

# Ronald Hoffstätter Philipp Hugelman



|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| Doel van het spel                                   | 2  |
| Spelmateriaal                                       | 2  |
| Spelvoorbereiding                                   | 4  |
| Spelverloop                                         | 4  |
| 1 <sup>e</sup> fase : kaarten uitspelen             | 4  |
| 2 <sup>e</sup> fase : acties in de stad             | 5  |
| Het strijdverloop                                   | 6  |
| 3 <sup>e</sup> fase : kaarten afleggen              | 8  |
| 4 <sup>e</sup> fase : kaarten aanvullen             | 8  |
| Speleinde                                           | 8  |
| De strijd om Jeruzalem                              | 8  |
| De pauselijke beloning                              | 9  |
| De speeltoren                                       | 9  |
| Nadere toelichting bij enkele<br>gebeurteniskaarten | 9  |
| Speciale situaties op het spelbord                  | 10 |
| Erfopvolging                                        | 10 |
| Varianten                                           | 10 |
| Dankwoord                                           | 11 |
| Vertaling van de speelkaarten                       | 12 |

## Vertaling : Heidi Declercq

Auteurs : Ronald Hofstätter & Philipp Hugelman

Prentjes: E. Obermüller

Realisatie : Bernd Dietrich

©Copyright 2001 Queen Games

D-53842 Troisdorf, Germany

Kleur en inhoudswijzigingen voorbehouden





W e schrijven het jaar 1095 Anno Domini. Op het concilie van Piacenza bereikt een kreet om hulp uit Konstantinopel de Kerk van het Avondland en zijn leider, paus Urbanus II. Ze is afkomstig van Alexios, keizer van het Oost – Romeinse Rijk. De oproep komt paus Urbanus II goed uit : het verenigen van het Christelijk Europa onder zijn leiding en de rivaliserende vorstendommen van de westelijke Christenheid trouw doen zweren aan zijn leer zorgt ervoor dat hij de handen meer dan vol heeft. Nu kan hij echter een gemeenschappelijke vijand aanbieden aan de christenen : de Saracenen.

De eerste kruistocht vangt aan !

De Christelijke ridders zijn geestdriftig. Eindelijk een uitdaging die een Christelijk en deugdzaam ridder waardig is. Ze beschouwen het als een verplichting aan het ridderideaal van hun tijd om in het teken van de Christelijke banieren voor het kruis van Christus te strijden en te zegevieren. Zo maken dan spelers als Godfried van Boillon, Bohemond I van Tarente, Raymond IV van Toulouse, Robert II van Normandië en Sigurd I van Noorwegen zich op om als eerste het verre Jeruzalem te veroveren. De tijd is krap, de Saracenen worden steeds sterker !

## Doel van het spel

Kruip in de huid van één van de vijf grote kruisridders van de eerste kruistocht. Verzamel voldoende troepen om je heen en verover Jeruzalem !

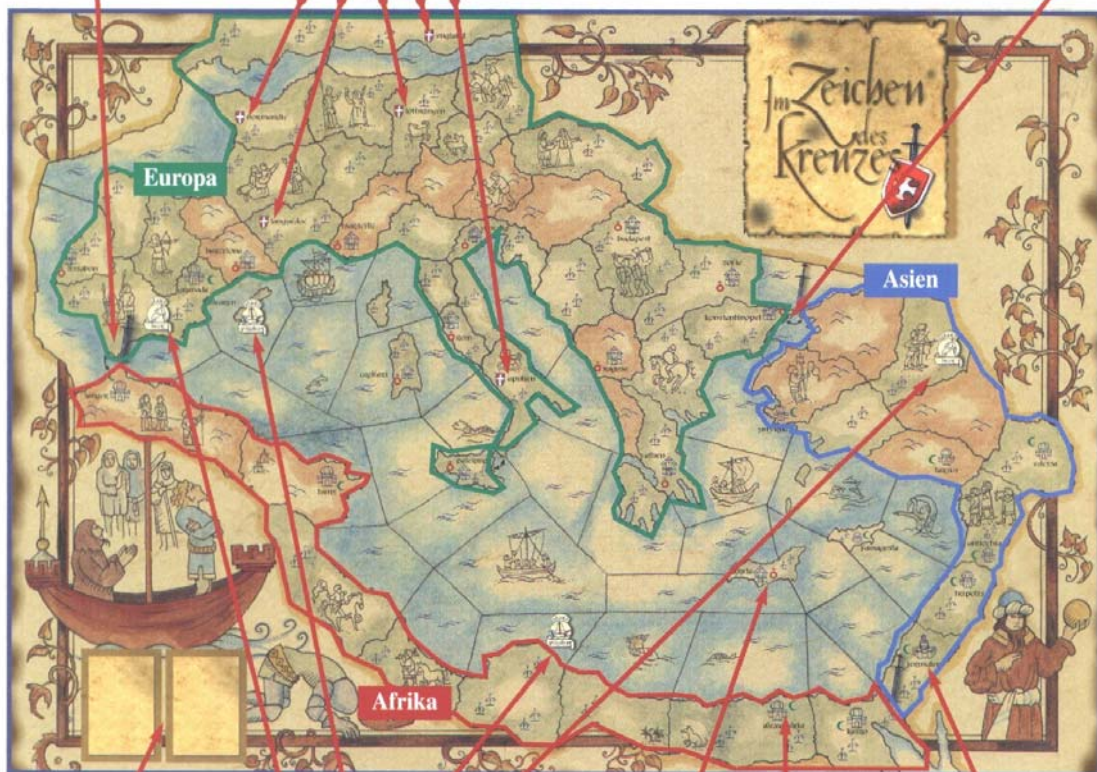
## Spelmateriaal

- **1 speelbord** - Men herkent het Middellandse Zeegebied met de drie aangrenzende continenten Europa, Azië en Afrika. Land (vlakten en bergen) en water zijn in velden onderverdeeld. Over deze velden bewegen de ridders door middel van hun bewegingskaarten. De zee-engtes van Gibraltar (bij Tangiers), van Messina (tussen Sicilië en Italië) en de Bosporus (bij Konstantinopel) kunnen zonder de inzet van een zeebewegingskaart worden overgestoken.

De zwaarden verdelen het land in drie continenten : Europa, Azië en Afrika. Dit is voor bepaalde gebeurteniskaarten belangrijk. Eiland- en watervelden behoren niet tot een bepaald continent.

De startposities van de ridders

Drie zeengtes kunnen "te voet" worden overgestoken, bvb :



Velden voor de trek- en aflegstapel van de speelkaarten

Startposities van de twee piraten en de twee muzelmanlegers

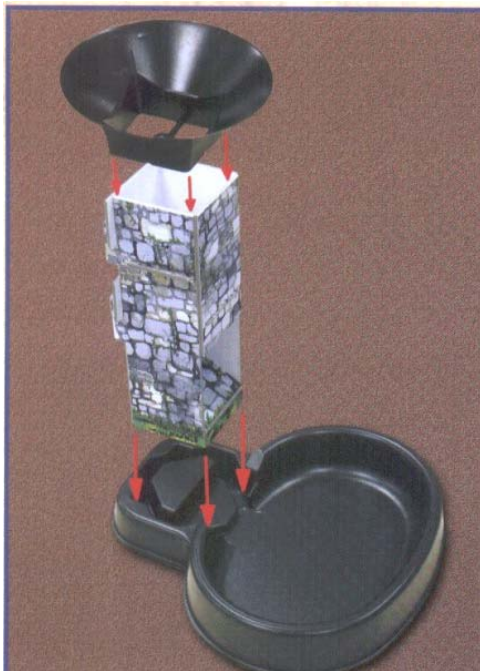
Symbool voor een stad der christenen

Symbool voor een stad der muzelmannen

Het doel : Jeruzalem



- **1 speeltoren** - Hiermee worden alle gevechten beslist. Voor het spel begint worden de drie delen, voorzichtig gemonteerd (zie onderstaande figuur).



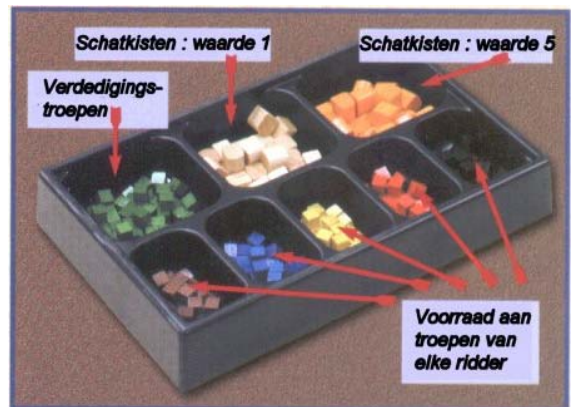
- **140 speelkaarten** - Er zijn bewegingskaarten en gebeurteniskaarten.



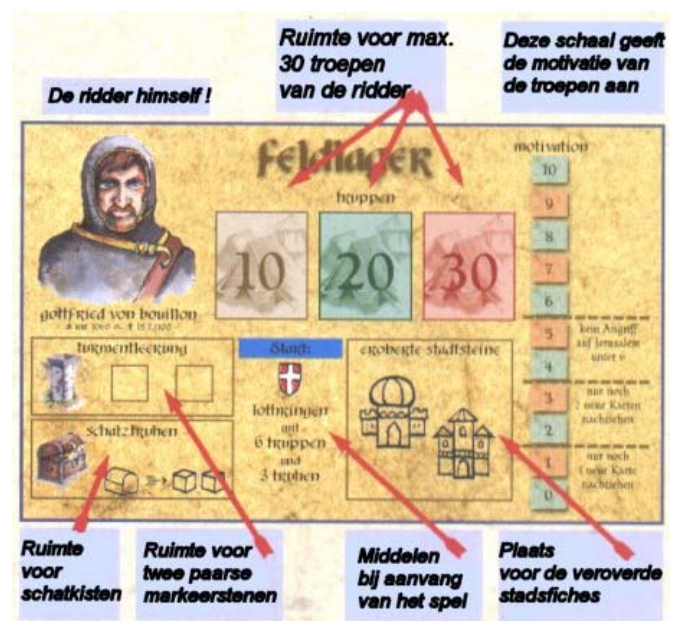
- **50 groene stenen** - Deze stellen de verdedigingstroepen voor die tegen een speler worden ingezet.
- **1 houten citadel** - Deze symboliseert Jeruzalem.
- **25 schatkisten** met waarde 1 (witte kleur)
- **25 schatkisten** met waarde 5 (oranje kleur)
- **2 blauwe houtschijven** - De beide piraten.
- **2 groene houtschijven** - De beide legers van de Muzelmannen (Moslims).



- **1 sorteerhulp** - Deze biedt plaats aan de schatkisten en de troepen van de spelers.



- **30 stenen van elke speelkleur** - Deze stellen de troepen van elke speler voor.
- **5 ridderkaarten** - Elke ridder heeft zijn eigen tentenkamp dat door deze kaart wordt voorgesteld.



- **5 wapenstenen** - Deze symboliseren de ridderlegers die door de spelers op het speelbord worden verplaatst.
- **24 stadsfiches** - De rode fiches stellen de 13 christelijke steden voor, de groene de 11 steden der muzelmannen (moslimsteden). Alle stadsfiches dragen op hun rugzijde een getal – dit is het aantal schatkistpunten dat men bekomt wanneer men de stad heeft veroverd.



- **5 oranje stenen** - Deze worden gebruikt als markeerstenen op de motivatieschaal (deze is terug te vinden op de riddersteekkaart die elke speler van zijn ridder heeft). Wanneer de motivatie onder een bepaalde waarde daalt, ondervindt de speler nadelen. Is de motivatie kleiner dan 6, dan is een aanval op Jeruzalem niet toegelaten, onder de 4 mogen slechts 2 kaarten genomen worden, onder de 2 mag slechts 1 kaart genomen worden.
- **10 paarse stenen** - Deze worden gebruikt als markeerstenen bij het leegmaken van de speeltoren.
- **5 speloverzichtskaarten** - Deze bevatten een overzicht van het spelverloop, de veranderingen in motivatie en de beloning voor een snelle aanval op Jeruzalem.



## Spelvoorbereiding

- Elke speler kiest een ridder uit en neemt het bijbehorende materiaal. De riddersteekkaart geeft voor elke ridder aan met hoeveel schatkisten (van waarde 1) en troepen hij het spel begint. Iedereen neemt de aangeduide hoeveelheid aan schatkisten en troepen – de resterende troepen en schatkisten worden in de sorteerhulp gelegd.
- Alle spelers plaatsen vervolgens nog op hun riddersteekkaart 2 paarse (op de torenvelden) en 1 oranje kubus (op het vak op de motivatieschaal met waarde 10).



- Iedereen plaatst de wapenstein van zijn kleur op zijn startveld van het speelbord.
- De beide piraten en de twee legers van de muzelmannen worden op hun startvelden geplaatst (zie pagina 2).
- Op elke stad op het speelbord wordt verdekt een passende stadsfiche gelegd : de rode komen op de christelijke steden, de groene op deze van de muzelmannen. Het getal op de rugzijde van de fiche moet voor iedereen verborgen blijven ! Op Jeruzalem komt geen stadsfiche - in plaats daarvan wordt de houten citadel geplaatst, samen met 15 groene stenen.
- De 140 speelkaarten worden geschud en aan elke speler worden verdekt 5 kaarten gegeven. Kaarten waarop 'onmiddellijk speelbaar' staat worden afgelegd en nieuwe kaarten worden ter vervanging genomen. Daarenboven kan elke speler éénmalig tot 3 van zijn kaarten inwisselen. Hij legt deze kaarten af en neemt evenveel nieuwe. Alle afgelegde kaarten worden doorheen de trekstapel geschud en deze wordt verdekt op het speelbord gelegd.

## Spelverloop

- De speler die met Godfried van Bouillon speelt (de blauwe wapenstein) begint, de overige spelers volgen in uurwijzerzin. Er wordt gespeeld in rondes, waarbij elke ronde uit 4 fasen bestaat

1. kaarten uitspelen
2. acties in de stad
3. kaarten afleggen
4. handkaarten aanvullen

Elke speler speelt alle fasen van een ronde vooraleer de volgende aan de beurt komt.

## 1<sup>e</sup> fase : Kaarten uitspelen

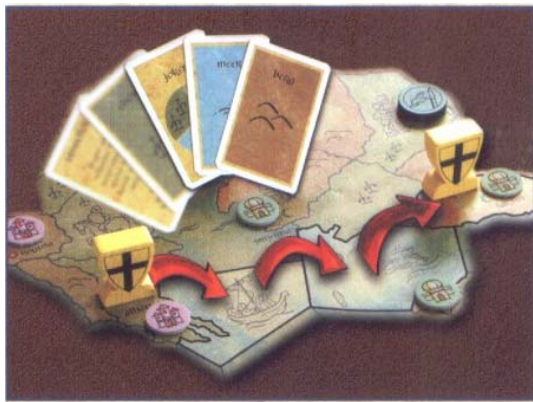
- De speler kan een aantal kaarten naar keuze (0 t.e.m. 5) uitspelen in de volgorde die hij verkiest.

### Bewegingskaarten

- Om zijn wapenstein naar een aangrenzend veld te bewegen, moet de speler een kaart van het terrein type dat hij wil bereiken uitspelen. De jokerkaart kan voor een terreintype naar keuze worden gebruikt.



Als aangrenzende velden worden alle velden met een gemeenschappelijke grens of raakpunt beschouwd, ook velden die elkaar enkel met een hoek raken worden als aangrenzend beschouwd.



*Voorbeeld. Geel gaat eerst met een jokerkaart naar een zeeveld, vervolgens met een zeekaart naar een volgend zeeveld en met zijn derde kaart (een bergkaart) betreedt hij een bergveld.*

- Enkele bewegingskaarten tonen onderaan het symbool van een schip of van een banier. Telkens wanneer een kaart met een dergelijk symbool wordt gespeeld, kan de speler wiens beurt het is één van de piraten (schip als symbool) of één van de muzelmanlegers (banier als symbool) één veld verplaatsen. Piraten bewegen enkel op zeevelden, legers enkel op landvelden. Hij beslist daarbij zelf of hij de steen van zijn wapenstein weg of juist ernaar toe verplaatst.
- De speler kan zijn wapenstein verplaatsen tot hij heen bewegingskaarten meer kan of wil uitspelen.
- Komt één der piraten of een muzelmanleger op een veld met een wapenstein van één der spelers, ontbrandt onmiddellijk een strijd tussen beide partijen, dit gebeurt ook indien een wapenstein van een speler zelf een veld met een piraat of muzelmanleger betreedt. De afwikkeling van een gevecht wordt later toegelicht. Een speler kan enkel zijn beurt verder zetten eens de strijd beslecht is.



## Gebeurteniskaarten

De tekst op de gebeurteniskaarten licht telkens toe welke de te nemen acties zijn.



Een volledige lijst van alle gebeurteniskaarten is in bijlage terug te vinden.

## 2<sup>e</sup> fase : acties in de stad

- Wanneer een speler zich op het einde van zijn beweging in een veld met een stadsfiche bevindt, mag hij slechts één van de volgende acties uitvoeren. Hij kan ook beslissen géén actie te nemen.



In een christelijke stad (de rode stadsfiche moet zich nog op het speelbord bevinden !)

- **Troepen aanwerven**

Voor elke schatkist met waarde 1 krijgt men twee troepen van zijn kleur, voor de schatkisten met waarde 5 uiteraard 10 (de spelers mogen op ieder ogenblik hun schatkisten met waarde 5 vrij inwisselen tegen 5 met waarde 1 en omgekeerd).

Indien in de voorraad geen troepen van een speler zijn kleur aanwezig zijn, kan er uiteraard geen aanwerving plaatsvinden.

De 'betaalde' schatkisten komen terug in de spelvoorraad.

- **Bidden**

De motivatie van de troepen van de speler stijgt met twee punten.

- **Plunderen van de stad**

Het komt tot een strijd ! (zie verderop)

Indien de speler wint, dan verwijdt hij de stadsfiche van het speelbord en legt deze op zijn riddersteekkaart.

Vervolgens neemt hij schatkisten uit de voorraad met een totale waarde gelijk aan het getal op de rugzijde van de stadsfiche. Deze worden eveneens op de riddersteekkaart geplaatst.

Ongeacht of de strijd gewonnen of verloren werd : de motivatie daalt met 3 punten omdat een christelijke stad aangevallen werd.

In een moslimstad (de groene stadsfiche moet zich nog op het speelbord bevinden !)

- **Plunderen van de stad**

Het komt tot een strijd ! (zie verderop)

Indien de speler wint, dan verwijdt hij de stadsfiche van het speelbord en legt deze op zijn riddersteekkaart.

Vervolgens neemt hij schatkisten uit de voorraad met een totale waarde gelijk aan het getal op de rugzijde van de stadsfiche. Deze worden eveneens op de riddersteekkaart geplaatst. Bij een succesvolle plundering van een moslimstad stijgt de motivatie met twee punten.

- Indien een stad (zowel van christenen als moslims) succesvol aangevallen en geplunderd wordt, dan kan daar voor de rest van het spel geen stadsactie meer plaatsvinden.
- Bij 2 tot 4 spelers mogen er maximaal 3 moslimsteden per speler worden geplunderd, bij 5 spelers maximaal 2.

- Elke stad kan worden aangevallen, met uitzondering van Kreta (*op deze manier kunnen steeds verse troepen worden aangeworven*)

## het strijdverloop

- In de volgende gevallen komt het tot een strijd :

- Moslimleger of piraat in hetzelfde veld als een speler
- Door een instructie op een gebeurteniskaart
- Een speler valt een stad aan.
- De strijd om Jeruzalem – deze wordt later afzonderlijk beschreven

### 1. Aankondiging van de strijd

Iedere strijd wordt luid en duidelijk aangekondigd, zodat eventuele gebeurteniskaarten nog vooraf gespeeld kunnen worden. De strijd moet vervolgens gestreden worden, ongeacht de gespeelde kaarten.

### 2. Vijandelijke troepen

Er wordt bepaald hoeveel troepen aan elke zijde strijden :

- Piraten, moslimlegers en moslimsteden zenden telkens drie groene troepen ten strijde
- Christelijke steden strijden met twee groene troepen
- Bij de gebeurteniskaarten is het troepenaantal aangegeven.

### 3. Troepen van de spelers

Afhankelijk van de tegenstander moet een verschillend minimum aantal troepen worden ingezet

- tegen een christelijke stad: minimaal 2 troepen
- tegen een moslimstad: minimaal 3 troepen
- tegen piraten/moslimslegers en gebeurtenissen: geen minimum
- tegen Jeruzalem: minimaal 5 troepen



*Voorbeeld : Geel valt een moslimstad (groen) aan die zich met drie groene troepen verdedigt. Geel beslist om 5 van zijn troepen in de strijd te gooien. Hij gooit alle 8 troepen gelijktijdig in de speeltoren. Onderaan komen 2 groene en 3 gele troepen tevoorschijn – een zege voor geel. Vanwege de twee groene troepen moet hij ook twee gele troepen afgeven. De ene overblijvende troepenmacht kan de speler terug op zijn riddersteekkaart plaatsen, de overige verdwijnen in de spelvoorraad.*

#### **4. De strijdworp**

De troepen van beide zijden worden samen boven in de speeltoren geworpen.

#### **5. Strijdresultaat**

De spelers controleren welke en hoeveel troepen er onderaan de speeltoren tevoorschijn zijn gekomen :

- Eerst wordt het eigen troepenaantal met dat van de groene troepen vergeleken
  - a. eigen troepen in de minderheid  
De strijd geldt als verloren, alle troepen gaan terug in de spelvoorraad van de sorteershulp
  - b. bij gelijk aantal of wanneer de eigen troepen een numerieke overmacht hebben, werd de strijd gewonnen.  
Voor elke groene troepensteen die terug uit de toren is gekomen, moet een eigen troepensteen in de spelvoorraad worden geplaatst. De overblijven troepenstenen van zijn eigen kleur mag de overwinnaar op zijn riddersteekkaart plaatsen, deze zijn ter beschikking voor verdere gevechten in volgende beurten.
- Het kan gebeuren dat troepen van een andere speler (uit vroegere gevechten) mee uit de toren gekomen zijn. Deze gelden als bevrijde gevangenen. Na de

strijd versterken ze de troepen van de speler die aan de beurt is. Deze legt de vreemde troepen terug in de voorraad en neemt een gelijk aantal troepenstenen van zijn eigen speelkleur uit de spelvoorraad (zolang er nog beschikbaar zijn uiteraard).

- Troepen die in de toren gebleven zijn, blijven daar en zijn voorlopig niet meer ter beschikking.

#### **6. Gevolgen van een overwinning**

- Na alle succesvolle gevechten die niet om een stad gingen, stijgt de motivatie van de troepen van de spelers met één punt (tot maximum 10).
- Bij een aanval op een stad krijgt de speler een aantal schatkisten met een totale waarde gelijk aan het getal dat zich op de rugzijde van de stadsfiche bevindt.
- Indien een christelijke stad overwonnen werd, daalt de motivatie met 3 punten (echter nooit onder nul).
- Indien het gaat om een moslimstad, dan stijgt de motivatie met 2 punten (echter nooit hoger dan 10).

#### **Opgelet**

Afhankelijk van het aantal spelers zijn 1 of 2 veroverde moslimsteden de eerste voorwaarde om Jeruzalem aan te vallen. Bovendien mag afhankelijk van het aantal spelers, een speler in totaal slechts 2 of 3 moslimsteden veroveren.

- Een overwonnen piraat of moslimleger wordt op het dichtstbijgelegen overeenkomende startveld geplaatst. Bevindt zich daar een speler, dan wordt deze onmiddellijk in een strijd verwickeld. Wordt een piraat of muzelmanleger op het eigen startveld overwonnen, dan wordt de steen voor de rest van het spel van het speelbord verwijderd.

#### **7. Gevolgen van een nederlaag**

- Steden, evenals piraten en moslimlegers, verdedigen zich in verdere gevechten steeds met hun volle sterkte, ongeacht de geleden verliezen in eerdere gevechten.
- Als door een gebeurteniskaart groene troepenstenen overblijven na een gevecht, dan worden deze op het veld waar de strijd plaatsvond geplaatst. Zodra een speler dit veld betreedt, moet hij deze troepen bestrijden.
- Na een nederlaag daalt de motivatie met 2 punten (echter nooit onder nul). Bij een aanval op een christelijke stad bedraagt de daling zelfs drie punten.



- De speler slaat op de vlucht. Hij moet zijn wapenstein één veld terugtrekken. De richting wordt beslist door diegene die de strijd veroorzaakt heeft. Was dit de speler die verloren heeft zelf, dan beslist zijn rechterbuur in welke richting de verliezer moet terugtrekken.

### 3<sup>e</sup> fase : kaarten afleggen

- Men mag kaarten (max. 2) die men niet in de hand wenst te behouden, afleggen. Deze worden niet gespeeld (en hebben dan ook geen uitwerking) en worden gewoon op de aflegstapel gelegd.

### 4<sup>e</sup> fase : kaarten aanvullen

- Er mogen maximaal drie kaarten van de trekstapel worden genomen. Het maximum aantal handkaarten is vijf. Bij geringe motivatie van de eigen troepen (minder dan 4 of 2) mogen de handkaarten evenwel slechts met maximaal 2 respectievelijk 1 kaart worden aangevuld.
- Indien een kaart getrokken wordt waarop staat “onmiddellijk speelbaar”, dan wordt de instructie op de kaart onmiddellijk gevolgd. Daarna neemt de speler die deze kaart getrokken heeft direct een andere kaart van de trekstapel.



- Is de stapel opgebruikt, dan worden de afgelegde kaarten geschud en wordt een nieuwe trekstapel gevormd.
- Vervolgens is de volgende speler (in uurwijzerzin) aan de beurt.

## Speleinde

- Het spel eindigt wanneer een speler erin slaagt om Jeruzalem te veroveren. Deze speler heeft dan het spel gewonnen.
- Wanneer de trekstapel voor de tweede maal doorgepeeld wordt zonder dat Jeruzalem veroverd wordt eindigt het spel ook. Indien dus een kaart moet genomen worden en de strekstapel is uitgeput, dan winnen niet de kruisridders, maar de Saracenen.

## De strijd om Jeruzalem

- De motivatie van een speler die in het veld van Jeruzalem staat en niet aanvalt, daalt met 2 punten voor elke ronde waarin hij niet aanvalt.
- De strijd om Jeruzalem onderscheidt zich van alle andere gevechten doordat het de enige strijd is die over meerdere gevechtsronden (stormlopen of bestormingen) plaatsvindt.
- Men mag Jeruzalem slechts aanvallen indien men al 1 moslimstad veroverd heeft (bij 5 spelers). Bij 2 tot 4 spelers moeten reeds 2 moslimsteden veroverd zijn.
- Wanneer Jeruzalem aangevallen wordt, dan neemt de rechterbuur van de aanvaller de rol van verdediger op zich. Hij bepaalt in elke strijdronde hoeveel verdedigingstroepen er ingezet worden.
- De verdediger moet, indien mogelijk, minimaal 3 troepen inzetten, de aanvaller minimum 5.

### De strijd om Jeruzalem verloopt als volgt :

1. Aanvaller en verdediger nemen verdeckt het gewenste troepen aantal in de hand en tonen gelijktijdig hoeveel ze er inzetten.
2. De aanvaller neemt alle gekozen troepen (zowel zijn eigen als die van de verdediger) en werpt ze samen in de speeltoren.
3. Het resultaat wordt vastgesteld zoals bij elke andere strijd.
4. Verliest de aanvaller de stormloop, dan moet hij vluchten. De verdediger plaatst de aanvaller in een naburig veld. De motivatie daalt met twee punten. Was het één van de eerste drie stormlopen op Jeruzalem, dan krijgt de verliezende aanvaller alsnog de beloning van de paus.



5. Als de aanvaller de stormloop wint, dan kan hij beslissen een nieuwe bestorming in te zetten of de strijd te staken. Eventueel krijgt hij nog de pauselijke beloning. *(Het staken van de strijd is geen nederlaag, men heeft immers reeds een stormloop gewonnen).*
- Indien de aanvaller geen 5 troepen meer overheeft, moet hij de strijd afbreken
- Heeft de verdediger geen troepen meer, dan is Jeruzalem gevallen en heeft de speler die de beslissende stormloop ingezet heeft gewonnen. Deze ridder mag zich van nu af aan de volgende titel aanmeten :

### ADVOCATUS SEPULCHRI SANCTI

of

### VERDEDIGER VAN HET HEILIG GRAF

Ongeacht de uitkomst van een stormloop op Jeruzalem, de snelste ridder verdient steeds...

### De pauselijke beloning

- De eerste speler die een bestorming van Jeruzalem waagt, krijgt hiervoor na het gevecht een beloning van 5 schatkistpunten
- De tweede speler die Jeruzalem aanvalt krijgt een beloning van 3 schatkistpunten
- De derde speler die Jeruzalem bestormt krijgt na het gevecht nog een beloning van 1 schatkist.
- Een speler kan meerdere beloningen innen.
- Alle latere bestormingen brengen geen beloning meer op.

### De speeltoren

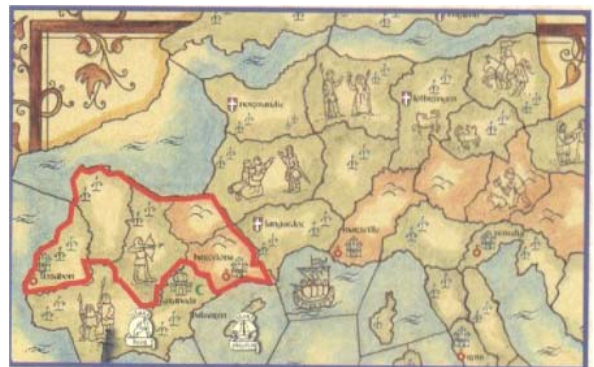
- Wie één van zijn paarse stenen inlevert, mag in ruil daarvoor de speeltoren volledig leegmaken. Alle troepen die nog in de toren aanwezig waren keren terug in de spelvoorraad.
- De toren mag slechts gedurende de eigen beurt en niet gedurende een gevecht worden geleid.

- De spelers kunnen voor het spel afspreken dat het niet toegelaten is om in de toren te kijken hoeveel stenen van welke kleur er zich nog in bevonden.
- Wie, opzettelijk of niet, buiten zijn beurt de toren aanraakt zodat er stenen uitvallen, moet, als hij er nog heeft, een paarse steen inleveren.

**Tip :** het is belangrijk om ongeveer te weten of er bijvoorbeeld veel groene troepen in de toren aanwezig zijn. Bij een gevecht kunnen deze er immers allemaal uitvallen en dan tegen je eigen troepen worden geteld. Het kan dus helpen om voor een belangrijke strijd de toren leeg te maken.

### Nadere toelichting bij enkele gebeurteniskaarten

- Alle gebeurtenissen die zich op continenten afspelen (Europa, Azië of Afrika) treffen nooit zeevelden of eilanden. Voorbeelden van dergelijke kaarten zijn o.a. “De Pest” of “Kalief Arslan I”.



- De kaart “El Cid” kan op de volgende 5 velden gespeeld worden :
- Met de kaart “ Verraad !”, mag men tegen betaling 3 verdedigingstroepen van Jeruzalem omwisselen tegen zijn eigen troepen – voor zover deze beschikbaar zijn. Dit betekent dat, indien er niet voldoende troepen in de spelvoorraad aanwezig zijn, men ook eventueel twee (of minder) troepen kan bekomen.

Indien een gebeurteniskaart een bepaald aantal schatkistpunten of troepen vermeldt, wordt daarbij bedoeld dat bij een tekort aan materiaal de waarde overeenkomstig verminderd wordt, en niet dat de kaart onspeelbaar zou zijn indien het correcte aantal niet voorhanden is.

**Bijvoorbeeld :** Je speelt de kaart “Lissabon” waardoor je eigenlijk 5 troepen ontvangt. In je voorraad bevinden zich evenwel slechts 4 troepen. Je mag de kaart toch spelen en je neemt slechts 4 troepen. De kaart wordt vervolgens afgelegd.

- De kaart “Geforceerde mars” verdubbelt de werking van je bewegingskaarten in deze ronde. Daarbij is de volgorde waarmee je dit verdubbeld aantal benut, willekeurig.

**Bijvoorbeeld.:** Je speelt de kaart “Geforceerde mars”, evenals 1 vlakte, 1 berg en 1 joker. Dit betekent dat je in totaal 6 velden ver kunt trekken. De joker kan je bijvoorbeeld één maal als zeeveld en één maal als vlakteveld rekenen. De volgorde waarmee je door de 6 zes velden trekt is daarbij willekeurig.

## Speciale situaties op het speelveld

- 2 spelers staan samen in een veld met een christelijke stad. Geen van beide mag deze stad plunderen, andere stadsacties zijn wel toegestaan.
- Een speler trekt een veld binnen waar zich zowel een moslimleger als een stad bevinden. Hij moet eerst met het leger vechten (1ste fase). Indien hij wint, kan hij in de stad een actie ondernemen (2de fase).
- Een moslimleger / piraat wordt in een veld met meerdere spelers geplaatst. Degene die dit veroorzaakt, beslist wie daar wordt aangevallen.
- Een speler treft in een veld groene troepen (Daar achtergebleven als gevolg van een gebeurteniskaart). Hij moet deze eerst bestrijden (1ste fase).
- Een speler treft meerdere tegenstanders gelijktijdig (behalve een stad) aan. Deze tegenstanders vechten gelijktijdig: hun troepenaantal wordt opgeteld.
- Nadat de eerste aanval op Jeruzalem heeft plaatsgevonden, bewegen groene troepen die zich alleen op het speelveld bevinden, richting Jeruzalem om haar verdedigers te versterken. Daartoe bewegen ze iedere ronde over 3 velden via de kortste weg (zeevelden inbegrepen).

## Erfopvolging

- Indien een ridder zoveel tegenspoed ondervindt, dat hij noch schatkisten noch troepen meer heeft, dan draagt hij het bevel over aan zijn opvolger.
- De speler legt al zijn kaarten af. Hij krijgt een volledige startuitrusting, precies zoals in het begin. Hij plaatst zijn wapenstein op het bijbehorende startveld en begint daar het spel opnieuw.



## Varianten

Indien de spelers het eens worden, kan één van de volgende varianten worden uitgetoetst :

### Leegmaken van de speeltoren

- Elke speler mag slechts éénmaal gedurende het spel de speeltoren leegmaken. Bij het begin van het spel krijgt iedereen slechts 1 paarse markeersteen.

### Historische opstelling

- De stadsfiches worden niet meer willekeurig over de steden verdeeld, maar wel volgens op welbepaalde vaste manier, die in de tabel opgenomen is. Daarenboven heeft iedere stad een nieuwe verdedigingswaarde, zoals weergegeven in de tabel op volgende pagina.

| Christelijke stad | Aantal verdedigers | Aantal schatkistpunten |
|-------------------|--------------------|------------------------|
| Athen             | 3                  | 5                      |
| Barcelona         | 3                  | 5                      |
| Budapest          | 2                  | 4                      |
| Cagliari          | 2                  | 3                      |
| Konstantinopel    | 4                  | 6                      |
| Kreta             | 3                  | 5                      |
| Lissabon          | 2                  | 3                      |
| Marseille         | 2                  | 4                      |
| Palermo           | 2                  | 4                      |
| Ragusa            | 2                  | 4                      |
| Rome              | 4                  | 5                      |
| Sofia             | 3                  | 5                      |
| Venetië           | 2                  | 4                      |

| Moslimstad | Aantal verdedigers | Aantal schatkistpunten |
|------------|--------------------|------------------------|
| Alexandrië | 5                  | 7                      |
| Antiochië  | 4                  | 7                      |
| Odessa     | 3                  | 5                      |
| Famagusta  | 2                  | 3                      |
| Granada    | 3                  | 5                      |
| Caïro      | 4                  | 6                      |
| Smyrna     | 3                  | 4                      |
| Tangiers   | 4                  | 6                      |
| Tarsus     | 3                  | 4                      |
| Tripoli    | 3                  | 6                      |
| Tunis      | 4                  | 6                      |

- Bij deze variant mag Kreta aangevallen en geplunderd worden. Gedurende de kruistochten wisselde Kreta voortdurend tussen een christelijke en een moslimheerschappij.

## Dankwoord

*De auteurs danken allen die hen op de weg naar dit spel ondersteund hebben. In het bijzonder Stefan Benkovic, Rüdiger Beyer en Barbara Dauenhauer, Wolfgang Eigl, Georg Furlic, Axel Hugelman, Mathias Jäger, Kurt Johann, Mary Kandels, Petra Kellermann, Dietmar "madman" Keusch, Camren Kuster, Stephen Lies, René Parrot van de Weense spelclub evenals Agnes, Cristopher, Kerstin en Patrizia.*

*Heidi bedankt het Prisma woordenboek Duits-Nederlands voor de vele woorden die erin staan en Koen dankt Nestlé voor de Eclat Noir en zichzelf voor de formidabele persoonlijkheid die hij heeft ontwikkeld in de loop der jaren. Vooral zijn bescheidenheid siert hem - een Nobelprijs kan niet lang meer uitblijven. Rare jongens, die vertalers !*



## Vertaling van de speelkaarten

|                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Adhemar, Bischof von le Puy</b><br>(Adhemar, bisschop van Le Puy): | De speler met het kleinste aantal troepen, ontvangt twee troepen van iedere medespeler.<br>Deze kaart moet onmiddellijk gespeeld worden.                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Alexios 1.:</b>                                                    | Je ontvangt 3 troepen van keizer Alexios, maar je mag Konstantinopel niet aanvallen. Laat deze kaart zichtbaar voor je liggen gedurende de rest van het spel.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt enkel indien Konstantinopel nog niet verwoest werd.                                                                                          |
| <b>Atabeg Kerbogha:</b>                                               | Een speler ontmoet deze leider van een moslimleger. Drie groene troepen vallen onmiddellijk aan.<br>Deze kaart is speelbaar in de bewegingsfase van een medespeler die zich in Afrika of Azië bevindt.                                                                                                                                                       |
| <b>Balduin of Boulogne</b><br>(Boudewijn van Bologna)                 | Om zijn eigen privé oorlog tegen Odessa te financieren, steelt hij drie schatkistpunten van een medespeler.<br>Deze kaart is speelbaar op een medespeler tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                                                             |
| <b>Cagliari</b><br>(Cagliari)                                         | De stad levert je vier troepen indien je haar niet plundert.<br>Laat deze kaart zichtbaar voor je liggen gedurende de rest van het spel<br>Deze kaart is speelbaar in je eigen beurt indien je je op het veld van Cagliari bevindt.                                                                                                                          |
| <b>Deserteur:</b><br>(Desertie !)                                     | Een deel van de troepen van een andere speler deserteren ! Een andere speler verliest 2 troepen.<br>Deze kaart is speelbaar in je de beurt van een andere speler, vooraleer hij een gevecht aangaat.                                                                                                                                                         |
| <b>Die hand Gottes</b><br>(De Hand Gods):                             | Deze kaart beschermt je tegen de effecten van een gebeurteniskaart<br>Deze kaart is speelbaar zodra een gebeurteniskaart invloed op je heeft.                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Eilmarsch</b><br>(Geforceerde mars)                                | Je troepen bewegen sneller. Alle bewegingskaarten die je deze ronde uitspeelt, hebben een dubbele uitwerking !<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt vooraleer je bewegingskaarten uitspeelt..                                                                                                                                                   |
| <b>El Cid:</b>                                                        | Deze Spaanse held sluit zich aan bij je leger. Je ontvangt 5 troepen.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt indien je je in Spanje bevindt.                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Friede mit Ostrom</b><br>(Vrede met het Oostromeinse rijk):        | Alexios I sluit een verbond met je en zendt je drie schatkistpunten.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt enkel indien Konstantinopel nog niet verwoest werd.                                                                                                                                                                                   |
| <b>Heilige Lanze</b><br>(De heilige lans)                             | Je ontdekte de heilige lans ! Deze kan je éénmaal gebruiken om automatisch een gevecht te winnen – deze kaart kan niet gebruikt worden bij de bestorming van Jeruzalem !<br>Deze kaart moet uit het spel worden verwijderd na gebruik (ze komt niet op de aflegstapel).<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt, vooraleer je een gevecht aangaat. |
| <b>Heiliger Gral</b><br>(De heilige graal)                            | Je hoort geruchten over dit heilig relik. De motivatie van je troepen stijgt tot 10 !<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Hinterhalt</b><br>(Hinderlaag):                                    | Twee groene troepen vallen onmiddellijk aan.<br>Deze kaart is speelbaar in de beurt van een medespeler.                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Hunger</b><br>(honger)                                             | De motivatie van de troepen van een medespeler daalt met 1 punt.<br>Deze kaart is speelbaar op een medespeler tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Kilidsch Arslan 1.:</b>                                            | Een medespeler ontmoet de Sultan van de Rum Seldsoeken. Drie groene troepen vallen onmiddellijk aan.<br>Deze kaart is speelbaar in de bewegingsfase van een medespeler die zich in Afrika of Azië bevindt.                                                                                                                                                   |
| <b>Lisbon</b><br>(Lissabon)                                           | De stad levert je vier troepen<br>Deze kaart is speelbaar in je eigen beurt indien je je op het veld van Lissabon bevindt.                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Ohr des hl Ambrosius</b><br>(Het oor van de heilige Ambrosius):    | Je ontdekte een relikwie ! De motivatie van je troepen stijgt met één punt.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Pest</b><br>( 1 kaart van Azië, 1 van Afrika en 1 van Europa)      | Alle spelers die zich op het vasteland van het desbetreffende continent bevinden verliezen twee troepen.<br>Deze kaart moet onmiddellijk gespeeld worden.                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Peter der einsiedler</b><br>(Pieter de Kluizenaar)                 | De kruisvaarders van Pieter de Kluizenaar vervoegen je leger. Je ontvangt drie troepen.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                                                                                                   |

|                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Piratennest:<br/>(Piratenhol)</b>                                | Je verovert een schuilplaats van piraten zonder dat er strijd moet worden geleverd. Je maakt drie schatkistpunten buit.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt op de Balearen.                                                                            |
| <b>Procession<br/>(Processie)</b>                                   | Je verliest een beurt, maar mag in ruil een kaart naar keuze uit de aflegstapel nemen.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                                            |
| <b>Raub<br/>(Roofoverval):</b>                                      | Ontrouwe ridders stelen twee schatkistpunten van een medespeler.<br>Deze kaart is speelbaar op een medespeler tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                |
| <b>Rauhe See<br/>(Storm op zee):</b>                                | Je mag een andere speler op zee maximaal drie velden verplaatsen op het speelbord.<br>Deze kaart is speelbaar op een medespeler tijdens je eigen beurt.                                                                                                              |
| <b>Sarazenen offensive<br/>(Aanval van de Saracenen)</b>            | Verdeel drie groene troepen over twee gebieden in Azië naar keuze (met uitzondering van Jeruzalem).<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                               |
| <b>Schlechtes Wetter<br/>(Noodweer)</b>                             | Je mag een medespeler maximaal twee velden over land (vlaktes en bergen) verplaatsen op het speelbord.<br>Deze kaart is speelbaar op een medespeler tijdens je eigen beurt.                                                                                          |
| <b>Seerauber<br/>(Piraten!)</b>                                     | Bij een gevecht met piraten verliest een medespeler 2 troepen en 2 schatkistpunten.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens de beurt van een medespeler die zich op een zeeveld bevindt..                                                                                 |
| <b>Stephan of Blois:</b>                                            | Stephan vervoegt je leger. Je krijgt drie troepen bij.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                                            |
| <b>Streit mit Ostrom<br/>(Conflict met het Oostromeinse rijk)</b>   | Alexios I verbiedt een speler om Konstantinopel te betreden..Laat deze kaart zichtbaar liggen tot het eind van het spel of tot Konstantinopel verwoest wordt.<br>Deze kaart is speelbaar in de beurt van een tegenspeler die zich op het Europese vasteland bevindt. |
| <b>Tankred<br/>(Tancred)</b>                                        | Je neef Tancred zendt versterkingen. Lever twee schatkistpunten in en ontvang vier troepen uit de voorraad.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                       |
| <b>Tavern<br/>(Taverne)</b>                                         | De motivatie van je eigen troepen stijgt met 2 punten.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt.                                                                                                                                                            |
| <b>Unwetter<br/>(Onweer)</b>                                        | Regen en slecht weer verhinderen een tegenstander om meer dan 1 veld te bewegen tijdens zijn beurt.<br>Deze kaart is speelbaar op een medespeler bij de aanvang van zijn beurt.                                                                                      |
| <b>Urbi et Orbi</b>                                                 | De motivatie van alle kruisridders stijgt met 2 punten.<br>Deze kaart moet onmiddellijk gespeeld worden.                                                                                                                                                             |
| <b>Verrat<br/>(Verraad !)</b>                                       | Er is een overloper in Jeruzalem ! Indien je twee schatkistpunten betaalt, mag je drie groene troepen uit Jeruzalem wegnemen en drie van je eigen kleur in de plaats nemen (indien mogelijk).<br>Deze kaart is speelbaar voor je de strijd met Jeruzalem aanvangt.   |
| <b>Verstärkingen in Jerusalem<br/>(Versterkingen in Jeruzalem):</b> | Plaats drie groene troepen in Jeruzalem (voor zover nog voorradig).<br>Deze kaart moet uit het spel worden verwijderd na gebruik (ze komt niet op de aflegstapel).<br>Deze kaart moet onmiddellijk gespeeld worden.                                                  |
| <b>Verstärkingen in Jerusalem<br/>(Versterkingen in Jeruzalem):</b> | Plaats vijf groene troepen in Jeruzalem (voor zover nog voorradig).<br>Deze kaart moet uit het spel worden verwijderd na gebruik (ze komt niet op de aflegstapel).<br>Deze kaart moet onmiddellijk gespeeld worden                                                   |
| <b>Wikinger<br/>(Vikings)</b>                                       | Plunderende vikings in het thuisland van een medespeler vereisen zijn financiële steun. Een speler naar keuze moet twee schatkistpunten inleveren.<br>Deze kaart is speelbaar tijdens je eigen beurt op een tegenspeler naar keuze.                                  |