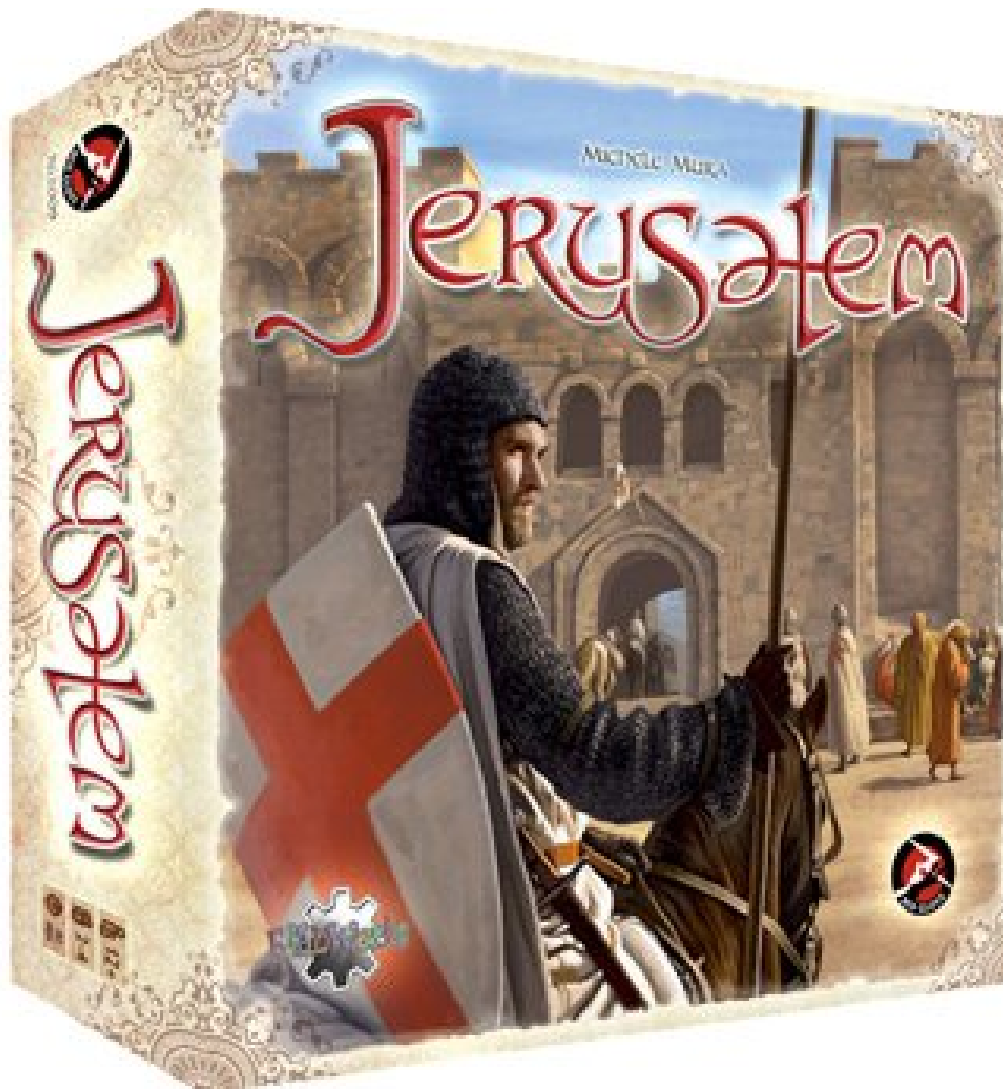




Jerusalem
 Abacus Spiele, 2010
 Michele MURA
 2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
 ± 90 minuten

Aan het begin van de twaalfde eeuw veroverden kruisvaarders uit gans Europa Jeruzalem. De stad werd het schouwtoneel van politieke machtsstrijd en bloedige ruzies. Diegene die het koninklijk paleis, het heilige graf en de Davidstoren onder zijn controle kan brengen, heeft de sleutel van de heerschappij over de stad in handen. Maar de machtsverhoudingen worden steeds weer opnieuw dooreengeschud door nieuwe veldslagen, politieke veranderingen in de regio en machtige patriarchen. Welke kruisridder zal de bekwaamste zijn en kan een verdedigingstoren oprichten die hoger is dan deze van zijn concurrenten ?

Speloverzicht

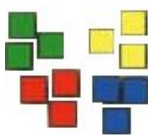
Door een intelligente inzet van de eigen hulpbronnen kan men in de loop van het spel de controle veroveren over het belangrijke machtscentrum van de stad: over het koninklijk paleis, het patriarchaat, de markt, over de tempelridders (die het heilige graf bewaken), over de adel en de Davidstoren. De gebieden die men onder controle heeft, verschaffen hulpbronnen onder de vorm van schildknapen, geld en prestige en hierdoor vergroot men de eigen invloed in de stad. Het aantal verdiepingen in de toren van de eigen vesting komt overeen met de hoogste van het eigen prestige. Aan het einde van iedere speelronde kan men nieuwe verdiepingen bouwen. De speler die aan het einde de hoogste toren heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

➡ **5 houten cilinders** (markers)



➡ **200 houten schildknapen**



➡ **42 Byzantijnse geldstukken**

- 30 zilverstukken

- 12 goudstukken

(1 goudstuk = 5 zilverstukken)



➡ **4 zichtschermen**

(ter geheimhouding van de eigen hulpbronnen)



➡ **4 gebeurteniskaarten**

(rugzijde: vlaggenprofiel)

➡ **1 handleiding**

Jerusalem

➡ **4 houten baronfiguren**



➡ **28 torenverdiepingen**



➡ **27 actiekaarten**

(rugzijde: schildknaap, geldstuk, toren)



➡ **4 ambtkaarten**

(rugzijde: menselijk profiel)



aflegstapel voor
speelrondespoor gebeurteniskaarten prestigespoor

Bouwplaats van een
verdedigingstoren.
In elke hoek van het
speelbord bevindt
zich de bouwplaats
van een speler.



Het speelbord toont de stad Jeruzalem, onderverdeeld in 6 machtscentra die telkens uit 3 gebieden bestaan (1 groot en 2 kleine gebieden).
De Davidstoren bestaat slechts uit 1 groot gebied.

Spelverloop

Voor het eerste spel moeten alle onderdelen voorzichtig uit de stanskartons worden losgemaakt.

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

De Byzantijnse geldstukken legt men als bank naast het speelbord.

De 4 gebeurteniskaarten worden gemixt en 3 ervan worden verdekt aan de drie gemerkte plaatsen aan de bovenste rand van het speelbord gelegd (over de velden 2, 3 en 4).

De vierde gebeurteniskaart wordt, zonder deze te bekijken, terug in de doos gelegd.

De 27 actiekaarten worden zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd. Naast deze voorraadstapel moet men genoeg plaats laten om ook een aflegstapel te bouwen.

De 4 ambtkaarten worden gesorteerd per nummer en legt men open naast het speelbord.

De zwarte speelrondemarker wordt op veld 1 van het speelrondespoor geplaatst (aan de bovenste rand van het speelbord). De overige houten blokjes worden gesorteerd per kleur en vormen de algemene voorraad.

AANDACHT

In het spel met drie spelers wordt de ambtkaart met het nummer 1 (hoofdman) uit het spel verwijderd. De spelregels voor 2 spelers vindt men achteraan deze handleiding.

Iedere speler kiest een kleur en neemt het volgende spelmateriaal:

- Eén zichtscherf in zijn kleur dat hij voor zich neerzet. De persoonlijke voorraad aan hulpbronnen (schildknapen en geldstukken) wordt steeds achter het zichtscherf gelegd zodat deze voor de medespelers geheim blijft.
- Byzantijnse geldstukken ter waarde van 12 (bijvoorbeeld 2 goudstukken en 2 zilverstukken), die ook achter het zichtscherf worden gelegd. Een speler mag te allen tijde steeds geld ruilen in de bank. Ieder goudstuk is vijf zilverstukken waard.
- Eén prestigemarker in zijn kleur. Deze marker wordt op veld 0 van het prestigespoor geplaatst (in het midden van het speelbord).
- Eén baronfiguur in zijn kleur die naast het zichtscherf wordt geplaatst.
- Zeven torenverdiepingen in zijn kleur die eveneens naast het zichtscherf worden geplaatst.

De grootste speler begint het spel en levert het eerste bod voor een ambt (zie pagina 3 onder fase 1: Bod voor een ambt).

Het spelverloop

Jerusalem wordt gespeeld over 5 rondes. Iedere speelronde bestaat uit 4 opeenvolgende fases. In elke afzonderlijke fase voert iedere speler zijn acties compleet uit, daarna begint een volgende fase. Nadat alle vier fases van een ronde zijn beëindigd, wordt de zwarte rondemarker op het speelrondespoor één veld verder gezet. Daarna begint de volgende speelronde opnieuw met fase 1. Als op het nieuwe veld van het speelrondespoor een gebeurteniskaart ligt, wordt die aan het begin van de ronde blootgelegd.

De 4 fases:

1. Bod voor een ambt
2. Inzetten van de schildknapen
3. Inkomsten
Fase 3 is nogmaals opgedeeld in 4 stappen:
stap 1: De Davidstoren
stap 2: Privileges
stap 3: Inkomsten (schildknapen, geldstukken, prestige)
stap 4: Torenbouw (nieuwe torenverdiepingen)
4. Gebeurtenis (alleen in de tweede, derde en vierde ronde)

Fase 1: Bod voor een ambt

Trek zoveel actiekaarten als het aantal medespelers (bijvoorbeeld drie kaarten bij drie medespelers) en leg die verdekt naast de ambtkaarten. De actiekaarten mogen voorlopig niet worden bekeken.

Ambtactie

Nu worden de ambten geveild die iedere speler in deze ronde zal bekleden. De speler met de hoogste toren (aantal verdiepingen) levert steeds het eerste bod. Als er meerdere spelers zijn die de hoogste toren hebben, biedt van deze spelers als eerst diegene die op het prestigespoor het verst vooraan staat. Als er ook dan nog een gelijke stand is, mag van die spelers de speler die in de vorige ronde het ambt met het laagste nummer bekleedde het eerste bod leveren.

OPMERKING

In de eerste ronde begint de grootste speler met het eerste bod.

De eerste bieder kiest één van de ambtkaarten en doet een bod, wat een geldwaarde naar keuze mag zijn, zelfs 0. Daarna moet de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, passen ofwel het bod verhogen. De speler die past, stapt uit de lopende veiling voor de gekozen ambtkaart en mag pas bij de veiling van de volgende ambtkaart weer meedoen.

Alle biedingen moeten door alle spelers zichtbaar op de tafel worden gelegd. Het is dus verboden om te bluffen en meer te bieden dan de actuele eigen geldvoorraad.

Nadat alle spelers, behalve één, hebben gepast, legt de speler die het hoogste bod heeft uitgebracht de geveilde kaart open voor zijn zichtscherf en betaalt zijn bod aan de bank. De andere spelers ontvangen hun bod terug. Zodra een speler een ambt heeft geveild, mag hij in deze fase geen bod meer uitbrengen.

Daarna opent de linkerbuurman van de hoogstbiedende de veiling voor één van de resterende ambtkaarten. Alle volgende veilingen verlopen principieel identiek aan de eerste veiling.

Zodra nog slechts één speler overblijft zonder ambtkaart ontvangt hij kosteloos de laatste ambtkaart.

OPMERKING

De speler die de ambtveiling opent, moet steeds een ambtkaart uitkiezen en een openingsbod doen. Hij mag niet passen.

Met elke ambtkaart ontvangt de bezitter de voordelen en hulpbronnen die op de kaart zijn vermeld. Een precieze omschrijving van de ambtkaarten vindt men terug in het hoofdstuk 'De ambtkaarten' op pagina 10. De ambtkaarten leggen ook de spelersvolgorde vast voor de rest van de speelronde.

Keuze van de actiekaarten

Nadat alle spelers hun ambtkaart hebben gekregen, ontvangt iedere speler **1 actiekaart**. In de spelersvolgorde, te beginnen met de speler die de ambtkaart met het kleinste getal voor zich liggen heeft, bekijkt iedere speler om de beurt de aan het begin van de fase afgetelde en verdekt liggende actiekaarten en kiest er één uit. De resterende verdekte actiekaarten geeft hij aan de speler met de volgende kleinste ambtkaart die op zijn beurt één actiekaart kiest. Dit wordt herhaald tot elke speler één actiekaart heeft ontvangen.

OPMERKING

De laatste speler van de ronde (de admiraal) heeft geen keuze meer en ontvangt de laatste overblijvende actiekaart.

Fase 2: Inzet van de schildknapen

Nadat alle spelers hun ambtkaart en actiekaart hebben ontvangen, begint fase 2. In de spelersvolgorde (de bezitter van de ambtkaart met het kleinste getal) voert nu elke speler zijn individuele speelbeurt uit. Gedurende zijn speelbeurt plaatst de speler schildknapen op het speelbord om de controle over de verschillende gebieden van de stad te verwerven.

Als een speler aan de beurt komt ...

... ontvangt hij zoveel schildknapen als op zijn ambtkaart wordt aangegeven:

1. De hoofdmans (speelt als eerste): 7 schildknapen.
2. De schatbewaarder (speelt als tweede): 6 schildknapen.
3. De veldmaarschalk (speelt als derde): 5 schildknapen.
4. De admiraal (speelt als laatste): 4 schildknapen.

Daarna mag de speler een willekeurig aantal schildknapen op een willekeurig aantal gebieden plaatsen. Een speler moet niet alle schildknapen plaatsen en mag ze ook voor een latere speelbeurt bewaren. Als een speler een schildknaap wil plaatsen, moet hij de schildknaap uit zijn persoonlijke voorraad (achter het zichtscherf) nemen en nooit uit de algemene voorraad. De speler mag de schildknapen gedurende zijn speelbeurt op willekeurig vele verschillende gebieden leggen. Schildknapen mogen in willekeurig vele gebieden van de 5 machtscentra of op de Davidstoren worden geplaatst. Als de speler schildknapen plaatst doet hij dit op gebieden die hij wil controleren. Bij het plaatsen van een schildknaap moet men er steeds op letten dat de schildknaap niet op een grens tussen twee gebieden wordt geplaatst.

Het moet steeds overduidelijk zijn in welke gebieden de schildknapen zijn geplaatst.

De geplaatste schildknapen worden aan het einde van een speelronde niet verwijderd.

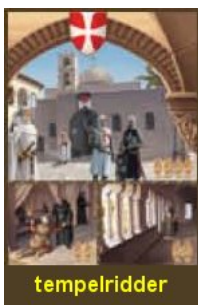
Het is daarom zeer belangrijk om goed te overwegen in welke gebieden men schildknapen legt. Hou er ook rekening mee dat de schildknapenverdeling in de afzonderlijke gebieden van groot belang is voor alle nog volgende speelrondes.

De machtscentra van de stad

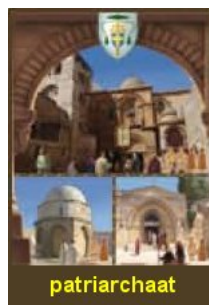
De stad Jeruzalem is onderverdeeld in 5 machtscentra. Elk afzonderlijk machtscentrum bestaat hierbij uit 3 gebieden (1 groot en 2 kleine). Bovendien is er nog de Davidstoren die slechts uit één gebied bestaat.



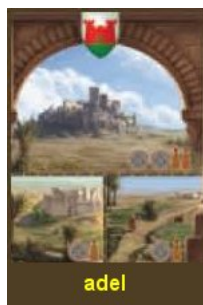
koninklijk paleis



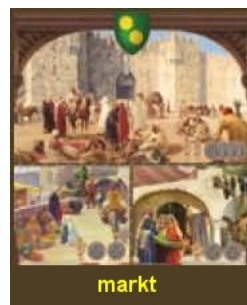
tempelridder



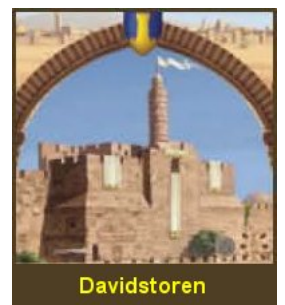
patriarchaat



adel



markt



Davidstoren

Wanneer men in fase 3 een gebied op het speelbord controleert, ontvangt men hiervoor de inkomsten die op dit gebied zijn vermeld.

Er zijn **2 mogelijkheden om een gebied te controleren**:

- als men de enige speler is die in dit gebied schildknapen heeft;
of
- als men in dit gebied meer schildknapen heeft dan iedere andere speler.

Bij een gelijke stand krijgt van die spelers de speler de controle die de ambtkaart met het kleinste getal heeft (bijvoorbeeld krijgt de hoofdmans voorrang op de veldmaarschalk).



Voorbeeld van de controle over een gebied

Nadat de schildknapen werden geplaatst, ziet het patriarchaat er uit zoals op de afbeelding is te zien. De blauwe speler bekleedt het ambt van hoofdman (nr. 1), de rode speler dat van de schatbewaarder (nr. 2) en geel is de veldmaarschalk (nr. 3). De afzonderlijke gebieden worden als volgt gecontroleerd: het grote gebied wordt gecontroleerd door de rode speler. Hij heeft weliswaar maar evenveel schildknapen als de gele speler maar hij heeft de ambtkaart met het kleinste getal. Geel controleert het gebied onderaan links. Hij heeft daar meer knapen dan elke andere speler. Het gebied onderaan rechts wordt gecontroleerd door blauw omdat hij de enige speler is die daar schildknapen heeft.

De baron

Tijdens de speelbeurt mag een speler zijn baron inzetten om een gebied op het speelbord te blokkeren. Geen enkele speler mag dan in dit gebied nog schildknapen plaatsen (ook niet met de hulp van actiekaarten). Schildknapen kunnen ook niet naar een gebied worden gebracht of uit een gebied worden verwijderd waarin de baron staat. Om de eigen baron in een gebied te kunnen plaatsen, moet men tegelijkertijd samen met de baron ook minstens 3 schildknapen in dit gebied plaatsen (ook al heeft men ze niet nodig om te controle over dit gebied te veroveren). De 3 schildknapen mogen in een willekeurige combinatie zowel uit de eigen voorraad (achter het zichtscherf) als met de hulp van de actiekaarten in het gebied worden ingezet.

Een speler is nooit verplicht om een baron in te zetten.

De baron blokkeert het gebied tot het einde van de ronde. Aan het einde van de ronde ontvangt de speler zijn baronfiguur terug.

In het geval dat de speler actueel de hoogste vestingstoren heeft, mag hij zijn baron niet op het grote gebied in het koninklijk paleis inzetten. Zijn er meerdere spelers die de hoogste toren hebben, mag van hen alleen die speler, die niet de meeste prestigepunten heeft, zijn baron in het grote gebied in het koninklijk paleis inzetten. In de eerste speelronde hebben alle spelers een even hoge toren en even veel prestigepunten en daarom mag in speelronde 1 niemand zijn baron in het grote gebied van het koninklijk paleis inzetten.



Voorbeeld van de plaatsing van een baron

Speler rood wil zeker zijn dat hij het grote gebied van het machtscentrum van de adel controleert. Hij besluit om daar 3 schildknapen te plaatsen om zo tegelijkertijd ook zijn baron te kunnen inzetten. Hiermee blokkeert hij het gebied en geen van de andere spelers mag daar tot het einde van deze speelronde nog schildknapen plaatsen. De baron heeft in elk geval geen enkele invloed op de beide andere gebieden van het machtscentrum van de adel. Hierin kunnen nog wel schildknapen (en baronnen) worden ingezet.

Huurlingen in dienst nemen

Tijdens de speelbeurt kan een speler ook extra schildknapen kopen om de invloed in de stad te verhogen. Elke schildknaap (huurling) die zo wordt aangeworven kost 3 zilverstukken.

De speler ontvangt de schildknapen uit de algemene voorraad (niet uit de voorraad achter zijn zichtscherf). Hij mag deze schildknapen onmiddellijk op het speelbord plaatsen of ze achter zijn zichtscherf bewaren voor later.

Huurlingen ontslaan

Als een speler in geldnood zit, mag hij een aantal schildknapen van het speelbord nemen en inruilen tegen geld. Op deze wijze ontvangt de speler voor elke troep van 3 verwijderde schildknapen 1 zilverstuk (6 verwijderde schildknapen leveren 2 zilverstukken op ... enzovoort). Deze schildknapen worden terug in de algemene voorraad gelegd (niet achter het zichtscherf). De speler mag de schildknapen willekeurig uit verschillende gebieden van het speelbord verwijderen die niet door een baron worden geblokkeerd.

Fase 3: Inkomsten

Tijdens deze fase ontvangen de spelers inkomsten voor de gebieden die ze controleren.

Er zijn drie vormen van inkomsten: schildknappen, geld en prestige. Om het spel te kunnen winnen, heeft men prestige nodig en alleen op die manier kan men een hogere vestingstoren bouwen dan zijn medespelers.

Fase 3 is opgedeeld in 4 stappen.

Tijdens elke afzonderlijke stap komt iedere speler aan de beurt, pas daarna begint de volgende stap. De vier stappen worden in deze volgorde afgehandeld:

Stap 1: Davidstoren	Stap 2: Privileges	Stap 3: Inkomsten	Stap 4: Torenbouw
----------------------------	---------------------------	--------------------------	--------------------------

Stap 1: Davidstoren

De speler die de Davidstoren controleert, ontvangt 1 zilverstuk. Aanvullend mag hij één van zijn schildknappen uit de Davidstoren naar een willekeurig ander gebied in de stad verplaatsen dat niet door een baron wordt geblokkeerd.

TIP

Diegene die de Davidstoren controleert heeft het grote voordeel dat hij nog één schildknaap vanuit de toren naar een ander gebied kan verplaatsen vóór de meerderheidsverhouding wordt gewaardeerd !

Stap 2: Privileges

In de drie machtscentra patriarchaat, markt en adel ontvangt de speler die daar telkens de grootste invloed heeft, een bijzonder privilege. Elk van deze machtscentra wordt afzonderlijk afgehandeld. Hiervoor bepaalt elke speler de som van zijn schildknappen die zich in de drie gebieden van het machtscentrum bevinden. De speler die de meerderheid heeft, ontvangt het privilege voor het betreffende machtscentrum. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die in deze speelronde de ambtkaart met het kleinste getal heeft.

TIP

Het is dus mogelijk om het privilege van een machtscentrum te veroveren ook al controleert men geen enkel afzonderlijk gebied. Het is immers de som van alle schildknappen in het complete machtscentrum dat bepaalt wie het privilege zal behalen.

Een speler kan ook in meerdere machtscentra een privilege behalen als hij daar telkens de meerderheid aan schildknappen heeft.

De **privileges** worden steeds in deze volgorde uitgedeeld:

1. PATRIARCHAAT: De geleerden

Dit privilege laat de speler toe één van zijn schildknappen, die hij achter zijn zichtschermbord heeft, terug in de algemene voorraad te leggen om daarvoor de bovenste actiekaart van de stapel te trekken en deze kaart in de hand te nemen.

2. MARKT: Bouwmaterialen

Dit privilege geeft de speler de mogelijkheid om tot 4 prestigepunten te verwerven. Elk punt kost de speler 2 zilverstukken. Leg het geld terug in de bank en verplaatst de prestigemarker navenant voorwaarts op het prestigepoor.

3. ADEL: Intriges aan het koninklijk hof

Dit privilege geeft de speler de mogelijkheid om 1 prestigepunt te stelen van een andere speler. Zet de prestigemarker van die speler 1 veld achteruit en zet de eigen prestigemarker 1 veld vooruit.

OPMERKING

Het is toegelaten om te stelen van een medespeler die actueel 0 prestigepunten heeft. De speler zet zijn marker één veld vooruit, de marker van de 'bestolene' blijft op 0 staan.

Stap 3: Inkomsten

Nu worden de inkomsten, die de spelers in de verschillende gebieden van de stad kunnen ontvangen, verdeeld. Daarvoor gaat men in de onderstaande volgorde de machtscentra na en bepaalt men telkens welke speler de controle over een afzonderlijk gebied heeft: 1. Koninklijk paleis, 2. Tempelridder, 3. Patriarchaat, 4. Markt en 5. Adel.

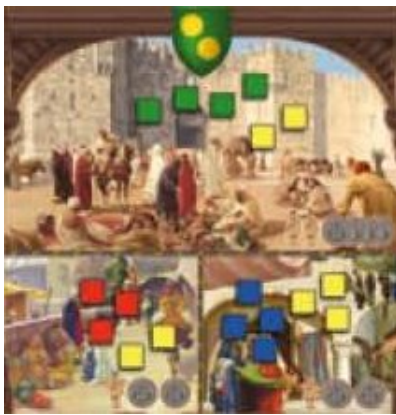
De speler die telkens de meeste schildknappen in een gebied heeft en het gebied dus controleert, ontvangt de inkomsten die in het gebied zijn afgebeeld. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die in deze speelronde de ambtkaart met het kleinste getal heeft.

Inkomsten onder de vorm van zilvermunten worden steeds uit de bank genomen.

Inkomsten onder de vorm van schildknappen worden uit de algemene voorraad genomen en prestigepunten worden op het prestigespoor aangeduid. Denk er aan om het verdiende geld of de verdiende schildknappen achter het zichtscherf te plaatsen.

OPMERKING

De inkomsten zijn voor iedere speler optioneel. Men mag dus minder nemen dan men volgens de spelregels recht op heeft.



Voorbeeld van het toekennen van een privilege

Wie ontvangt in de afgebeelde spelsituatie het marktprivilege ?

Speler Geel omdat hij in totaal 7 schildknappen in het totale machtscentrum heeft. Blauw en Groen hebben elk 4 schildknappen en Rood heeft er maar 3. Merk op dat Geel het privilege ontvangt ofschoon hij geen enkel gebied van het markt-machtscentrum controleert.

Voorbeeld van het verdelen van de inkomsten

We nemen dezelfde spelsituatie in het markt-machtscentrum om hierop de inkomsten van de spelers te bepalen. Groen ontvangt 2 schildknappen en 4 zilverstukken omdat hij het grote gebied controleert. Rood controleert het kleine gebied onderaan links en ontvangt hiervoor 1 schildknaap en 2 zilverstukken. Blauw ontvangt eveneens 1 schildknaap en 2 zilverstukken omdat hij het kleine gebied onderaan rechts controleert. Omdat Geel geen enkel gebied controleert, ontvangt hij geen inkomsten.

Stap 4: Torenbouw

Nadat de inkomsten zijn verdeeld, moet iedere speler prestigepunten uitgeven om zoveel mogelijk torenverdiepingen te kunnen bouwen. De speler met de ambtkaart met het kleinste getal begint, daarna volgt de speler met het tweede kleinste getal ... enzovoort.

De bouwkosten van een torenverdieping zijn even hoog als **het getal van de verdieping + 1 prestigepunt**. De derde verdieping van een toren kost dus bij wijze van voorbeeld $3 + 1 = 4$ prestigepunten.

Als men de **eerste speler** is die een verdieping van een **bepaalde hoogte** bouwt, kost dit nog eens **extra 1 prestigepunt**. Als men bij wijze van voorbeeld als eerste speler een derde verdieping bouwt, kost dit de speler 5 prestigepunten (4 voor de derde verdieping en 1 extra omdat hij de eerste is die een derde verdieping bouwt).

Iedere speler moet torenverdiepingen bouwen. Het is verboden om aan deze actie te verzaken om prestigepunten op te sparen voor een latere actie. Iedere speler is verplicht om zoveel mogelijk verdiepingen te bouwen als mogelijk is.

OPMERKING

Het bouwen van torenverdiepingen kent geen grenzen; er bestaat dus geen maximumhoogte van de toren. Als de houten verdiepingen van een kleur zijn uitgeput omdat een speler meer dan zeven verdiepingen heeft gebouwd, gebruikt hij daarna munten uit de bank om een verdieping aan te duiden.

De geschenken van de koning

Vóór de torenbouwstap van de laatste (vijfde) ronde overhandigt de koning van Jeruzalem 3 geschenken aan de spelers:

Iedere speler legt eerst zijn zichtschermbord terzijde en toont aan de medespelers de hulpbronnen waarover hij nog beschikt. Hiervoor ontvangt hij prestigepunten (PP).

- *De speler met de meeste schildknapen achter zijn zichtschermbord ontvangt 3 PP.*
- *De speler met het meeste geld achter zijn zichtschermbord ontvangt 3 PP.*
- *Iedere speler die minstens 1 actiekaart achter zijn zichtschermbord heeft, ontvangt 1 PP.*

Het laatste geschenk (actiekaart) kan elke speler nog verwerven.

Als er een gelijke stand is bij de beide eerste geschenken (schildknapen, geld), ontvangen de betreffende spelers telkens 1 PP.

Fase 4: Gebeurtenis

De laatste fase van een speelronde is een gebeurtenis. In de eerste en de laatste speelronde is er geen gebeurteniskaart. In de speelrondes 2, 3 en 4 vindt telkens één gebeurtenis plaats.

Bekijk de gebeurteniskaart die overeenstemt met de speelrondemarker van de actuele speelronde en voer al de aanwijzingen uit. In het hoofdstuk 'De gebeurteniskaarten' vindt men een overzicht van al de gebeurteniskaarten.

Nadat de gebeurtenis werd uitgevoerd (in het geval er één plaats vindt), wordt de speelrondemarker één veld verder op het speelrondespoor geplaatst. Als er op dit nieuwe veld een gebeurteniskaart ligt, wordt deze blootgelegd.

Alle spelers leggen hun ambtkaart terug naast het speelbord en zetten hun baronfiguur terug achter hun zichtschermbord.

Daarna begint de volgende speelronde met fase 1: Bod voor een ambt.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de vijfde speelronde. De speler met de hoogste vestingstoren wint het spel. Zijn kruisvaarders zullen vanaf nu de stad Jeruzalem besturen. Als er meerdere spelers zijn die de hoogste toren hebben gebouwd, wint van die spelers de speler die de meeste PP heeft.

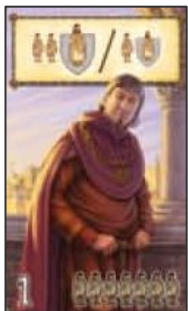
Als er ook dan nog een gelijke stand heerst, wint van die spelers de speler die in de vijfde en laatste ronde de ambtkaart met het kleinste getal heeft. Vergeet zeker niet om vóór de laatste torenbouw de geschenken van de koning uit te delen !

De ambtkaarten

Elk ambt heeft zijn voor- en nadelen. De hoofdman voert steeds als eerste zijn acties uit, maar hij weet nog niet wat de andere spelers zullen doen. Hij krijgt in ruil daarvoor wel meer schildknapen als de andere spelers en mag ook als eerste één actiekaart uitkiezen.

De admiraal daarentegen kan maar als laatste zijn speelbeurt uitvoeren, maar hij kan uiteraard het best reageren op de acties van zijn medespelers. Zijn nadeel is wel dat hij de minste schildknapen ontvangt en dat zijn mogelijkheden om zijn schildknapen te plaatsen beperkter zijn omdat zijn medespelers met de hulp van hun baronnen bepaalde gebieden kunnen geblokkeerd hebben.

Iedere ambtkaart biedt zijn bezitter een bepaalde bekwaamheid die hij in de loop van zijn speelbeurt in fase 2 (inzet van de schildknapen) kan gebruiken.

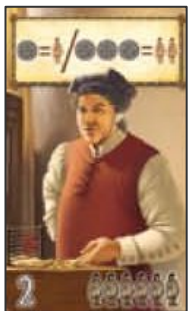


De hoofdman (eerste speler)

basisinkomsten: 7 schildknapen

De speler kan zijn baron met minder dan de normale 3 schildknapen inzetten. Als de speler in een groot gebied zijn baron inzet, moet hij maar 2 in plaats van 3 schildknapen mee inzetten.

Als hij zijn baron in een klein gebied wil inzetten, moet hij maar 1 schildknaap mee inzetten. De Davidstoren is een groot gebied.



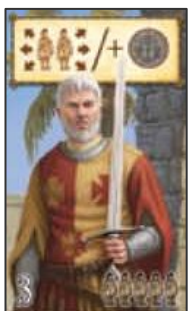
De schatbewaarder (tweede speler)

basisinkomsten: 6 schildknapen

De speler kan tot twee schildknapen (huurlingen) voor een gereduceerde prijs huren. Als de speler 1 schildknaap koopt, kost hem dit 1 zilverstuk.

Als de speler 2 schildknapen koopt, moet hij in totaal 3 zilverstukken betalen. Daarbovenop mag de speler nog extra schildknapen aankopen voor de normale en gangbare prijs van 3 zilverstukken per schildknaap.

Zo kosten, bij wijze van voorbeeld, 3 schildknapen voor deze speler dus 6 zilverstukken.



De veldmaarschalk (derde speler)

basisinkomsten: 5 schildknapen

De speler kan **ofwel** tot 2 schildknapen verplaatsen van een willekeurig gebied naar een ander willekeurig gebied (de gebieden mogen uiteraard niet zijn geblokkeerd door een baron) **ofwel** 1 zilverstuk uit de bank nemen.



De admiraal (laatste speler)

basisinkomsten: 4 schildknapen

De speler ontvangt 1 zilverstuk uit de bank.

De gebeurteniskaarten

Er bestaan in het spel vier verschillende gebeurteniskaarten, maar per spel komen er telkens maar 3 effectief tot uiting. Aan het begin van de speelrondes 2, 3 en 4 wordt telkens één gebeurteniskaart blootgelegd die pas in fase 4 van de speelronde in werking treedt. De spelers kunnen dus voorheen hun strategie aanpassen om zich voor de gebeurtenis te wapenen.

AANDACHT: Tijdens de eerste en de laatste speelronde vindt er geen gebeurtenis plaats !



Troonopvolger

Er wordt een nieuwe koning gekozen die Jeruzalem zal regeren en die de machtsverhoudingen in het paleis verandert. Alle schildknapen in alle 3 gebieden van het koninklijk paleis worden verwijderd en in de algemene voorraad teruggelegd. Baronnen kunnen deze aftocht niet verhinderen. Iedere speler mag tot 2 van zijn schildknapen uit het koninklijk paleis redden door ze in een gebied te plaatsen waarin zich zijn baron bevindt (zelfs wanneer die baron zich in het koninklijk paleis bevindt).

OPMERKING

Als een speler met zijn baron een gebied van het koninklijk paleis heeft geblokkeerd, moet hij eerst al zijn schildknapen uit dit gebied verwijderen vóór hij tot 2 van hen terug bij de baron kan plaatsen.

Voorbeeld troonopvolger

Een nieuwe koning wordt gekroond. Speler Groen moet al zijn schildknapen uit het koninklijk paleis verwijderen, maar hij mag 2 daarvan redden en die in het gebied van zijn baron plaatsen. Speler Geel heeft zijn baron in deze speelronde niet gezet en verliest daardoor al zijn schildknapen uit het koninklijk paleis. De rode speler heeft zijn baron in het grote gebied van het patriarchaat gezet en redt op die manier twee van zijn schildknapen door deze in dit gebied te plaatsen. Zijn derde schildknaap gaat terug naar de algemene voorraad.

Keuze van de patriarchen

De oude opperste patriarch wordt afgezet, de patriarchen en de edelen zijn in oproer. Iedere speler moet uit elk gebied van het machtscentrum van de patriarchen en de adel zoveel schildknapen verwijderen tot alle spelers daar precies evenveel schildknapen hebben als diegene die in elk gebied ervan de minste heeft. Alle verwijderde schildknapen worden terug in de algemene voorraad gelegd. Baronnen kunnen deze aftocht niet verhinderen.

OPMERKINGEN

In een afzonderlijk gebied worden enkel die spelers getroffen die daar ook werkelijk schildknapen hebben. Als een speler helemaal geen schildknapen in een gebied heeft, moeten de andere spelers niet al hun schildknapen verwijderen.

Als er zich in een gebied slechts schildknapen van één speler bevinden, verliest deze speler geen schildknapen.

Voorbeeld van een keuze van de patriarchen

Er wordt een nieuwe opperste patriarch gekozen. Speler Blauw moet uit het grote gebied van de patriarch 2 schildknapen verwijderen omdat hij dan evenveel schildknapen heeft dan Geel. In de andere gebieden van het patriarchaat vinden geen wijzigingen plaats. In het gebied onderaan links is er een gelijke stand en in het gebied onderaan rechts zijn alleen schildknapen van één speler. In het machtscentrum van de adel verliest Rood 2 schildknapen uit het grote gebied en Geel 1 schildknaap uit het gebied onderaan links. De speler Blauw moet geen schildknapen verwijderen.



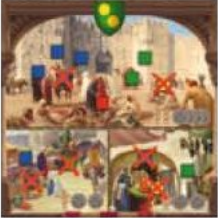


Bijzondere belasting

De koning heeft een bijzondere belasting uitgevaardigd voor alle handelaars en kooplui om op die manier de stadswallen te kunnen repareren. Iedere speler moet al zijn schildknapen uit de 3 gebieden van het machtscentrum van de markt verwijderen. Baronnen kunnen deze aftocht niet verhinderen. Iedere speler kan een willekeurig aantal schildknapen (ook alle) behoeden voor deze aftocht door per schildknaap die hij wil behouden 1 zilverstuk te betalen. De spelers beslissen in de spelersvolgorde hoeveel schildknapen ze telkens willen redden. Alle verwijderde schildknapen worden terug in de algemene voorraad gelegd.

Voorbeeld bijzondere belasting

De koning heeft de invoering van de nieuwe belasting afgekondigd. Te beginnen met de hoofdman (Blauw) moeten alle spelers hun schildknapen uit het machtscentrum van de markt verwijderen. Blauw beslist om 4 zilverstukken te betalen om de vier schildknapen te behoeden voor de aftocht. Hij verwijderd nog slechts 3 schildknapen. Speler Groen betaalt 3 zilverstukken om alle schildknapen, uitgezonderd één, te redden. Daarna is Geel aan de beurt. Hij wil graag al zijn schildknapen behoeden maar hij heeft geen geld meer achter zijn zichtscherf. Daarom moet hij zijn beide schildknapen verwijderen. Rood betaalt 1 zilverstuk om zijn enige schildknaap in het grote gebied te redden en kan hiermee in de volgende ronde strijden voor de controle van dit gebied.

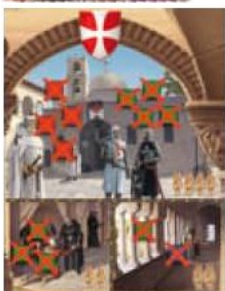


Oorlog

De strijders van de stad worden betrokken in een bloedig conflict. Alle schildknapen in de 3 gebieden van het machtscentrum van de tempelridder worden verwijderd. Baronnen kunnen deze aftocht niet verhinderen. De schildknapen worden in de spelersvolgorde verwijderd. Als een speler aan de beurt is, mag hij voor elke schildknaap die hij moet verwijderen extra 1 schildknaap van een medespeler verwijderen uit een gebied naar keuze van het speelbord, ook als dit gebied door een baron wordt geblokkeerd. Op deze wijze mag hij tot maximaal 2 schildknapen van elke medespeler verwijderen. De verwijderde schildknapen worden terug in de algemene voorraad gelegd.

Voorbeeld van een oorlog

De Sarazenen vallen de kruisvaarders aan! Te beginnen met de hoofdman (Rood) verliezen alle spelers hun schildknapen uit het machtscentrum van de tempelridder. Rood moet zijn 4 schildknapen verwijderen en besluit om ook 2 groene en 2 blauwe schildknapen te verwijderen uit andere gebieden van het speelbord. Speler Groen moet 7 schildknapen uit het machtscentrum van de tempelridder verwijderen. Hij mag dus in totaal ook 7 schildknapen van medespelers verwijderen. Aangezien er echter maar maximaal 2 schildknapen per medespeler mogen worden verwijderd mag hij uiteindelijk dus 6 schildknapen van zijn medespelers verwijderen. Blauw moet 1 schildknaap verwijderen en verwijderd ook 1 rode schildknaap uit het patriarchaat. Aangezien Geel geen schildknapen in het machtscentrum van de tempelridder heeft, verliest hij ook geen schildknaap. Maar de mogelijkheid om schildknapen van zijn tegenstanders te verwijderen, heeft hij uiteraard ook niet.



De actiekaarten

In de eerste fase van een speelronde ontvangt iedere speler 1 actiekaart. De speler die het privilege van het patriarchaat benut, mag extra 1 actiekaart kopen.

Hou de actiekaarten steeds verborgen achter het zichtscherf.

Alleen tijdens zijn speelbeurt in fase 2 mag de speler actiekaarten uitspelen.

Uitgespeelde actiekaarten worden op een aflegstapel gelegd en komen niet meer terug in het spel.

Als een speler aan het einde van het spel nog één actiekaart achter zijn zichtscherf heeft, ontvangt hij hiervoor het geschenk van de koning, namelijk 1 prestigepunt.

AANDACHT

- Een speler mag tijdens zijn speelbeurt een willekeurig aantal actiekaarten uitspelen en een speler mag een willekeurig aantal actiekaarten achter zijn zichtscherf bewaren.
- Een speler mag de schildknapen of zilverstukken, die hij dankzij de actiekaarten ontvangt, ofwel onmiddellijk gebruiken ofwel deze bewaren achter zijn zichtscherf voor later.



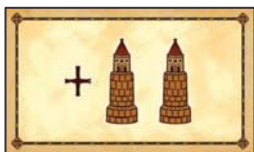
+1 schildknaap (3x)

Neem één schildknaap uit de algemene voorraad en plaats deze achter jouw zichtscherf.



+2 zilverstukken (3x)

Neem twee zilverstukken uit de algemene voorraad en plaats deze achter jouw zichtscherf.



+2 prestigepunten (3x)

Verplaats jouw prestigemarker 2 velden voorwaarts op het prestigespoor.



+2 hulpbronnen (2x)

Neem 2 hulpbronnen in een combinatie van schildknapen, zilverstukken en prestigepunten naar keuze (vb. 1 zilverstuk en 1 prestigepunt).



+1 schildknaap en +1 zilverstuk (2x)

Neem 1 schildknaap uit de algemene voorraad en 1 zilverstuk uit de bank en leg beide achter het zichtscherf.



Overloper (2x)

Ruil de positie van 1 van je eigen schildknapen uit een gebied naar keuze met de positie van 1 schildknaap van de tegenstander uit een gebied naar keuze. Geen van de gebieden mag door een baron worden geblokkeerd.



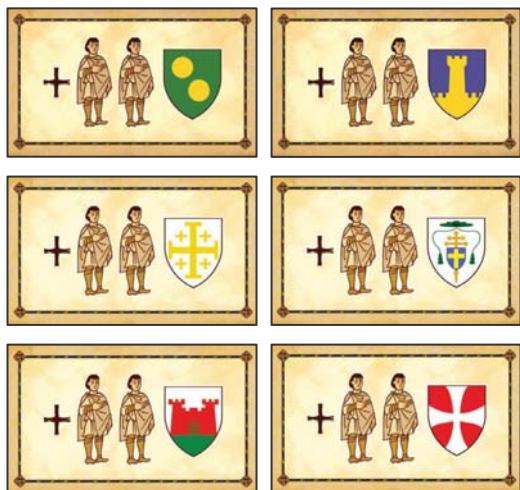
Verplaats 2 schildknapen (4x)

Verplaats tot 2 schildknapen uit willekeurige gebieden in andere willekeurige gebieden. Geen van de gebieden mag door een baron worden geblokkeerd.



Soldaten uit Genua (2x)

Jij mag in je speelbeurt een willekeurig aantal extra schildknapen (soldaten) kopen voor de prijs van 2 zilverstukken per schildknaap (in plaats van de gebruikelijke 3 zilverstukken).



Oppermachtige invloed (6x)

Neem 2 schildknapen uit de algemene voorraad en plaats die in het machtscentrum van het symbool dat op de actiekaart is te zien.

Hierbij mag de speler bij elke schildknaap kiezen in welk gebied van het machtscentrum hij de schildknaap plaatst.

De speler mag de schildknapen ook plaatsen in een gebied dat door een baron is geblokkeerd !

OPMERKING

Voor elk machtscentrum bestaat er één actiekaart 'oppermachtige invloed'. Het wapenschild komt overeen met het wapenschild van een bepaald machtscentrum op het speelbord.

Jeruzalem voor 2 spelers

In het spel voor 2 spelers blijven alle spelregels van het gewone spel gelden, met de volgende uitzonderingen:

- ⇒ Bij de spelvoorbereiding wordt de gebeurteniskaart 'Keuze van de patriarchen' uit de stapel verwijderd en terug in de doos gelegd.
- ⇒ Bovendien neemt men de kaart 'Oppermachtige invloed' van de **adel** uit de stapel van de actiekaarten en men legt die verdekt op het machtscentrum van de adel en men neemt de kaart 'Oppermachtige invloed' van het **patriarchaat** uit de stapel van de actiekaarten en men legt die verdekt op het machtscentrum van het patriarchaat.
- ⇒ In het spel met twee spelers komen enkel de ambtkaarten met de getallen 3 en 4 in het spel. De andere ambtkaarten blijven in de doos.
- ⇒ Het spel met twee spelers verloopt alleen in 3 machtscentra en in de Davidstoren. Men mag zijn schildknapen enkel inzetten in de volgende machtscentra: koninklijk paleis, tempelridder, markt en Davidstoren.

