fog csinálni, de van egy erős képessége: ő kapja a legtöbb fegyverhordozót és ő választ elsőnek Akciókártyát. Másfelől, a Tengernagy lép utoljára, tehát reagálhat a többi játékos lépésére, viszont ő kapja a legkevesebb fegyverhordozót, és el kell kerülnie azokat a területeket, amiket a többiek Bárója már blokkol. Minden Tisztségnek megvannak a maga különleges képességei, amiket a 2. fázisban (fegyverhordozók telepítése) használhatsz ki, amikor rád kerül a sor.



Várkapitány (elsőnek lép)

Alap bevétel: 7 fegyverhordozó
Elhelyezheted Báródat akkor is, ha kevesebb fegyverhordozót akarsz bevetni. Ha egy nagy területre akarod a Bárót helyezni, elég, ha 2 fegyverhordozóval együtt teszed oda (az egyébként szükséges 3 helyett). Egy kis területet már egy fegyverhordozó és egy Báró is blokkolhat. Dávid Tornya nagy területnek számít.



Kincstárnok (másodiknak lép)

Alap bevétel: 6 fegyverhordozó
Legfeljebb 2 további fegyverhordozót (zsoldost) vásárolhatsz csökkentett áron. Ha 1 további fegyverhordozót veszel, annak az ára 1 bizánci érme. Ha 2 további fegyverhordozót veszel, az összesen 3 bizánci érmébe kerül. Ezen a kettőn felül még további fegyverhordozókat is vásárolhatsz, a szokásos árért (tehát fegyverhordozónként 3 bizánci érméért). Például összesen 6 bizánci érméért a Kincstárnok 3 további fegyverhordozót vásárolhat.



Tábornagy (harmadiknak lép)

Alap bevétel: 5 fegyverhordozó
Bármely területről egy másik területre áthelyezheted legfeljebb 2 fegyverhordozódat (ha természetesen egyik területet sem blokkolja Báró) vagy kaphatsz egy bizánci érmét a bankból.



Tengernagy (negyediknek lép)

Alap bevétel: 4 fegyverhordozó
Egy bizánci érmét kapsz a bankból.

Az Események

A Jeruzsálem játékban 4 különböző Eseménykártya van, ezek közül azonban egy játékban mindig csak 3 kerül felhasználásra. A 2., a 3. és a 4. körben a kör kezdetén az egy-egy körhöz tartozó Eseménykártya felfedésre kerül, de nem fejt ki hatását egészen a 4. fázisig. Ez lehetővé teszi a játékosok számára, hogy megtervezzék stratégiájukat a közelgő Esemény ismeretében.

Figyelem: A játék első és utolsó körében nem kerül sor Eseményre!

Trónöröklés

Új királyt választottak Jeruzsálem élére, ami felborította a Palota eddigi hatalmi egyensúlyát. A Királyi Palota mindhárom területén található összes fegyverhordozót el kell távolítani és visszatenni a készlet kupacba. Ezt a veszteséget még a Bárók sem tudják megakadályozni. Viszont minden játékos kimentheti fejénként legfeljebb 2 fegyverhordozóját a Királyi palotából oly módon, hogy áthelyezi őket arra a területre, amit a saját Bárója tart ellenőrzése alatt. Ez arra az esetre is vonatkozik, ha a Báró a Királyi Palota egyik részét blokkolja éppen.

Figyelem: Ha a játékos a Királyi Palota egyik területét blokkolja a Bárójával, akkor is el kell, hogy távolítsa az összes fegyverhordozóját a Királyi Palotából, és csak ezután helyezhet vissza legfeljebb kettőt oda, ahol a Báró tartózkodik.

Példa a Trónöröklésre:

Az új királyt megkoronázták. A zöld játékosnak az összes fegyverhordozóját el kell távolítania a Királyi Palotából, de 2-t megmenthet és átteheti őket oda, ahol a zöld Báró áll. A sárga játékos ez alkalommal nem helyezte ide Bárót, tehát minden fegyverhordozóját elveszíti. A piros játékos a Pátriárkák városrész nagy területére helyezte a Báróját, így ide helyezhet át 2 fegyverhordozót, azonban a többi, ami a Királyi Palotában volt, elveszíti.

Pátriárka-választás

Az előző Pátriárkát elmozdították, ami nyugatlanságot okozott a Pátriárkák és a Nemesség között. Minden játékos köteles az említett két városrész összes területén lecsökkenteni a fegyverhordozói számát arra a számra, amennyi fegyverhordozóval a leggyengébb játékos rendelkezik az adott területen. Minden elmozdított fegyverhordozót a készlet kupacba kell visszatenni. A Bárók sem akadályozhatják meg ezt a veszteséget.

A leggyengébb játékos meghatározásánál csak az számít, akinek van fegyverhordozója egy területen. **Figyelem:** A leggyengébb játékos meghatározásánál csak az számít, akinek van fegyverhordozója egy területen. Ha valakinek nincs egy területen egy fegyverhordozója sem, a többiek nem kötelesek nullára csökkenteni fegyverhordozóik számát. **Figyelem:** Ha egy játékos egyedül van egy területen (csak neki van ott fegyverhordozója) nem veszít egyetlen fegyverhordozót sem.

Példa a Pátriárka-választásra: Új Pátriárkát választottak. A Pátriárkák nagy területén a kék játékosnak két fegyverhordozót el kell mozdítania, hogy azonos legyen az ereje a sárga játékoséval. A Pátriárkák többi területe nem változik. A bal alsó területen a játékosok egyenlő erejűek, a jobb alsó területen pedig csak egy játékosnak vannak egyáltalán fegyverhordozói. A Nemesség városrészben a nagy területen a piros játékos két fegyverhordozót veszít, míg a sárga a bal alsó kis területen egy fegyverhordozót, hogy egyenlő erejű legyen a kék játékosal. A kék játékos egyáltalán nem veszít fegyverhordozót!



Különadó

Hogy a város erődítményeit helyreállítsa, a Király minden kereskedőre különadót vetett ki. Minden játkos köteles az összes fegyverhordozóját eltávolítani a Piac városrészből (mindhárom területről). A Bárók sem tudják ezt a veszteséget megakadályozni. Néhány vagy akár az összes fegyverhordozó is megmenthető akkor, ha a játékos fizet értük egyenként egy bizánci érmét. A játékosok lépés-sorrendben határozzák meg, hogy mennyi fegyverhordozót kívánnak megmenteni. Minden olyan fegyverhordozó, akiért nem fizették meg az összeget, visszakerül a készlet kupacba.

Példa a Különadóra:

A Király új adókat hirdetett ki. A Várkapitánnyal kezdve (kék) minden játékos el kell, hogy távolítsa fegyverhordozóit a Piac városrészből. A kék játékos úgy dönt, hogy 4 bizánci érme megfizetésével megtartja 4 fegyverhordozóját, elmozdítja a többi hármat. A következő a zöld játékos, aki 3 bizánci érme megfizetésével egy kivételével az összes fegyverhordozóját megmenti. Most a sárgán a sor. Szeretné megmenteni fegyverhordozóit, de nincs bizánci érméje a takaró lapja mögött. Ezért mindkét fegyverhordozóját el kell, hogy távolítsa. Végül a piros fizet egy bizánci érmét, hogy megmentse egyetlen fegyverhordozóját a nagy területen, így a következő körben versenybe szállhat a terület ellenőrzéséért.

Háború

Véres viszály tizedeli a város harcosait. A Templomosok városrész mindhárom területén lévő összes fegyverhordozót el kell távolítani. A Bárók sem tudják ezt a veszteséget megakadályozni.

A fegyverhordozókat lépés-sorrendben kell elmozdítani. Amikor rád kerül a sor, hogy elvedd fegyverhordozódat, minden egyes, a Templomosok városrészből eltávolított fegyverhordozó után bármelyik ellenfeled egy fegyverhordozóját is elveheted a tábla bármelyik területéről. Minden ellenfeledtől legfeljebb 2 fegyverhordozót vehetsz el ilyen módon. Minden emiatt az Esemény miatt elmozdított fegyverhordozó visszakerül a készlet kupacba.

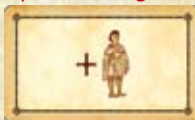
Példa a Háborúra: A szaracénok megtámadták a keresztéseket! A Várkapitánnyal kezdve (piros) minden játékos elveszíti minden egyes fegyverhordozóját a Templomosok városrészben. A piros 4 fegyverhordozót veszít, ezért elvesz a tábláról 2 zöld és 2 kék fegyverhordozót is. A zöld játékos összesen 7 fegyverhordozót veszít ebből a városrészből. Ezért a többiektől is szeretne 7 fegyverhordozót elvenni, de korlátozza, hogy minden ellenfelétől csak 2-2 fegyverhordozót vehet el. Ezért végül csak 6 ellenséges fegyverhordozót vehet el a tábláról. A zöld 1 fegyverhordozót veszít, ezért elveheti piros 1 fegyverhordozóját a Pátriárkák városrészből. A sárga játékosnak 1 fegyverhordozója sincs a Templomosok városrészben, ezért nem veszít további fegyverhordozót. Ezáltal viszont azt az esélyt is elmulasztotta, hogy gyengítse ellenfelei erejét.

Az Akciókártyák

Minden kör 1. fázisában minden játékos kap egy-egy Akciókártyát, amire további kártyákat vásárolhat a Pátriárkák által adott előjogok alapján. Tartsd a kártyáidat rejtve, a paravánod mögött. A kártyákat csak a 2. fázisban és csak akkor használhatod fel, ha rád kerül a sor. A kijátszott kártyák egy dobott kupacba kerülnek, és a játékban többé nem kerülnek felhasználásra.

Ha legalább 1 Akciókártyát őrzöl a paravánod mögött a játék végén, egy Hírnév pontot kapsz, mint a Király Ajándékát.

Figyelem: Bármennyi számú Akciókártyát kijátszhatsz, amikor rád kerül a sor. Az általad gyűjtött kártyák számát tekintve sincs semmilyen korlátozás. A kártyák kijátszásával szerzett fegyverhordozók vagy bizánci érmék azonnal felhasználhatók, vagy későbbi használatra tartalékolhatók a paraván mögött



+1 fegyverhordozó (3 db a pakliban)

Vegyél el 1 fegyverhordozót a készletből és tedd a paravánod mögé!



+2 bizánci érme (3 db a pakliban)

Vegyél el 2 bizánci érmét a bankból és tedd a paravánod mögé!



+2 Hírnév pont (3 db a pakliban)

Adj hozzá 2 Hírnév pontot az eddig megszerzettekhez, azaz mozgasd a Hírnév jelzőt kettővel előre a sávodon!



+2 Erőforrás (2 db a pakliban)

Vegyél el 2 erőforrást (fegyverhordozók, bizánci érmék vagy Hírnév pontok) az általad választott bármilyen kombinációban (pl. 1 Hírnév pont és 1 bizánci érme)!



+1 fegyverhordozó és +1 bizánci érme (2 db a pakliban)

Vegyél el 1 bizánci érmét a bankból és 1 fegyverhordozót a készletből, és tedd őket a paravánod mögé!



Köpönyegforgató (2 db a pakliban)

Cseréld ki egy bármelyik területen álló 1 fegyverhordozódat egy másik játékos bárhol álló másik fegyverhordozójával! Egyik területet sem blokkolhatja Báró!



Mozgass 2 fegyverhordozót (4 db a pakliban)

Fogd legfeljebb 2 fegyverhordozódat (nem kell azonos területen lenniük) és tedd át őket bárhová máshová! Egyik területet sem blokkolhatja Báró!



Genovai zsoldosok (2 db a pakliban)

Bármennyi további fegyverhordozót (zsoldost) vásárolhatsz ebben a körben fejenként 2 bizánci érméért (a szokásos ár, azaz 3 bizánci érme helyett).



Elsőpró befolyás (6 db a pakliban)

Vegyél el 2 fegyverhordozót a készletből és tedd őket a kártyán jelölt városrészbe! Te döntöd el, hogy ott melyik területre helyezed az egyes fegyverhordozókat. Ezek a fegyverhordozók nem helyezhetők olyan területre, amit Báró blokkol.

Figyelem: Minden városrészhez egy "Elsőpró befolyás" kártya található a pakliban. Az érintett városrészt a megfelelő címer jelzi a táblán. Ez a kártya pl. a Templomosok városrészhez tartozik.

Kétjátékos változat

Ha csak 2 játékos játsza a játékot, a fenti szabályokat az alábbi változtatásokkal alkalmazhatók:

A játék kezdete: Vegyétek ki a "Pátriárka-választás" Eseménykártyát a pakliból. Vegyétek ki az "Elsőpró befolyás – Nemesség" kártyát az Akciókártyák közül és tegyétek lefordítva a Nemesség városrészre. Vegyétek ki az "Elsőpró befolyás – Pátriárkák" kártyát az Akciókártyák közül és tegyétek lefordítva a Pátriárkák városrészre. Csak a 3 és 4 számozású Tisztségkártyákat használjátok, a többit tegyétek félre.

A játék menete: A játék csak 3 városrészben és Dávid Tornyában játszódik. Fegyverhordozókat csak a Királyi Palota, a Templomosok, a Piac és a Torony városrészekbe helyezhetek a játék során.