

WPROWADZENIE

Crusader Rex to gra opowiadająca o Trzeciej Krucjacie. Jeden z graczy dowodzi FRANKAMI, drugi SARACENAMI.

TURY GRY

Gra rozgrywana jest jako ciąg lat, poczynających się od 1187 roku. W ciągu Roku rozgrywane jest sześć (6) Tur Gry. Każda Tura Gry składa się z czterech (4) Faz, rozgrywanych z kolejności podanej poniżej:

[1] Faza Kart

Obaj gracze rozpoczynają każdy rok z sześcioma (6) kartami. Każdy gracz rozpoczyna Turę Gry zagrywając **jedną (1) zakrytą** kartę. Następnie karty są równocześnie ujawniane. Gracz z wyższą wartością karty staje się GRACZEM 1 w tej Turze Gry. W przypadku remisów, o tym kto jest Graczem 1, decyduje FRANK.

[2] Faza Ruchu

Karty o wartościach 1, 2 lub 3 pozwalają na odpowiednią liczbę RUCHÓW GRUPOWYCH. WSZYSTKIE przyjazne boczki w jednym mieście są Grupą. W zależności od ich Poziomu Ruchu, boczki mogą poruszać się po drogach, nawet do czterech (4) miast na jeden Ruch. Muszą się jednakże zatrzymać w momencie wkroczenia na teren miasta, zajętego przez wroga. Gracz 1 rozpoczyna ruch jako pierwszy, potem ruchu wykonuje Gracz 2. Wszystkie powstałe bitwy rozstrzygane są później.

[3] Faza Bitew

Bitwa następuje w momencie, gdy w tym samym mieście zlokalizowane są wrogie sobie boczki. W momencie gdy Obróńca odmówi przyjęcia bitwy i dokona odwrotu do zamku, może nastąpić oblężenie. Gracz 1 decyduje o kolejności rozstrzygnięcia Bitew/Oblężeń.

[4] Faza Dobierania

Każdy z graczy dobiera po jednym (1) boczku ze swojej Puli Dobierania.

1.0 MAPA

Mapa przedstawia Ziemię Świętą, od południowej Antiochii aż do Egiptu. Frankowie zajmują zachodnie wybrzeże, Saraceni przeciwną stronę mapy.

1.1 MIASTA

Na mapie przedstawiono kluczowe osady XII wieku. Poprzez nie zarządzane są ruchy i lokalizacja bloczków.

- **Zielone** miasta są przyjazne Saracenom, *chyba że są okupowane przez boczki Franków.*
- **Pomarańczowe** miasta są przyjazne Frankom, *chyba że są okupowane przez boczki Saracenów.*
- **Czarne** miasta *nie są przedmiotem gry*, umieszczono je na mapie wyłącznie jako ciekawostkę historyczną.

Miasta mają poziomy od 1-4, co obrazuje ich zdolności obronne i ich zaopatrzenie. Miasta bez zamków nie mają nadanych wartości.

1.2 ZAMKI

Boczki mogą dokonać odwrotu do zamku, zamiast walczyć w polu. Pomimo tego, że mieście może przebywać dowolna liczba jednostek, to jednak dla zamku obowiązuje równy poziomowi miasta *limit obrony zamku*. Tak więc dowolna liczba bloczków może okupować ACRE, ale tylko 3 boczki mogą bronić się tam w Zamku.

1.3 PORTY

Miasto z symbolem kotwicy jest portem. Umożliwia ono Ruch Morski. W trakcie oblężenia port jest przyjazny **oblegającemu**, nie oblężonemu.

1.4 SIEDZIBA

Niektóre z miast mają umieszczoną w pobliżu tarczę heraldyczną wskazującą na to, że są Siedzibą (obszarem domowym) konkretnych bloczków. Istnieją także przypadki podwójnych tarcz, tak jak w przypadku Sidon i Beaufort. Sidon jest główną siedzibą, ponieważ jest wymienione także na samym boczku, a Beaufort jest siedzibą *drugorzędną*.

1.5 KLUCZOWE MIASTA

Siedem (7) miast (heksagonów) to Miasta Kluczowe. Saraceni rozpoczynają kontrolując trzy (3) z nich: ALEPPO, DAMASCUS i EGYPT. Frankowie kontrolują cztery (4) miasta: ANTIOCH, TRIPOLI, ACRE i JERUSALEM.

Celem gry każdego z graczy, jest kontrolowanie większości z siedmiu (7) Kluczowych Miast po tym, jak rozegrany zostanie rok 1192. Natychmiastowe zwycięstwo (nagła śmierć) następuje, jeżeli któraś ze stron zdobędzie kontrolę na siedmioma Kluczowymi Miastami.

Organizacja Zasad

Zasady te zostały tak zorganizowane, że pasek boczny (ta kolumna) zawiera przykłady, wyjaśnienia i komentarze historyczne pozwalające na głębsze zrozumienie gry i czerpanie z niej większej przyjemności.

Mgła wojny

Zaskoczenie jest ekscytującym elementem gry **Crusader Rex**. Z wyłączeniem bitwy, boczki które stoją na mapie zwrócone są w kierunku właściciela. Zachęca to do blefowania i innowacyjnych strategii, ponieważ gracze nie są pewni siły i tożsamości wrogich bloczków.

Miejsca bitew

Ze względów czysto informacyjnych, na mapie oznaczono główne miejsca bitew. Na czerwono oznaczono zwycięstwa FRANKÓW, na zielono SARACENÓW.

Nazwy i miejsca

Dzisiejsze i te historyczne nazwy pewnych miejsc mogą się różnić. Zapis nazw został oparty o książkę Lyona i Jacksona „*Saladin: The Politics of Holy War*”.

Od tłumacza: nazwy miast pozostawiałem często nieprzetłumaczone, tak, żeby łatwo można było je odnaleźć na mapie.

Wczesne Krucjaty

Krucjaty rozpoczęły się 27 listopada 1095 roku, kiedy to papież Urban II wezwał cały chrześcijański świat do odzyskania Ziemi Świętej. Pomimo tego, że Jerozolimę pozostawiało pod łagodnymi rządami Muzułmanów od 400 lat, Urban II zdecydował się teraz ogłosić, że „wrogowie Chrystusa” sięją zepsucie i bluźnierstwo. Mniej niż cztery lata później Frankowie zakończyli długi i krwawy marsz do Jerozolimy, wybijając w mieście każdego Żyda i Muzułmanina. W Jerozolimie, Antiochii, Trypolisie i Edessie (dziś Armenii) powstały niezależne królestwa i księstwa. Wszystkie razem nazywano „Outremer”, czyli Zamorze.

Państwa Krzyżowców funkcjonowały przez 45 lat, dopóki Zangi, atabeg Aleppo, nie podbił Hrabstwa Edessa. Nowy islamski bohater wojenny został wkrótce zamordowany przez swe sługi. Najmłodszy syn Zangiego, Nur al-Din, objął komendę, i począł przygotowania do obrony przez nieuchronnym atakiem Franków.

Papież Eugeniusz III zwołał Drugą Krucjatę w dniu 31 marca 1146 roku. Niemcy, Francuzi i Anglicy pod wodzą króla Francji Ludwika VII i króla niemieckiego Konrada II, chcieli uderzyć najpierw na Damaszek. Ich natarcie na Damaszek zostało rozbite, gdy siły Nur al-Dina uderzyły z północy. Krzyżowcy rozpięchli się w panice, a Druga Krucjata zakończyła się klęską. Imperium Zengidów pod rządami Nur al-Dina kontrolowało teraz Aleppo i Damaszek.

2.0 ARMIE

Drewniane bloczki reprezentują siły FRANKÓW (pomarańczowe) i SARACENÓW (zielone). Jest również jeden bloczek reprezentujący ASSASYNÓW (czarny).

W grze znajduje się arkusz etykiet. Do każdego bloczka należy przylepić jedną etykietę. Delikatnie przyłóż etykietę, upewnij się, że jest prosto i mocno przyciśnij ją do bloczka.

- Zielone etykiety na zielone bloczki
- Brązowe etykiety na pomarańczowe bloczki
- Czarna etykieta na czarny bloczek

Bloczki wprowadzają do gry zaskoczenie i element tajemnicy. W momencie gdy bloczki stoją, ich siła i typ są niewidoczne dla przeciwnika.

2.1 DANE NA BLOCZKACH

Bloczki posiadają liczbę i symbol oznaczający ich możliwości poruszania się i walki.

2.11 Siła

Bieżąca siła bloczku jest wskazywana przez liczbę diamentów, na górnej krawędzi postawionego pionowo bloczka. Siła określa jak wiele 6-ściennych (k6) kości, używanych jest podczas walki. Dla bloczka z siłą, 4 wykonuje się rzut 4k6 (czterema kośćmi sześciocienne); bloczek o sile 1 to 1k6.

Bloczki różnią się maksymalną siłą. Niektóre bloczki mają cztery poziomy siły, inne trzy, a niektóre tylko dwa. Za każde otrzymane w walce trafienie, siła bloczku jest redukowana, poprzez obrócenie go o 90 stopni odwrotnie do wskazówek zegara. Na marginesie pokazano przykład bloczku z siłą 3,2I i 1.

2.12 Współczynnik walki

Współczynnik walki określany jest przez literę i liczbę, np. A2 lub B3. Litera (*inicjatywa*) określa kiedy wypada tura bitwy danego bloczku. Wszystkie bloczki A jadą pierwsze, potem bloczki B, potem bloczki C. Liczba (*walka*) oznacza maksymalny wynik rzutu oznaczający trafienie.

PRZYKŁAD: Bloczek oznaczony jako B1 trafia za każdą wyrzuconą na kostce „1”, ale bloczek B3 trafia już na rzuty 1, 2, 3.

2.13 Poziom ruchu

Poziom ruch bloczku oznacza jak dużo miast może bloczek przejść w jednym ruchu. Wszystkie bloczki otrzymują +1 ruchu w trakcie ruchu forsownego.

2.14 Siedziba

Siedziba bloczku to jego obszar domowy lub główne twierdza. Bloczki rozpoczynają grę w swoich Siedzibach. Niektóre bloczki mają drugorzędne siedziby (zobacz 1.4), ale wyłącznie główna siedziba jest wymieniona z nazwą.

2.2 FRANKOWIE

Bloczki Franków to mieszanina rycerstwa, piechoty i łuczników.

2.21 Outremer (Zamorze)



Dziewięć (9) bloczków reprezentuje chrześcijańskich panów feudalnych Królestwa Jerozolimy, Księstwa Antiochii i Hrabstwa Trypolis.

2.22 Zakony rycerskie



Siedem (7) bloczków reprezentuje elitarne zakony rycerskie Szpitalników i Templariuszy.

2.23 Turkopole



Dwa (2) bloczki reprezentują syryjską lekką jazdę konną, na żołądź Franków.

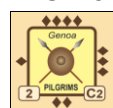
2.24 Krzyżowcy



Dziewięć (9) bloczków reprezentuje siły Trzeciej Krucjaty ANGLIKÓW, FRANCUZÓW i NIEMCÓW. Wszyscy rozpoczynają grę poza mapą, w Puli Dobierania

Franków.

2.25 Pielgrzymi



Cztery (4) bloczki reprezentują mniejsze oddziały pielgrzymów przybyłych walczyć w Ziemi Świętej. Wymienione są tutaj cztery główne źródła

pielgrzymów, ale pielgrzymi przybywali zewsząd, od Kastylii po Jutlandię. Grę rozpoczynają poza mapą, w Puli Dobierania Franków.

2.3 SARACENI

Bloczki Saracenów zawierają mieszankę lekkiej konnicy, łuczników konnych i piechoty.

2.31 Emirowie



Dziewiętnaście (19) bloczków reprezentuje islamskich wodzów lojalnych Saladynowi. Kiloro z nich pochodzi z obszarów nieobjętych mapą, ale dla

uproszczenia wskazano dla nich lokalacje startowe na mapie. Zauważ, że Saladyn i cztery inne bloczki dzierżą ten sam herb – to jego bracia i synowie.

2.32 Nomadowie



Dwanaście (12) bloczków reprezentuje różnorodne, nieregularne wojska, spoza regionów ujętych na mapie.

Saraceni rozpoczynają z czterema (4) Nomadami, reszta pozostaje w Puli Dobierania.

2.4 ASSASYNINI



CZARNY bloczek reprezentuje Asasynów. Umieszczany jest w Masyaf i używany do atakowania wrogich bloczków w momencie zagrania karty zdarzenia ASSASIN.

Miejsca bitew

Templariusze i Szpitalnicy (Joannici) byli elitarnymi zakonami rycerskimi Chrześcijaństwa. Członkami ich w większości była mniejsza szlachta, pochodząca z całej Europy, jednakże większość pochodziła z Francji. Byli głęboko religijni, dobrze wyszkoleni, zdyscyplinowani i waleczni w bitwie.

Zakon Szpitalników św. Jana z Jerozolimy został założony jako organizacja charytatywna, przez włoskiego kupca jeszcze przed krucjatami. Pod kuratelą benedyktynów, zmienił się w 1160 roku w niezależną kastę militarną.

„Zakon Ubogich Rycerzy Jezusa Chrystusa” został z kolei założony przez dziesięciu krzyżowców w roku 1119 jako zakon rycerski poświęcony ochronie pielgrzymów. Ich kwatery główna mieściła się w meczecie Al-Aksa, na południowym brzegu Góry Świętynnej, (znanej krzyżowcom pod nazwą Świątyni Salomona), od czego wzięła się nazwa Templariusze.

W okresie Trzeciej Krucjaty zakony rycerskie stały się straszliwą potęgą militarną i najzamożniejszymi posiadaczami ziemskimi w Zamorzu. Dowódcy zakonów traktowali królów, książąt i emirów Bliskiego Wschodu jak równych sobie.

Członkowie zakonów, którzy wpadli w ręce wroga, byli z reguły traceni. Zakony rycerskie odmawiały płacenia okupu. „Chcę oczyścić ziemię z tych dwóch potwornych zakonów”, powiedział Saladyn, „z ich poczynania nie ma pożytku, nigdy nie wyrzekną się wrogości, nie posłużą nijak jako niewolnicy i są wszystkim co najgorsze wśród niewiernych”. Dwustu trzydziestu zakonników poddano egzekucji kilka dni po ich pojmaniu po Bitwie pod Hittin.

STOPNIOWA REDUKCJA



Siła 3

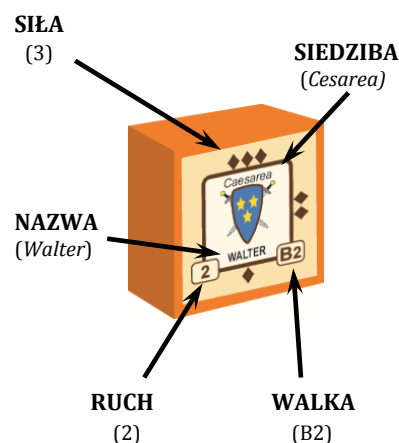


Siła 2



Siła 1

DANE NA BLOCZKU



3.0 PRZYGOTOWANIE

Obie strony wystawiają swoje bloczki na mapie w wyznaczonych siedzibach. Bloczki wystawiane są z pełną siłą.

3.1 ROZSTAWIENIE FRANKÓW

Ostremerowie, Turkopole i Zakony rycerskie startują w siedzibach, zgodnie z nazwami na bloczkach, ewentualnie w drugorzędnych siedzibach w **tych samych** królestwach. Grający Frankami nie może przekroczyć liczbą jednostek Poziomu Miasta i musi przeprowadzić wszystkie dostosowania do Siedzib przed pociągnięciem przez Saracenów Nomadów.

PRZYKŁAD: *Król Guy rozpoczyna w Jerusalem, ale może zostać wystawiony też w Hebronie i Jaffa.*

Pozostałych 13 bloczków (Krzyżowcy i Pielgrzymi) są umieszczani zakryci w Puli Dobierania poza mapą.

3.2 ROZSTAWIENIE SARACENÓW

Bloczki Emirów startują w siedzibach zgodnych z nazwą na bloczku, z wyjątkiem Saladyna, który może zostać wymieniony miejscem z innym bloczkiem ze swojej rodziny. Tak więc Saladyn jako siedzibę ma Damaszk, ale może zostać zamieniony z al-Azizem w EGIPCIE lub al-Zahirem w ALEPPO.

Pozostałe 12 bloczków, to nomadzi (Arabowie, Kurdowie, Turkowie). Umieszczani są zakryci poza mapą w Puli Dobierania. Czterech (4) z nich jest natychmiast dobieranych i wystawianych na odpowiadających im siedzibach.

4.0 KARTY

W grze jest dwadzieścia jeden (21) kart RUCHU i cztery (4) karty ZDARZEŃ. Na początku każdego roku, **wszystkie** karty są tasowane i po sześć (6) zakrytych kart jest rozdawanych każdemu graczowi. Gracze mogą je przeanalizować.

4.1 ZAGRANIE KARTY

Obaj gracze zaczynają Turę Gry od zagrania jednej zakrytej karty przed sobą. Karty odkrywane są równocześnie. Gracz z wyższą kartą staje się GRACZEM 1 na tą Turę Gry. Frankowie decydują kto nim jest w przypadku remisu.

4.11 Karty Ruchu

Karty ruchu pozwalają na jeden, dwa lub trzy ruchy, zgodnie z ich wartością.

4.12 Karty Zdarzeń

Karty Zdarzeń zapewniają graczowi specjalne akcje, zgodnie z ich opisem na karcie. Zdarzenia mają miejsce przed Ruchami. W przypadku zagrania zdarzeń przez obu graczy, zdarzenie Franków ma miejsce wcześniej, z wyjątkiem zagrania karty Mud, anulującej turę.

UWAGA: *Inaczej niż w przypadku Hammer of the Scots, zagranie dwóch kart Zdarzeń NIE kończy od razu roku.*

5.0 RUCH

Gracze nigdy nie muszą się ruszać. Muszą zagrać kartę, ale mogą nic nie wykonywać, jeżeli tak sobie życzą. Ruchu nie można zachować na później.

Bloczki mogą przechodzić swobodnie przez przyjazne bloczki, ale muszą się **zatrzymać** i stoczyć bitwę, gdy wchodzi do miasta zawierającego wrogie bloczki.

WYJĄTEK: *oblegający gracz może przechodzić przez miasto, które jest przez niego oblegane.*

Bloczki mogą poruszyć się tylko raz na Turę Gry, z wyjątkiem PRZEGRUPOWANIA i WYCOFANIA.

5.1 INICJATYWA

Wartości kart określają kolejność ruchu w Turze Gry. Gracz z wyższą kartą jest GRACZEM 1 w danej Turze Gry. Frankowie decydują w razie remisów.

5.2 RUCH GRUPOWY

Wszystkie bloczki w jednym mieście (nawet pojedynczy) tworzą GRUPĘ. Gracze mogą poruszyć tyle grup, na ile pozwala im zagrana przez nich karta. Np. zagranie karty o wartości 3 pozwala na poruszenie do 3 Grup. Gracz może poruszyć dowolną liczbę bloczków w Grupie do jednego lub większej ilości miast w promieniu ich ruchu.

PRZYKŁAD: *W Damascus znajduje się 7 bloczków Saracenów. Gracz przesuwa 4 z nich to Tiberia (przez Ashtera i Ajlun), 2 bloczki do Tyre (przez Banyas i Beauport) i pozostawia 1 w Damascus.*

5.3 ZBIÓRKA

Zamiast wykonać Ruch Grupowy, gracz może zadeklarować ZBIÓRKĘ. Wybierz jedno *przyjazne* miasto i przesuń wszystkie lub dowolne bloczki, z wystarczającą wartością ruchu, do tego miasta.

PRZYKŁAD: *4 bloczki z Jerusalem, 1 w Jaffa, 2 w Tiberias i 2 w Beirut poruszają się do Acre, wybranego na zbiórkę miasta.*

Bloczki nie mogą rozpocząć zbiórki nowej bitwy lub wykonać zbiórki w wyniku wrogiego ataku, ale mogą zbierać się (lub przechodzić przez) miasto, które oblegają.

UWAGA: *Bloczki, które zbierają się w mieście pod oblężeniem mogą Szturmować w Fazie Bitwy.*

5.4 LIMITY DRÓG

Istnieją dwie kategorie dróg: Głównie (grubsze) i Drugorzędne (cieńsze). Maksymalnie osiem (8) bloczków może przemieścić się po Drodze Głównej, cztery (4) pod Drodze Drugorzędnej. Limity dróg mają zastosowanie do każdego z graczy oddzielnie.

Limity dróg są **dzielone na pół (50%)**, jeżeli wykorzystywane są one do ataku: cztery (4) na Drodze Głównej, dwa (2) na Drugorzędnej.

Saladyn i Imperium Ajjubidów

Salah ad-Din al-Ajjubi (nazwany przez Franków „Saladynem”), był Kurdem wysokiego pochodzenia. Jego ojciec był Zarządcą Tikritu, dziś leżącego w Iraku, i biegłym doradcą politycznym zarówno Zangiiego jak i Nur al-Dina. Jego stryj – Szirkuh – był doświadczonym generałem Sułtanatu Zangidów i dowódcą wyprawy wojennej do Egiptu w 1164 roku, skierowanej przeciwko Fatymidom. Młody Saladyn brał udział w tej krwawej, ale zakończonej powodzeniem, kampanii. Kiedy Szirkuh w wyniku choroby zmarł w roku 1169, 31-letni Saladyn odziedziczył kontrolę nad Egiptem.

Z czasem rosło napięcie pomiędzy Saladynem, a jego nominalnym zwierzchnikiem w Damaszku. Na horyzoncie czaiła się otwarta wojna, ale gdy nagle w 1174 Nur al-Din zmarł, Saladyn szybko przemaszerował z armią do Damaszku i przejął władzę jako regent występujący w imieniu 11-letniego syna Nur al-Dina, al-Saliha. Wywiązała się wojna domowa, ale lojaliści Zangidów nie byli wyzwaniem dla przebiegłości politycznej i potęgi militarnej Saladyna. Do roku 1186 Saladyn kontrolował Egipt, Syrię, większość Hrabstwa Edessy i wszystkie ważniejsze miasta-państwa Mezopotamii, poza Bagdadem.

Saladyn wśród ówczesnej islamskiej braci miał mieszane opinie. Wielu widziało w nim mądrego i współczującego władcę, głęboko wierzącego, sannickiego muzułmanina i największego z Arabów w historii. Prawie równie wielu uważało go za cynicznego oportunistę i głodnego władzy uzurpatora, bardziej zainteresowanego wojną z braćmi muzułmanami, niż z królestwami Krzyżowców.

Trzecia Krucjata, została ogłoszona przez papieża Grzegorza VIII w roku 1187, po tym, jak Saladyn pokonał chrześcijańskie wojska w Bitwie pod Hittin, następnie przejął całe Królestwo Jerozolimskie z wyjątkiem Tyru.

Karta 'Mud'

Karta MUD anuluje bieżącą turę w całości, z wyjątkiem Degradacji z oblężenia.

Limity dróg

Limity dróg mają zastosowanie oddzielnie dla każdego z graczy. Jak tylko osiągnięty zostanie limit, to dana droga zostaje zamknięta dla DANEGO gracza do końca Tury Gry.

Limit ataku ma zastosowanie tylko do ostatniego etapu drogi, nie całego przebytego szlaku.

5.5 MARSZ FORSOWNY

Bloczki mogą zwiększyć swój zasięg ruchu o +1 przez forsowny marsz. Umieść kostkę na każdym bloczku, który wykonał forsowny marsz. Po wykonaniu wszystkich normalnych ruchów, wykonaj jeden rzut kością dla każdego bloczka:

1-3: utrata jednego poziomu siły
4-6: bez efektu

Bloczek zawsze kończy dodatkowy ruch, o ile nie zostanie w trakcie ruchu forsownego wyeliminowany.

5.6 KONTROLA MIASTA

Miasta są albo PRZYJAZNE, albo WROGIE.

Przyjazne: miasto puste w twoim kolorze lub, zajmowane przez twoje bloczki.

Wrogie: miasto puste w kolorze wroga, lub zajmowane przez wrogie bloczki.

Podczas oblężenia jeden gracz kontroluje zamek, drugi kontroluje pole. Miasto i port jest przyjazne graczowi oblegającemu na potrzeby ruchu. Gracz *oblężony* zachowuje kontrolę nad miastem na potrzeby wyłonienia zwycięzcy.

Zmiany w kontroli miast mają zawsze efekt **natychmiastowy**.

5.7 ZWIĄZANIE

Wszystkie atakujące bloczki (wliczając Rezerwy) wstrzymują odpowiadającą im liczbę broniących się bloczków od ruchu. Obrońca wybiera, które jego bloczki są związane. „Niezwiązane” bloczki mogą normalnie się poruszać i atakować, **ale** nie mogą użyć **żadnej drogi**, której użył Atakujący do rozpoczęcia bitwy.

PRZYKŁAD: 2 bloczki atakują miasto odległe o jedną drogę, podczas gdy 2 inne bloczki atakują to samo miast inną drogą. Jeżeli miasto broni 5 bloczków, to 4 z nich są związane, ale 1 (wybór obrońcy) może ruszać się i/lub zaatakować inne miasto, nie używając żadnej drogi, którą wkroczył Atakujący.

5.8 RUCH MORSKI

Każdy z graczy może użyć Ruchu Morskiego pomiędzy dwoma przyjaznymi portami. Każdy Ruch Morski kosztuje **jeden (1) Ruch** za **bloczek**; karta Ruch 2 pozwala na Ruch Morski 2 bloczków. Bloczki nie mogą nigdy atakować (lub być posiłkami w bitwie) lub wycofywać się przy pomocy Ruchu Morskiego.

5.9 ZABÓJSTWA

Bloczek Asasyni działa pod kontrolą gracza, który zagra Kartę Zdarzenia ASSASIN. Bloczek ten może raz zaatakować dowolny wskazany bloczek wroga (bez oglądania go) i wrócić z powrotem do Masyaf, bez możliwości oddania ataku przez wroga.

Do Masyaf nie może wkroczyć żaden bloczek Saracenów lub Franków.

6.0 BITWY

Bitwy toczone są pojedynczo, jedna po drugiej, po tym jak wszystkie ruchy zostaną zakończone. Każda bitwa musi zostać zakończona przed przejściem do następnej. Gracz 1 określa kolejność bitew **przed** odsłonięciem wrogich bloczków. Po tym jak bitwa zostanie zakończona ustawie wszystkie bloczki z powrotem w pozycji pionowej. Następnie Gracz 1 wybiera kolejną bitwę, ale nie musi się trzymać w tym żadnej konkretnej kolejności.

Bloczki nie są ujawniane przed konkretnymi bitwami. Odkryjcie bloczki biorące w niej udział, przez położenie ich „do przodu”, zachowując orientację dla uwidocznia bieżącej siły.

6.1 RUNDY WALKI

Bitwy toczone są przez maksimum **cztery (4)** rundy bitwy. Jeżeli na polu ostali się jacyś obrońcy, to **Atakujące** bloczki muszą wycofać się w swoich normalnych turach bitwy **podczas** Rundy 4. Tak więc atakujące bloczki nie walczą w Rundzie 4, ale bloczki obrońcy czynią to normalnie.

UWAGA: ponieważ obaj gracze mogą ruszać się przed walką, w niektórych bitwach to Frankowie będą Atakującym, w innych to Saraceni.

6.2 TUR Y WALKI

Każdy bloczek ma w Rundzie Bitwy jedną Turę Bitwy, w której może **WALCZYĆ**, **SPASOWAĆ** albo **WYCOFAĆ SIĘ**.

WYJĄTEK: Atakujący musi wykonywać wycofanie się w Rundzie 4.

Sekwencja tur zależna jest od współczynnika walki. Bloczki „A” wykonują akcję przed bloczkami „B”, potem bloczki „C”. **Broniące się** bloczki „A” wykonują akcję przed Atakującymi bloczkami „A”, itd.

Po tym jak wszystkie bloczki podejmą **jedną** Turę Walki, Runda 1 się kończy. Powtarzajcie tę sekwencję w Rundach 2 i 3, jeżeli to konieczne.

PRZYKŁAD: *Conrad (B3) i Turkopol (A2) atakuje Zangi (B2) i Kurdów (C2). Sekwencja dla każdej rundy walki to: Turkopol, Zangi, Konrad, Kurd.*

6.3 REZERWY W BITWIE

Gracz może atakować przez **różne** drogi i/lub atakować dwoma lub trzema Ruchami Grupowymi. *Jedna z grup poruszających się po tej samej drodze musi zostać zadeklarowana jako Atak Główny.* Wszystkie inne przyjazne bloczki są umieszczone w Rezerwie.

PRZYKŁAD: *Saracenia mają 4 bloczki w HEBRON i 2 w AMMAN. Obie grupy atakują JERUSALEM. Atakujący deklaruje, że grupa z HEBRON to Atak Główny.*

Asasyni

Asasyni (Nizaryci) byli członkami ekstremistycznej sekty izmailitów, oddanej idei zniszczenia sunnitów na Bliskim Wschodzie. Słowo „Asasyn” pochodzi od arabskiego słowa hashishyum. Haszishi (używający haszyszu) byli zażywającymi narkotyki fanatykami, będącymi wczesną wersją samobójców zamachowców. W połowie XII wieku, Asasyni mieli 40,000 wyznawców, żyjących w bezpiecznych górskich twierdzach.

Raszid al-Din Sinan, znany jako „Stary człowiek z Góry”, był w trakcie Trzeciej Krucjaty prawdopodobnie najbardziej utalentowanym przywódcą tej krwawej sekty. Sinan, tak jak jego poprzednicy, nienawidził zarówno Franków jak i Imperium Ajjudinów Saladyna i rozgrywał jednych przeciwko drugim.

W roku 1175, władcy Aleppo zapłacili Sinanowi za zamordowanie Saladyna, ale czyn ten został zniweczony bohaterską obroną Yazkujja. W roku 1177 zangijski Wezyr Aleppo został zasztyletowany, tak jak i Wezyr Bagdadu w następnym roku. W 1192 Asasyni zamordowali Konrada z Montferratu przed jego koronacją na Króla Jerozolimy.

Straty wynikające z karty ASSASIN reprezentują chaos i demoralizację powodowaną przez Asasynów.

Kontrola miast

W Crusader Rex nie ma miast neutralnych. Jeżeli jedno z twoich miast było okupowane przez wroga, to wraca natychmiast pod twoją kontrolę w momencie, gdy wróg je opuści.

Rezerwy w walce

Bloczki będące częścią Ataku Głównego muszą rozpoczynać ruch z tego samego miasta i używać tej samej drogi do rozpoczęcia bitwy. Wszystkie pozostałe bloczki pozostają w Rezerwie. Bloczki z Ataku Głównego nie mogą zostać umieszczone na życzenie w Rezerwie.

ZASADY OPCJONALNE

Ryszard

Gdy Ryszard Lwie Serce (tylko on) będzie znajdował się już w Ziemi Świętej, to może się on poruszyć Ruchem Morskim do portu będącego pod oblężeniem Saracenów, żeby rozpocząć bitwę lub wspomóc odsieczą walcząc tam wojska. Siła Ryszarda jest normalna (B4), ale może się on wycofać wyłącznie **przez Morze** do dowolnego przyjaznego portu.

Kapryśny Filip

Jeżeli James of Flanders zostanie wyeliminowany, to z gry odchodzi także Philip. Wraca on do Francji, żeby objąć tron Flandrii.

UWAGA: *Zalecamy używanie obu zasad opcjonalnych łącznie, ponieważ każda z nich faworyzuje jednego z graczy.*

Bloczki Rezerwy nie mogą atakować, wycofywać się i otrzymywać trafień w Rundzie Walki 1. Ujawnianie są dopiero w Rundzie 2, nawet jeżeli wszystkie przyjazne bloczki zostały wcześniej wyeliminowane lub wycofały się. Potem podejmują one normalne Tury Walki.

WAŻNE: *Kontrola nad Polem Bitwy zmienia się, jeżeli Atakujący zwycięży w Rundzie 1 przed tym, jak przybędą rezerwy Obrońcy. Atakujący w takim przypadku do końca walki staje się Obrońcą.*

6.31 Posiłki w bitwie

Bloczki poruszone przez Gracza 2 żeby wzmocnić bitwę wywołaną przez Gracza 1, są zawsze umieszczane w Rezerwie.

PRZYKŁAD: *Saraceni atakują 4 bloczkami Jerusalem z Hebronu. Frankowie mają 2 bloczki broniące Jerusalem i teraz przesuwają kolejne 3 z Jaffa do Jerusalem. Pierwsza runda bitwy toczy się zatem pomiędzy 4 bloczkami z Hebronu i 2, które pierwotnie broniły Jerusalem. Bloczki z Jaffa umieszczane są w Rezerwie aż do rozpoczęcia Rundy Walki 2.*

6.4 ROZSTRZYgniĘCIE WALKI

Za każdy bloczek w Turze Bitwy rzuca się tyłoma kośćmi, ile ma on Siły. Trafienie zaliczane jest za każdy wyrzucony na kości wynik równy lub mniejszy od Współczynnika Walki bloczka.

PRZYKŁAD: *Saladyn z siłą 4 rzuca 4 kośćmi. Ma on współczynnik A3: wszystkie rzuty 1, 2, 3 są trafieniami, pozostałe to pułki. W przypadku wyrzucenia 1, 2, 4, 5, Saladyn trafia dwa razy i dwa razy ma pułki.*

6.41 Trafienia w walce

Nie można wyznaczyć celów ataku. Każde trafienie **natychmiast** zadawane jest bloczkowi z **najwyższą** aktualną Siłą. Jeżeli dwa lub więcej bloczków mają równą Siłę, to **właściciel** wybiera, który chce osłabić.

UWAGA: *Walka nie jest symultaniczna (równoczesna). Wszystkie obrażenia zadawane są natychmiast.*

6.42 Szarżę rycerskie

Rycerze **Frankońscy** (wszystkie bloczki z wyłączeniem Pielgrzymów, jednych Kuzników angielskich oraz Turkopoli) mają do dyspozycji manewr taktyczny zwany **Szarżą Rycerską**. Każdy z bloczków rycerzy musi zadeklarować użycie tej taktyki przez rzutem na atak. Efektem jest **podwojenie** liczby rzuconych kości (rzuć 6 kośćmi w przypadku 3 siły) używając nadal normalnego **współczynnika walki**, kosztem jest zadanie *samemu sobie* jednego trafienia za każdą wyrzuconą '6', co odzwierciedla dezorganizację, zabite konie, itd.

Bloczki **Szturmujące** (7.31) zamek **nie** mogą używać Szarży Rycerskiej.

Bloczki **mogą** używać Szarży podczas Wypadu (7.33).

6.43 Dęczenie

Wszystkie bloczki Saracenów mają dostępny manewr taktyczny polegający na ataku z modyfikatorem walki -1 (B3=B2), po czym na natychmiastowym wycofaniu się (6.5). Dwa bloczki Turkopoli ma także dostępną opcję Dęczenie. Bloczki o współczynniku walki równym A1, B1, C1 nie mogą używać tej taktyki.

Bloczki nie mogą Dęczyć w momencie *Szturmowania* (7.31), *Odwrótu* (7.0) lub *Wypadu* (7.33). Oznacza to, że bloczki nie mogą nigdy Dęczyć w trakcie oblężenia.

6.5 WYCOFYWANIE

Każdy bloczek może się wycofać (zamiast walki) w swojej Turze Bitwy.

- W każdej rundzie walki maksymalnie **cztery (4)** bloczki mogą wycofać się po głównej drodze, **dwa (2)** bloczki na drodze drugorzędnej.
- Atakujące bloczki muszą wycofywać się po drodze użytej do wszczęcia bitwy. Bloczki obrońcy mogą wycofywać się po dowolnych pozostałych drogach. Bloczki, które nie mogą się wycofać, muszą zwyciężyć lub są eliminowane.
- Bloczki muszą wycofywać się do przyjaznego lub pustego **przyległego** miasta. Nie mogą wycofać się w miejsce jeszcze nie stoczony bitwy, ale mogą wycofać się do miasta, które **już** jest oblężone przez przyjazne bloczki, a potem uczestniczyć w bitwie jak każde inne bloczki Rezerwy.

UWAGA: *Jeżeli dwóch graczy wkroczy do bitwy tą samą drogą, to wyłączenie Gracza 2 może skorzystać z tej drogi do wycofania się.*

6.6 PRZEGRUPOWANIE

Po zakończeniu bitwy lub oblężenia **Zwycięzca** (Atakujący lub Obrońca) może **Przegrupować**. Wszystkie/ dowolne zwycięskie bloczki **mogą** przedmieścić się do dowolnego przyległego *przyjaznego* miasta. Normalne limity dróg (8/4) mają zastosowanie.

Bloczki nie mogą się przegrupować do miasta, gdzie jest nierozstrzygnięta bitwa, ale mogą przegrupować się do miasta, które **już** jest oblężone przez przyjazne bloczki, a potem uczestniczyć w bitwie jak każde inne bloczki Rezerwy.

6.7 WYELIMINOWANE BLOCZKI

Niektóre bloczki są eliminowane na stałe. Wszystkie inne bloczki wracają do Pul Dobierania, skąd mogą być normalnie wystawiane ponownie do gry.

W przypadku Franków wszyscy Pielgrzymi, Krzyżowcy i Zakony rycerskie są eliminowane na stałe. W przypadku Saracenów Emirowie są eliminowani na stałe. Te bloczki nigdy nie wracają do Pul Dobierania. Umieszczone są odkryte obok mapy.

UWAGA: *Permanenta eliminacja ma miejsce we wszystkich przypadkach eliminacji, włączając w to Degradację zimową, Zamordowanie przez Asasynów, Degradację w oblężeniu, itd.*

Krucze sojusze

Zarówno Frankowie jak i Saraceni musieli mierzyć się wewnętrznymi tarciami, które mogły doprowadzić do rozpadu ich sił.

Władza Saladyna była chwiejna. Musiał zmierzyć się z zewnętrznymi zagrożeniami ze strony emirów Turcji, Armenii i Bagdadu. Egipt i Irak groziły secesją, a pokonani lojaliści zangijscy musieli być pod baczną obserwacją.

Zamorze było przepełnione intrygami i napięciami. Król Guy był w opozycji do Szpitalników, Hrabiego Raymond z Trypolisu i wdowy po Baldwinie, Marii Commem, księżniczki bizantyjskiej – wszyscy oni uważali go za słabego króla. Po klęsce pod Hittin, za którą król Guy był odpowiedzialny, kwitł także zabójczy konflikt z Konradem z Monferratu, który pragnął korony dla siebie.

Krzyżowcy także skakali sobie do gardeł. Odrzucenie w ostatnim momencie przez Ryszarda siostry Filipa, jako przyszłej żony (ze względu na to, że była ona wcześniej kochanką jego ojca, Henryka II), tak zepsuło relacje, że francuski król pozostał w Palestynie zaledwie cztery miesiące, zanim wrócił do Francji, żeby przejąć rozległe włości Ryszarda w Normandii, Anjou i Akwitanii. Trzy razy francuska armia pod wodzą Diuka Burgundii opuszczała pole bitwy, a dwukrotnie Francuzi odmówili walki – raz we wrześniu 1191, gdy Ryszard proponował inwazję na Egipt, i potem w roku 1192 gdy Ryszard zaproponował marsz na Jerozolimę,

PRZYKŁAD BITWY

Saraceni atakują JERUSALEM z HEBRON czterema bloczkami (Główny Atak) a potem z JERICHO dodatkowymi 2 bloczkami. Frankowie (Gracz 2) ma 2 broniące JERUSALEM bloczki i teraz porusza 3 bloczki z Jaffa, które mają przyjąć z odsieczą dla JERUSALEM.

Deklaracja bitwy: Gracz 2 dokonuje odwrótu 2 bloczkami do twierdzy. Gracz 1 decyduje się szturmować zamek 4 bloczkami. Bloczki z Jaffa i Jericho są trzymane w rezerwie.

Runda walki 1: Broniące się i Szturmujące bloczki atakują w swoich odpowiednich Turach Walki. Obrońca ma Podwojoną Obronę.

Runda walki 2: Bloczki Rezerwy Gracza 2 wszczynają bitwę w polu przeciwko wszystkim bloczkom (6) Gracza 1. Gracz 1 nie może Szturmować, ale w polu jest obrońcą. W normalnej kolejności bloczki Rezerwy Gracza 2 wykonują Szarżę rycerską. Gracz 2 podejmuje także decyzję o WYPADZIE i wykonuje Szarżę rycerską swoimi 2 bloczkami w zamku, atakując ofensywnie.

Runda walki 3: Walka w polu trwa. Gracz 2 traci dwa bloczki, ale Wycofuje jeden bloczek do Ramla oraz dokonuje odwrótu bloczkami przerywającymi oblężenie z powrotem do zamku. Gracz 1 nie może szturmować zamku w tej rundzie, więc runda kończy się, ale oblężenie nadal trwa. Nie ma degradacji w oblężeniu w tej rundzie.

Podsumowanie: Jerusalem zostało ocalone, ale jest oblężone. Gracz 2 mógł sprawić się lepiej pozostając w polu, walcząc jako obrońca i prawdopodobnie zmuszając Saracenów do wycofania się po trzech rundach walki.

7.0 OBŁĘŻENIA

W momencie powstania nowej bitwy Obrońca może dokonać **przed** walką odwrotu bloczkami do zamku (zanim ujawnione zostaną bloczki). Jeżeli wszystkie bloczki dokonają odwrotu, to atakujący może SZTURMOWAĆ zamek w rundzie 1 lub OBLEGĄĆ go.

Obrońca może dokonać odwrotu do zamku również później, zamiast atakować podczas swojej Tury Walki. W momencie gdy wszystkie bloczki obrońcy dokonają Odwrotu do zamku, Atakujący może w kolejnej rundzie SZTURMOWAĆ zamek lub go OBLEGĄĆ.

7.1 OBRONA ZAMKU

Poziom miasta wskazuje *maksymalną* liczbę bloczków, jakie mogą dokonać odwrotu do zamku. Pozostałe bloczki obrońcy muszą pozostać w polu (poza zamkiem).

7.11 Podwojenie obrony

Bloczki broniące zamku mają Podwojoną Obronę (D2); dwa trafienia są wymagane, dla utraty poziomu siły. Każde trafienie traktowane jest jak *pół-trafienie*, a następne trafienie **musi** być zadane temu *samemu* bloczkowi. Pół-trafienia przenoszone są z jednej Rundy Walki do następnej, ale nie do następnej Tury Gry. Broniący się bloczek traci pół-trafienia po Rundzie Walki 3.

7.2 OBLEGANIE

Jeżeli w polu nie ma bloczków Obrońcy, to Atakujący może *Oblegać* zamek lub *Wycofać* się. Dowolna liczba bloczków może oblegać, ale tylko kreślona liczba może Szturmować (7.31). Oblegające bloczki pozostają odkryte przez okres obłężenia, ale bloczki dołączające do obłężenia pozostają ukryte do momentu walki.

7.21 Kontrola w obłężeniu

Podczas obłężenia Obrońca kontroluje zamek, natomiast Oblegający kontroluje pole. To zapewnia Obrońcy korzyść obronną w momencie Szturmu. Oblegający jest Obrońcą w każdej bitwie w polu, która miałaby miejsce w tym mieście. Oblegający kontroluje także miasto (i port) na *wszystkie* potrzeby ruchu, wycofywania się i przegrupowania.

7.3 WALKA W OBŁĘŻENIU

Walka w obłężeniu nie jest obowiązkowa. W każdej Turze Gry wszystkie obłężenia są *potencjalnymi bitwami*, które mogą być aktywowane przez dowolnego z Graczy.

- Oblegający gracz wybiera czy SZTURMUJE czy nadal OBLEGA.
- Jeżeli wybrano SZTURM, to bitwa jest traktowana jak Walka w Obłężeniu.
- Jeżeli wybrano OBŁĘŻENIE, to *obłężony* gracz może wykonać WYPAD.
- Jeżeli żaden gracz nie chce walczyć, przejdź do Degradacji w obłężeniu.

7.31 Szturmowanie

Szturmowanie rozpatrywane jest jak normalna bitwa z tym, że obrońca Zamku posiada Podwojoną Obronę (zobacz 7.11), a liczba Szturmujących bloczków nie może przekroczyć **podwójnego** poziomu miasta. Tak więc w Tiberias bronić zamku mogą 2 bloczki, Szturmować mogą 4 bloczki.

WYJĄTEK: *Ponieważ Tyre i Trypoli są umieszczone na końcach wąskich grobli, to maksymalnie 2 bloczki mogą je szturmować.*

Szturmowanie nie może mieć miejsca dopóki wszystkie broniące się bloczki nie dokonają odwrotu do zamku. W momencie gdy to będzie miało miejsce, to Szturmowanie może odbyć się wraz z początkiem kolejnej Rundy Walki. Tak więc, jeżeli walka w polu skończy się w Rundzie Walki 2, to Szturmowanie może mieć zacząć się w Rundzie Walki 3.

Bloczki przekraczające limit Szturmowania są trzymane w Rezerwie i nie mogą atakować ani otrzymywać trafień. Bloczki z Rezerwy mogą wymieniać dowolnie bloczki Szturmujące *na początku* każdej z Rund Walki.

Szturmujące bloczki mogą normalnie wycofywać się na pole w tym samym mieście, gdzie pozostają w polu i nie mogą się przegrupować.

7.32 Odsiecz

Oblegany gracz może spróbować przerwać obłężenie, atakując miasto wojskami z zewnątrz. Toczona jest normalna bitwa z oblegającym jako *obrońcą*, a siłami odsieczy jako *atakującym*. Odsiecz musi się wycofać (nie może dokonać odwrotu do zamku) jeżeli nie uda jej się przełamać obłężenia.

7.33 Wypad

Jeżeli bloczki w zamku nie są szturmowane, to *mogą* wykonać wypad i podjąć próbę przerwania obłężenia lub wspomóc odsiecz.

Bloczki robiące wypad podejmują normalne Tury Walki i atakują oblegające bloczki, ale tracą Podwojoną obronę. Bloczki, które robią Wypad, **muszą** zaatakować w swojej Turze Walki, ale mogą wycofać się w swojej kolejnej Turze Walki do przyległego **przyjaznego** miasta lub dokonać ponownie Odwrotu do zamku. Bloczki Franków mogą w trakcie Wypadu wykonać Szarżę Rycerską.

7.4 DEGRADACJA W OBŁĘŻENIU

Poza pierwszą Turą Gry obłężenia, pod koniec każdej Tury Gry, oblegane bloczki podlegają rzutowi na Degradację w obłężeniu.

Rzuć kostką za każdy bloczek:

- 1-3: Utrata poziomu siły**
- 4-6: Bez efektu**

Bloczki wyeliminowane w wyniku Degradacji w obłężeniu podlegają normalnym zasadom eliminacji bloczków.

Ryszard Lwie Serce

Ryszard Plantagenet, Król Anglii, Diuk Normandii, Hrabia Anjou, był bezsprzecznie największym przywódcą wojennym i najbardziej zabójczym rycerzem średniowiecza. Przydomek „Lwie Serce” był zasłużony i dobrze znany na długo przez pojawieniem się Ryszarda w Ziemi Świętej, ale kampania w Zamorzu była ukoronowaniem jego dzieła. Emir Aleppo napisał tak do Saladyna: „Nigdy nie wiedzieliśmy podobnego jemu lub nawet mu równego. W każdej sprawie przewyższa swego wroga. Nikt mu nie dostoi i jest kwiatem rycerstwa. To właśnie ten, który niszczy nasz naród. Nie można mu się oprzeć bądź wybawić pojmanego z rąk jego.”

Podczas gdy Ryszard przewyższał dalece Saladyna w wojaczkach, to jednak Saladyn był lepszym znawcą ludzi. Angielski król zrobił sobie wrogów wśród wielu znacznych ludzi, takich jak Król Filip, Konrad z Monferratu czy Leopold Autriacki.

Krucjata Barbarossy

67-letni Fryderyk Barbarossa rządził Świątym Imperium Rzymskim przez prawie czterdzieści lat i był jednym z najpotężniejszych i najbardziej szanowanych monarchów swoich czasów. Pomimo wieku Cesarza i jego przeszłych zatargów z papieżem, Barbarossa na wieść o Hittin, zebrał 15,000 żołnierzy i 3,000 rycerstwa – kwiat niemieckiej szlachty – na wojnę w Zamorzu.

Niemiecka armia musiała sobie wyrębać drogę przez Cesarstwo Bizantyjskie i Sułtanat Rum i uczyniła to, ze strasliwym efektem. Saladyn był tak zaniepokojony, że odwołał kampanię przeciwko Tyrowi i Trypolisowi i kazał zburzyć zamki i mury miejskie daleko na południe, aż do Ascalonu, żeby odmówić Barbarossie jakiegokolwiek schronienia lub zapasów. Przedziwnym zrzędzeniem losu Barbarossa utonął jednak przekraczając rzekę w pobliżu Tarsus, 10 czerwca, 1190 roku. Dyscyplina się załamała, a gdy armia dotarła do Antiochii, epidemia zmiotła miasto – ostateczny cios, który przekonał wszystkich Niemców – poza kilkoma tysiącami – do powrotu do domu. W październiku 1190 roku, niedobitki Niemców wiedzione przez Leopolda Austriackiego dotarły do Acre zapewniły wątpliwy posiłek przetrzebionej armii Króla Guya.

Saladynowi oszczędzono walki ze znacznym przeciwnikiem. W Crusader Rex, może nie mieć tyle szczęścia.

Sztandar Leopolda

Mówi się, że austriacka flaga pochodzi właśnie z Trzeciej Krucjaty. Po zwycięskiej bitwie biała szata Leopolda była cała ubroczone w krwi, z wyjątkiem miejsca, gdzie miał zapięty pas.

8.0 DOBIERANIE

Żaden z graczy nie dobiera w pierwszym roku (1187) gry. Poczynając od roku 1188 gracze dobierają JEDEN bloczek w każdej Fazie Dobierania, z *wyjątkiem Tury Zimowej*.

8.1 PULE DOBIERANIA

Każdy gracz posiada Pulę Dobierania, miejsce poza mapą, gdzie trzyma zakryte swoje bloczki. Niektóre bloczki od początku gry umieszczone są w Puli Dobierania, a bloczki eliminowane (z wyjątkami) trafiają także do tej puli.

8.2 DOBIERANIE FRANKÓW

8.21 Krzyżowcy

Bloczki Niemców, Francuzów i Anglików są umieszczane na specjalnych polach zbornych, przeznaczonych dla nich, na zachodnim krańcu mapy. Mogą wejść do gry dopiero w momencie gdy WSZYSTKIE bloczki w ich odpowiedniej podgrupie zostały dobrane.

8.22 Anglicy i Francuzi

Anglicy **lub** Francuzi wymagają jednego Ruchu Grupowego żeby ich przemieścić do dowolnego *przyjaznego* portu(-ów). Nie muszą poruszyć się od razu wszyscy i nie mogą trafić do różnych portów.

8.23 Niemcy

Niemcy wymagają do wejścia na mapę jednego Ruchu Grupowego. Muszą wejść do Antioch lub Aleppo (nie do obu). Jeżeli wybrane miasto jest okupowane przez Saracenów lub oblegane przez jakiegokolwiek gracza, to wkroczenie Niemców uruchamia bitwę lub oblężenie. Bloczki Niemców, jak wszystkich Krzyżowców, są eliminowane na stałe jeżeli wycofają się poza mapę.

8.24 Pielgrzymi

Pielgrzymi są natychmiast wystawiani w *przyjaznym* porcie. Jeżeli nie ma takiego, to zwróć bloczek do Puli Dobierania, Dobieranie jest zakończone.

8.25 Outremerowie

Wyeliminowanie Outremerowie są umieszczani z powrotem w Puli Dobierania Franków. Bloczki wystawiane są ponownie z pełną siłą w odpowiednich dla nich Siedzibach (lub drugorzędnych), jeżeli są *przyjazne*, **lub** z siłą 1 w dowolnym *przyjaznym* mieście.

8.3 DOBIERANIE SARACENÓW

Saraceni wystawiają bloczki z pełną siłą w odpowiednich dla nich Siedzibach (lub drugorzędnych), jeżeli są *przyjazne*, **lub** z siłą 1 w dowolnym *przyjaznym* mieście.

DOWÓDCY FRANKÓW

BALIAN – Balian z Ibelin, Lord Nablus. Wynegocjował dobre warunki dla mieszkańców Jerozolimy po jej zdobyciu przez Saladyna w 1187 roku.

BARBAROSSA (Rudobrody) – Fryderyk I, 67-letni Cesarz Świętego Cesarstwa Rzymskiego. Utonął w 1190 roku w drodze do Ziemi Świętej, większość jego armii wróciła do domu.

BEHEMOND – Behemond III, Książę Antiochii.

KONRAD – Konrad z Montferratu, straszliwy wojownik i pretendent do tronu Królestwa Jerozolimy. Zamordowany przez Asasynów w 1192 roku.

FRYDERYK – Fryderyk Szwabski, syn Cesarza Fryderyk Barbarossy.

KRÓL GUY – Guy de Lisignan (Gwidon), ożenił się z Sybillą, siostrą Króla Baldwina IV. Wyprzedził do tronu Raymonda w roku 1186, zaraz po przedwczesnej śmierci Baldwina na trąd. Pojmany przed Saladyn pod bitwą pod Hittin zostały wykupiony. Król Gwidon nigdy nie odzyskał tronu, został odepchnięty na bok i osadzony jako Lord Cypru, gdzie jego potomkowie rządzą długo po tym, jak Outremer zniknęło.

HUGH – Diuk Burgundii i dowódca francuskich sił po odpłynięciu Króla Filipa.

JAMES – Hrabia Flandrii, pochodził z Alzacji, jego symbolem na krucjacie był zielony krzyż.

LEOPOLD – Leopold Austriacki. Dowodził niemieckimi siłami w oblężeniu Acre. Znieważony przez Ryszarda, odpłacił mu się biorąc go do niewoli za okup, podczas jego powrotu do domu przez Austrię.

FILIP – Król Francji Filip August Kapetyng, szwagier swojego śmiertelnego rywala, Króla Anglii. Spiskował żeby przejąć ziemie Plantagenetów w trakcie gdy Ryszard przebywał w Ziemi Świętej.

RAYMOND – Raymond III, Hrabia Trypolisu i Lord Galilei (przez małżeństwo), były regent Królestwa Jerozolimskiego i przeciwnik Króla Gwidona. Raymond był przyjacielem Saladyna i wielu podejrzewało go o zdradę.

REYNALD – Reynald Garnier, Lord Sidonu.

RYSZARD – Ryszard I, Król Anglii z dynastii Plantagenetów, znany też jako „Lwie Serce”. Jego zdolności przywódcze i odwaga były bezprzykładne, ale jest wycucie polityczne było kiepskie.

ROBERT – Robert z Normandii, najlojalniejszy zwolennik Ryszarda.

WALTER – Walter Grenier, Lord Cezarei.

EMIROWIE SARACEŃSCY

AL-ADIL – Młodszy brat Saladyna i Pan Egiptu. Znany również jako „Safadin”.

AL-AFDAL – Najstarszy syn Saladyna i Pan Damaszku.

AL-AZIZ – Drugi syn Saladyna i Sułtan Egiptu. Rządził Egiptem po śmierci Saladyna w roku 1193 i przyjął imię Uthman.

AL-MASHTUB – Kurd i wielki Emir, długoletni sojusznik Saladyna. Schwytany przez Franków po poddaniu się Acre w 1191 roku.

AL-ZAHIR – Trzeci syn Saladyna i Pan Aleppo.

BAHRAM – Pan Baalbeku.

JURDIK – Mameluk i długoletni sojusznik Saladyna.

KEUKBURI – Pan Sumajsetu, al-Ruha i Harranu. Dowodził lewym skrzydłem Saracenów w Bitwie o Hittin.

QAIMAZ – Dowódca Ajjubidów w Banyas.

QARA-QUSH – tureckie słowo oznaczające orła, niewolnik, który stał się utalentowanym dowódcą Egiptu i Sudanu. Dowodził pod Acre i poddał się królowi Filipowi w 1191.

SALADYN – Salah ad-Din al-Ajjubi, założyciel imperium Ajjubidów.

SANJAR – Pan Jaziratu, bogatego emiratu na północy-wschód od Aleppo.

SZIRKUH – 16-letni syn Nasira al-Dina Muhammada (stryja Saladyna) i Pan Homs.

SULAIMAN – Pan Artah.

TAQI AL-DIN – bratanek Saladyna i jego największy generał. Dowodził prawym skrzydłem Saracenów w Bitwie pod Hittin.

TUMAN – Emir Homsu, były sojusznik Zangi.

YAZKUJ – Pan Asztery, były Mameluk stryja Saladyna, Szirkuha.

YUZPAH – dowódca wojskowy Ajjubidów w Egipcie.

ZANGI – Książę Sindzaru i onegdaj Atabeg Aleppo i Mosulu. Rywal Saladyna w walce o władzę w Syrii.

9.0 ZIMA

Szósta i ostatnia karta zagrana w każdym roku reprezentuje Turę Zimową. Rozgrywana jest normalnie z wyjątkiem:

9.01: Błoczek mogą poruszać się z poziomem ruchu -1 i **nie** mogą używać marszu forsownego.

9.02: Błoczek **nie** mogą rozpoczynać bitew lub wzmacniać oblężeń, ale mogą zajmować puste miasta wroga.

9.03: Nie ma Fazy Bitew. Oblężenia nie mogą być kontynuowane w zimie. Błoczki oblegające używając zagranych kart Ruchu udają się do kwatery gdzie przezimują, lub ponoszą konsekwencje Degradacji zimowej (9.3).

9.04: Nie ma Fazy Dobierania.

9.1 KAMPANIE ZIMOWE

Jeżeli szóstą zagrana kartą będzie *Kampania Zimowa*, to następujące efekty mają miejsce:

9.11 Ruch 1 używany jest normalnie, włączając w to rozpoczęcie bitew, wzmacnianie oblężeń, itd.

9.12 Dowolne/ wszystkie oblężenia mogą być kontynuowane jeżeli taka wola. *Degradacja zimowa* jest ignorowana w przypadku oblegającego, ale *Degradacja z oblężenia* ma nadal zastosowanie do obu graczy (oblegający rzuca pierwszy).

9.13 Karta *Kampania Zimowa* zawsze przebija kartę MUD, co oznacza, że karta MUD jest ignorowana, a *Kampania Zimowa* grana normalnie.

WAŻNE: *Karta KAMPANIA ZIMOWA* jest kartą specjalną Ruchu, nie kartą Zdarzenia. Karta może zostać zagrana we wcześniejszej turze roku jako zwykły Ruch 1.

9.2 KWATERY ZIMOWE

Po tym, jak wszystkie ruchy i bitwy w Turze Zimowej zostaną zakończone, **wyeliminujecie** wszystkie błoczki przekraczające liczbą Poziomy Miast (wybór właściciela). Poziom miasta jest **potrajany** jeżeli sprawdzasz miasto w **swoim kolorze**. Posiłki zimowe i limity Zamków nie ulegają zmianie.

PRZYKŁAD: *Grający Frankami może przezimować sześcioma (6) błoczkami w Ascalonie, ale grający Saracenami może przezimować tam tylko dwa (2) błoczki.*

9.2 DEGRADACJA ZIMOWA

Błoczki, które przekraczają liczbą poziom miasta, są eliminowane (wybór właściciela).

Podczas KAMPANII ZIMOWEJ, *Degradacje z oblężenia (7.4)* stosuje się do **obu** graczy (oblegający rzuca pierwszy kośćmi).

9.4 POSIŁKI ZIMOWE

Każde miasto zapewnia posiłki błoczkom, w liczbie poziomów siły równej poziomowi miasta. Tak więc Ascalon zapewnia dwa (2) poziomy siły. Te poziomy muszą zostać dodane do przebywających tam błoczków i nie mogą być użyte w innych lokacjach.

WAŻNE: *Saraceni, którzy spędzają zimę w mieście innym niż ich domowa siedziba, wymagają dwa punkty posiłków, żeby odzyskać jeden poziom siły.*

Żaden gracz nie otrzymuje punktów w mieście w czasie oblężenia w zimie.

9.5 ZAKOŃCZENIE ROKU

Przesuń znacznik roku na torze o jeden. Przetasuj **wszystkie** karty i rozpocznij nowy rok rozdając każdemu graczowi sześć (6) kart.

TWÓRCY

Twórcy gry: *Jarry Taylor*
Tom Dalgliesh

Rozwój: *Grant Dalgliesh*

Oprawa graficzna: *Martin Scott (Karty)*
Tom Dalgliesh (Mapa)

Współpraca: *Forrest Atterberry*
Peter Bogdasarian
Leonard Coufal
Dan Dolan
Ron Draker
Stuart Pierce
Dan Raspler
Cal Stengel

OKŁADKA

Richard Lionheart

© Chris Collingwood, Cranston Fine Arts



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3475, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (bezpłatnie)

Nowości i dyskusje o grze, zobacz:
www.columbiagames.com

INDEKS

Asasyni	2.4
Zabójstwa	5.9
Bitwy	6.0
Błoczki	2.0
Drogi	5.4
Dobieranie	8.0
Pule dobierania	8.1
Frankowie	2.2
Dobieranie	8.2
Rozstawienie	3.1
Karty	4.0
Karty ruchu	4.11
Karty zdarzeń	4.12
Kluczowe miasta	1.5
Krzyżowcy	2.24, 8.21
Miasta	1.1
Kontrola miast	5.6
Oblężenia	7.0
Degradacja w oblężeniu	7.4
Kontrola w oblężeniu	7.21
Odsiecz	7.32
Szturm	7.31
Walka w oblężeniu	7.3
Wypad	7.33
Odwrot do zamku	7.0
Pielgrzymi	2.25, 8.24
Porty	1.3
Przegrupowania	6.6
Przygotowanie	3.0
Rozstrzygnięcie walki	6.4
Dręczenie	6.43
Rezerwy	6.3
Rundy walki	6.1
Szarże rycerskie	6.42
Trafienia	6.41
Tury walki	6.2
Współczynniki	2.12
Ruch	5.0
Grupy	5.2
Marsz forsowny	5.5
Zbiórki	5.3
Związanie	5.7
Ruch Morski	5.8
Saraceni	2.3
Dobieranie	8.3
Rozstawienie	3.2
Siedziby	1.4
Wycofanie	6.5
Zakony rycerskie	2.22
Eliminacja	6.7
Zamki	1.2
Obrona zamków	7.1
Zima	9.0
Degradacja zimowa	9.3
Kampania zimowa	9.1
Kwatery zimowe	9.2
Posiłki zimowe	9.4

Tłumaczenie: Marcin Mikołajczak
email: dr_doom@wp.pl, v1, 2010-11-19