

Im Zeichen des Kreuses

Sous le signe de la Croix

De Ronald Hofstatter et Philipp Hugelmann

De 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

MATERIEL

- Un plateau de jeu
- Une tour à fabriquer
- 140 cartes
- 1 citadelle en bois
- 50 cubes verts
- 25 coffres beiges (valeur 1)
- 25 coffres orange (valeur 5)
- 2 jetons bleus (pirate)
- 2 jetons verts (armée musulmane)
- 30 cubes dans 5 couleurs
- 5 tableaux de jeu
- 5 pions « blasons »
- 13 tuiles rouges (villes chrétiennes)
- 11 tuiles vertes (villes musulmanes)
- 5 cubes orange
- 10 cubes mauves

PRÉPARATION DU JEU

⇒ Chaque joueur choisit un chevalier et prend le matériel approprié.

Le tableau de jeu de chaque chevalier montre (dans la section « Start ») avec combien de coffres à trésor et de troupes ce chevalier commence. Chaque joueur prend le matériel inscrit, laissant le reste dans le plateau de réserve.

Exemple: D'après la section « Start » de son tableau de jeu, Sigurd I commence le jeu avec 9 troupes et 3 coffres à trésor. Robert II commence lui avec 8 troupes et 2 coffres.

Les coffres de départ pour tous les chevaliers sont de valeur 1 (beige)

⇒ Tous les joueurs prennent aussi 2 cubes mauves (à placer sur la section "Tour" du tableau de jeu) et 1 cube orange (placé sur le chiffre 10 sur l'échelle de motivation).

⇒ Chacun place le pion blason à sa couleur sur la case de départ de son chevalier, comme indiqué sur son tableau de jeu.

Exemple : Robert II commence le jeu sur la case Normandie, Sigurd I sur la case England

⇒ Les deux jetons Pirate et les deux jetons armées Musulmanes débutent sur leurs cases de départ respectives (voir page 2).

⇒ Mélangez les symboles (tuiles rondes) de ville. Placez un symbole vert sur chaque ville Musulmane (avec le croissant vert) et un symbole rouge sur chaque ville Chrétienne (avec la croix rouge). Ne

regardez pas les nombres sur les faces cachées.

⇒ Aucun symbole n'est placé sur Jérusalem. Mettez-y à la place la petite citadelle et 15 cubes verts.

⇒ Les 140 cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 5 faces cachées. Toutes les cartes marquées "Sofort spielbar" ("jouable immédiatement") sont défaussées et remplacées par de nouvelles cartes. Si cette 1^{ère} donne ne leur convient pas, les joueurs peuvent se défausser de une à trois cartes, les échangeant pour de nouvelles qu'ils doivent alors garder. Toutes les cartes défaussées sont mélangées de nouveau avec la pioche.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur qui joue le chevalier Gottfried (bleu) commence. Tous les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu est joué par rounds successifs, constitué de 4 phases pour chaque joueur :

1. Jouer des cartes
2. Actions dans une ville
3. Se défausser de cartes
4. Reprendre des cartes en main.

Chaque joueur effectue les quatre phases à son tour, avant de passer au joueur suivant.

PHASE 1 - JOUER DES CARTES

Le joueur actif (celui dont c'est le tour) peut jouer n'importe quel nombre de cartes dans n'importe quel ordre (de 0 à 5 cartes).

Cartes de Déplacement (Bewegungskarten)

Pour déplacer son pion blason vers un espace voisin, un joueur doit jouer une carte du même type de secteur (eau, forêt, montagne). La carte joker peut être employée pour n'importe quel secteur. Tous les espaces avec une frontière commune sont considérés comme étant adjacents, même si les espaces se touchent seulement aux coins.

Quelques cartes de transaction montrent un symbole "bateau" ou un symbole "bannière". Si une carte avec un tel symbole est jouée, le joueur peut déplacer un des deux Pirates (le bateau) ou une des deux armées Musulmanes (la bannière) d'un espace. Le joueur peut déplacer le bateau ou l'armée avant ou après le déplacement de son pion blason. Les pirates se déplacent seulement sur des espaces de mer, des armées seulement sur la terre.

Le joueur peut déplacer son pion blason avant qu'il ne puisse plus voyager plus loin ou ne veuille plus jouer de cartes de déplacement.

Si un pion blason occupe la même case qu'une armée ou un pirate, il y a combat immédiat (voir : Déroulement des batailles). Le joueur peut continuer son tour seulement une fois le combat résolu.

Cartes d'événement

Le texte sur les cartes événement décrit leurs effets. Les cartes avec le symbole de croix sont défaussées jusqu'à la fin du jeu après utilisation.

PHASE 2 - ACTIONS DANS UNE VILLE

Si un joueur finit son mouvement sur un symbole de ville, les actions suivantes sont possibles. Il peut exécuter au maximum une action.

1. Dans une ville Chrétienne (le signe rouge doit toujours être sur le plateau de jeu!), trois actions sont possibles:

Enrôler des troupes : un joueur peut acheter des troupes pour un coût de 1 coffre de trésor contre 2 nouvelles troupes. Les joueurs peuvent faire des échanges de leurs coffres à 5 points à tout moment. Les coffres dépensés reviennent dans la réserve, les nouvelles troupes sont placées sur les cases de troupe (10, 20, 30) sur table de jeu du joueur. Si un joueur n'a pas plus de troupes dans le plateau de réserve, il ne peut pas en enrôler plus.

Prière : la motivation des troupes du joueur monte de 2 points.

Piller la ville : le joueur doit combattre (voir ci-dessous). Si le joueur gagne, il retire le symbole de ville du plateau et le met sur son tableau de jeu. Au dos du symbole est indiqué un nombre. Le joueur prend le nombre correspondant de coffres de la provision et les stocke sur son tableau de jeu (dans la case "Schatztruhen"). Que le joueur gagne ou perde la bataille, la motivation de ses troupes est réduite de 3 en attaquant une ville Chrétienne.

2. Dans une ville Musulmane (le signe vert doit toujours être sur le plateau de jeu), une seule action est possible :

Piller la ville : le joueur doit combattre. Si le joueur gagne, il retire le symbole de ville du plateau et le met sur son tableau de jeu. Au dos du symbole est indiqué un nombre. Le joueur prend le nombre correspondant de coffres de la provision et les stocke sur son tableau de jeu. La motivation de ses troupes monte de 2 avec le succès de pillage dans une ville Musulmane.

· Dès qu'une ville a été pillée avec succès et que son symbole a été enlevé du plateau, que ce soit une ville Chrétienne ou Musulmane, aucune action ne peut plus avoir lieu dans cette ville.

· De 2 à 4 joueurs, chaque joueur ne peut pas piller plus de 3 villes Musulmanes; à 5 joueurs pas plus de 2.

· La Crète ne peut jamais être attaquée (garantissant ainsi que de nouvelles troupes peuvent toujours être enrôlées).

DEROULEMENT DES BATAILLES

Dans les situations suivantes il y a un combat :

- une armée ou un pirate occupe le même espace qu'un joueur
- une carte d'événement déclenche un combat
- un joueur attaque une ville

Le combat pour Jérusalem est décrit dans sa propre section ci-dessous.

Les batailles se déroulent comme suit :

1. Défi

Chaque combat est annoncé clairement, pour que, si nécessaire, des cartes d'événement puissent être jouées à l'avance. Indépendamment du nombre de cartes jouées à ce moment, le combat doit toujours être résolu après.

2. Troupes d'adversaires

Déterminez combien de troupes adverses sont opposées au joueur pour le combat:

- Les Pirates, les armées et les villes Musulmanes envoient toujours 3 troupes vertes chacune au combat.
- Les villes Chrétiennes se battent avec 2 troupes vertes
- Les cartes d'événement indiquent toujours combien de troupes se battront.

3. Troupes du joueur

Le nombre de troupes qu'un joueur doit engager dans le combat dépend de l'adversaire avec qui il se bat :

- Contre une ville Chrétienne : au moins 2 troupes
- Contre une ville Musulmane : au moins 3 troupes
- Contre un pirate, une armée musulmane ou d'un autre joueur, une carte événement : n'importe quel nombre de troupe.
- Contre Jérusalem : au moins 5 troupes.

4. Jet de cube

Le joueur combattant prend les troupes des 2 camps opposés dans sa main et les jette ensemble dans le sommet de la tour de cube.

5. Résultat du combat

Les joueurs vérifient quelles troupes et combien sortent en bas de la tour : les troupes

du joueur sont comparées avec les troupes vertes :

- S'il y a plus de troupes vertes que de troupes du joueur, le joueur a perdu la bataille et ses troupes sont rendues à la réserve.
- Si le nombre de troupes du joueur dépasse ou égale les troupes vertes, le joueur gagne la bataille. Pour chaque troupe verte qui est apparue, le joueur doit rendre une de ses propres troupes à la réserve. Le surplus de troupe du joueur revient sur son tableau de jeu pour être à nouveau disponible pour les batailles futures.

Il peut arriver que des troupes d'autres joueurs de batailles passées apparaissent en bas de la tour. Ces troupes sont considérées comme des prisonniers sortis et renforcent après le combat les troupes du joueur combattant. Ce joueur rend ces cubes à la provision et tire un nombre égal de ses propres troupes de la réserve (jusqu'à un maximum du nombre de troupes que le joueur a dans sa réserve).

Les troupes qui n'apparaissent pas de la tour restent dedans.

6. Les conséquences d'une victoire

- Après toutes les batailles gagnantes qui sont arrivées ailleurs que dans une ville, la motivation des troupes du joueur gagnant augmente de 1 point (maximum 10).
- Après une attaque gagnante sur une ville le joueur obtient, de la provision, le nombre de coffres à trésor imprimé au dos de la tuile. Si c'était une ville Chrétienne, la motivation de ses troupes baisse de 3 points (au minimum 0).
- Après une attaque gagnante sur une ville Musulmane, la motivation des troupes monte de 2 points (maximum 10).

Notez : Selon le nombre de joueurs dans le jeu, un joueur doit vaincre 1 ou 2 villes Musulmanes avant l'attaque de Jérusalem. De plus, selon le nombre de joueurs, seules 2 ou 3 villes Musulmanes peuvent être vaincues par un joueur en tout.

Un pirate (ou une armée musulmane) battu est remis sur la plus proche case appropriée. Si un joueur est là, cela déclenche immédiatement un combat. Si le pirate ou l'armée est battu sur sa propre case de départ, le marqueur est enlevé du plateau pour le reste du jeu.

7. Les conséquences d'une défaite

- Les Villes, les Pirates et des armées se défendent dans les nouvelles batailles avec leur pleine force.
- Si des troupes vertes restent après un combat déclenché par une carte événement, ces troupes sont placées sur la case où le combat est arrivé. Aussitôt qu'un joueur entre dans cette case, il doit se battre contre ces troupes.

- Après une défaite la motivation des troupes du joueur baisse de 2 points (à minimum 0).
- Après une défaite contre une ville Chrétienne la motivation des troupes tombe au lieu de cela de 3 points (à minimum 0).
- Le joueur doit reculer son blason sur une case adjacente C'est lui qui décide où il recule. Si le joueur perdant était le joueur qui a causé le combat, c'est le joueur à sa droite qui décide où ce joueur reculera.

PHASE 3. SE DEFAUSSER DE CARTES

Un joueur peut renoncer à n'importe quel nombre de cartes de sa main.

PHASE 4. – REPRENDRE DES CARTES

Un joueur peut reprendre jusqu'à 3 cartes de la pioche, complétant ainsi sa main à un maximum de cinq cartes. Si la motivation de ses troupes est basse (moins que 4 ou 2), le joueur peut seulement tirer 2 ou 1 carte.

Si un joueur tire une carte qui dit "jouable immédiatement" (Sofort spielbar), la carte est jouée immédiatement. Ensuite, le joueur tire une nouvelle carte pour la remplacer.

Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Après qu'un joueur ait compléter sa main, le tour du joueur suivant commence.

FIN DU JEU

Le jeu se termine si un joueur réussit à conquérir Jérusalem ou si la pioche de cartes est épuisée pour la seconde fois sans que Jérusalem soit vaincu. Le jeu finit immédiatement quand une carte devrait être tirée, mais il n'y a plus aucune. Si cela arrive, c'est donc la victoire des Sarrasins au lieu des Croisés.

LE COMBAT SUR JÉRUSALEM

- À La motivation des troupes d'un joueur sur la case « Jérusalem » baisse de deux à chaque tour pendant lequel ce joueur n'attaque pas Jérusalem.
- À Le combat sur Jérusalem diffère de toutes les autres batailles. C'est le seul combat qui dure plusieurs rounds.
- À A 5 joueurs, un joueur peut attaquer Jérusalem seulement après avoir vaincu au moins une ville Musulmane. De 2 à 4 joueurs, un joueur doit d'abord vaincre 2 villes Musulmanes.
- À Si Jérusalem est attaquée, le voisin de droite de l'agresseur prend le rôle de défenseur. Ce joueur se décide combien de troupes de défense sont jetées dans la bataille dans chaque combat du round.
(note de traduction : les troupes de

défenses sont les cubes verts présents sur Jérusalem au moment du combat)

- A Le défenseur doit employer au moins 3 troupes (s'il y en a encore 3 de disponible) à chaque round; l'agresseur doit employer au moins 5 troupes.

Le combat pour Jérusalem se déroule comme suit :

1. L'agresseur et le défenseur prennent secrètement un nombre de troupes dans leur main et les montrent en même temps.
2. L'agresseur prend toutes les troupes présentées et les jette simultanément dans la tour de cube.
3. Le résultat est déterminé comme pour les autres batailles.
4. Si l'agresseur perd le combat, il doit reculer (le défenseur le déplace sur une case voisine) et baisse de 2 sur l'échelle de motivation. Si c'était une des trois premières attaques sur Jérusalem, le joueur reçoit toujours la récompense du Pape (voir ci-dessous)
5. Si l'agresseur gagne la bataille, il peut décider s'il recommence un autre combat ou s'il interrompt le combat. (Cet arrêt n'est pas une défaite, parce que le joueur avait gagné une bataille.)

Si l'agresseur a moins de cinq troupes, il doit cesser le combat.

Si le défenseur n'a plus de troupes, Jérusalem est vaincu et l'agresseur gagne le jeu.

Ce chevalier peut s'appeler dorénavant : **ADVOCATUS SEPULCRI SANCTI, le DÉFENSEUR DU SAINT SÉPULCRE.**

RÉCOMPENSE DU PAPE

- Le premier joueur qui attaque Jérusalem reçoit après le combat 5 coffres à trésor en récompense.
 - Le deuxième joueur qui attaque Jérusalem reçoit 3 coffres à trésor en récompense.
 - Le troisième joueur qui attaque Jérusalem reçoit 1 coffre à trésor en récompense.
- Un joueur peut gagner plusieurs récompenses. La récompense est gagnée indépendamment du succès ou l'échec d'une attaque. Tous les agresseurs suivants ne reçoivent pas de récompense.

LA TOUR DE CUBE

- En échange d'un cube mauve, un joueur peut secouer la tour de cube pour libérer des cubes de l'intérieur. Tous ces cubes sont rendus à la réserve.
- La tour peut seulement être vidée pendant le propre tour du joueur et pas pendant un combat ou entre des batailles dans un combat pour Jérusalem.

- Les Joueurs peuvent convenir d'un nombre de cubes et de quelles couleurs, à mettre initialement dans la tour au début du jeu s'ils le souhaitent.

- Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder dans la tour pendant le jeu pour voir ce qu'il y a à l'intérieur.

- Si un joueur touche la tour (intentionnellement ou pas) de telle sorte qu'un cube apparaisse à tout moment que ce soit pendant un combat ou non, il doit rendre dans une de ses pierres mauves comme pénalité.

Notez : Il est important de soupçonner approximativement le nombre de troupes vertes dans la tour. Il peut ainsi être utile de la vider avant un combat important.

NOTES SPÉCIALES DE CARTES D'ÉVÉNEMENT

- Tous les événements qui se réfèrent aux continents (l'Europe, l'Afrique ou l'Asie), comme par exemple "Pest", ne concernent jamais des cases de mer ou des îles.
- La carte "El Cid" est jouable dans toutes les régions de l'Espagne sauf celles contenant une ville musulmane (voir l'illustration page 7 des règles allemandes)
- Avec la carte "Verrat" (Trahison), un joueur peut payer 2 trésors pour convertir 3 des défenseurs de Jérusalem en ses propres troupes, si disponibles. Enlevez les 3 cubes verts du plateau et prenez un nombre égal de cubes de votre propre couleur de la réserve.
- Chaque fois qu'une carte se réfère à plus de troupes ou de trésors disponibles, accomplissez-la dans la limite du matériel disponible. *Exemple : Vous jouez la carte "Lisbonne", par laquelle vous recevriez en réalité 5 troupes. Dans votre provision ne sont cependant disponibles que 4 troupes. Vous pouvez jouer la carte et prendre ces 4 troupes. Défaussez ensuite à la carte.*
- La carte "Eilmarsch" (marche rapide) double l'effet de vos cartes de déplacement durant ce round. L'ordre, dans lequel les cartes sont « doublées », est arbitraire. *Exemple : Vous jouez la carte "Eilmarsch" avec 1x plaine, 1x montagne et 1x joker. Cela signifie que vous pouvez vous déplacer au total de 6 cases. Pour le joker vous pourriez choisir par exemple une case de mer et une nouvelle case de plaine. L'ordre dans lequel vous vous déplacez dans ces 6 cases est arbitraire.*

CAS SPÉCIAUX

- Si 2 joueurs sont tous les deux sur une ville chrétienne, aucun ne peut piller la ville mais ils peuvent faire les autres actions.

- Si un joueur se déplace sur une case ville où une armée est déjà présente, le joueur doit se battre d'abord avec l'armée et peut alors, s'il gagne, effectuer une action dans la ville.
- Si un pirate ou une armée entrent sur une case avec plusieurs joueurs, le joueur déplaçant le pirate ou l'armée décide qui est attaqué.
- Si un joueur rencontre des troupes vertes sur une case ("les restes" d'un événement), le joueur doit se battre avec celles-ci immédiatement.
- Si un joueur rencontre plusieurs ennemis en même temps (à l'extérieur d'une ville), les troupes ennemies combattent ensemble et leur nombre est additionné.
- Dès que la première attaque sur Jérusalem survient, les troupes individuelles vertes sur le plateau de jeu se déplacent de 3 cases à chaque round en suivant l'itinéraire le plus court (ainsi que sur la mer) vers Jérusalem pour renforcer la défense de la ville.

SUCCESSION

Si par malheur il arrive à un chevalier de perdre toutes ses troupes et trésors, il passe le commandement à son successeur. Le joueur se défausse des cartes de sa main et reçoit l'équipement comme au début du jeu. Il place son pion « blason » sur sa case de départ et recommence le jeu.

VARIANTES

Les joueurs peuvent convenir de l'une ou des 2 variantes suivantes:

- Tour de cube : Chaque joueur reçoit un seul cube mauve et peut donc vider la tour une seule fois durant le jeu.
- Liste historique : les symboles de ville ne sont pas répartis aléatoirement, mais selon la liste à la page 8. De plus chaque ville a une nouvelle valeur de défense : (voir le diagramme dans les règles allemandes : colonne de gauche = nombre d'armées, colonne de droite = nombre de trésors)

CARTES

Piratennest : Repaire de Pirates

Vous vainquez un repaire de Pirates sans combattre et capturez 3 coffres de trésor.
A jouer durant votre phase 1 de tour sur n'importe quelle case côtière.

Stephan von Blois : Stéphane de Blois

Stephan vous rejoint avec 3 troupes.
A jouer durant votre phase 1 de tour.

Verrat : Trahison

Transfuge à Jérusalem! Pour le paiement de 2 coffres, vous pouvez échanger 3 troupes vertes contre 3 de votre couleur - si disponible.

A jouer avant un combat contre Jérusalem.

Pest : Peste

Tous les joueurs qui sont en Afrique/Asie/Europe perdent 2 troupes. Cela ne s'applique pas aux cases de mer. *A jouer immédiatement.*

Eilmarsch : Marche rapide

Votre troupe accélère la marche. Vous pouvez doubler l'effet de vos cartes de mouvement pour un tour. *A jouer avant votre phase 1.*

Déserteur :

Quelques troupes d'un joueur désertent. Ce joueur perd 2 troupes. *A jouer avant un combat sur un autre joueur.*

Alexios I :

Vous recevez 3 troupes, mais vous ne pouvez pas piller Constantinople durant la partie. Placez cette carte face visible devant vous.
A jouer durant votre phase 1 si Constantinople n'a pas été pillée.

Friede mit Ostrom : Paix avec Ostrom

Alexios I s'allie avec vous et vous envoie 3 coffres de trésor *A jouer durant votre phase 1 si Constantinople n'a pas été pillée.*

Heilige Lanze : Lance Sacrée

Vous avez découvert la Lance Sacrée et vous gagnez automatiquement un combat (pas contre Jérusalem). *A jouer avant un combat. A défausser du jeu après utilisation.*

Heiliger Gral : Saint Graal

Vous entendez des rumeurs sur cette relique sacrée. La motivation de vos troupes monte à 10 points. *A jouer durant votre phase 1.*

Streit mit Ostrom : Conflit avec Ostrom

Alexios I interdit à un joueur d'entrer à Constantinople. Laissez cette carte face visible jusqu'à la fin de la partie, avant que Constantinople soit pillée.

A jouer durant la phase 1 d'un autre joueur se déplaçant en Europe.

Ohr des hl Ambrosius : Oreille St Ambroise

Vous avez trouvé cette relique. La motivation de vos troupes augmente de 1 point.

A jouer durant votre phase 1.

Sarazenen offensive : Offensive des Sarrasins

Placez 3 troupes vertes sur 2 pays de votre choix en Asie (pas Jérusalem).

A jouer durant votre phase 1.

Die Hand Gottes : la Main de Dieu

La Main de Dieu vous protège contre les effets d'une carte d'événement. *A jouer immédiatement pour contrer une autre carte.*

Wikinger : Vikings

Les attaques dans la patrie (case de départ) d'un joueur requièrent son soutien. Ce joueur doit se défausser de 2 coffres. *A jouer sur un adversaire durant votre phase 1.*

Tankred :

Votre neveu vous envoie des renforts. Payez 2 coffres et recevez 4 troupes.

A jouer durant votre phase 1.

Adhemar, Bishop von Le Puy : *Adhemar, Evêque du Puy*

Le joueur avec l'armée la plus petite obtient 2 troupes de chacun des autres joueurs.

A jouer immédiatement.

Seerauber : *Pirates*

Dans un combat contre des pirates, un adversaire perd 2 troupes et 2 coffres.

A jouer sur le tour d'un joueur présent sur une case de mer durant sa phase 1.

Peter der einsiedler : *Peter le Colon*

Peter et ses croisés vous supportent. Vous recevez trois troupes.

A jouer durant votre phase 1.

Atabeg Kerbogha :

Un joueur rencontre ce leader Musulman. 3 troupes vertes se battent immédiatement.

A jouer sur le tour d'un joueur en Afrique ou en Asie pendant sa phase de mouvement.

Kilidsch Arslan 1. :

Le joueur actif rencontre le Sultan de Rum-Seldschuken; 3 troupes vertes se battent immédiatement.

A jouer sur le joueur actif en Afrique ou en Asie pendant sa phase de mouvement.

Raub : *Vol*

Des chevaliers dévoyés volent 2 coffres à un adversaire.

A jouer durant votre phase 1 de carte sur un autre joueur.

El Cid : *Le Cid*

Ce héros espagnol vous supporte. Vous recevez 5 troupes.

A jouer durant votre phase 1 en Espagne.

Urbi et Orbi : *"Vous avez ma bénédiction."*

La motivation de tous les croisés monte de 2 points. *A jouer immédiatement.*

Hinterhalt : *Embuscade*

2 troupes vertes attaquent immédiatement.

A jouer sur le joueur actif pendant sa phase 1.

Balduin von Boulogne: *Balduin de Boulogne*

Pour financer sa campagne privée contre Edessa, il vole 3 coffres à un autre joueur.

A jouer sur un autre joueur durant votre phase 1.

Schlechtes Wetter : *Mauvais temps*

Vous pouvez déplacer un autre joueur jusqu'à 2 cases de terre (des plaines et la montagne).

A jouer durant votre phase 1.

Unwetter : *Tempête*

Les pluies et le mauvais temps empêchent un adversaire de se déplacer de plus d'une case ce tour-ci.

A jouer sur le joueur actif au début de sa phase 1.

Rauhe See : *Mer houleuse*

Vous pouvez déplacer un autre joueur en mer jusqu'à 3 cases de mer.

A jouer sur un autre joueur durant votre phase 1.

Tavern : *Taverne*

La motivation de vos troupes monte de 2 points.

A jouer durant votre phase 1.

Verstärkung in Jerusalem: *Renforts à Jérusalem*

Ajoutez 3 troupes vertes à Jérusalem.

A jouer immédiatement. A défausser après utilisation.

Prozession : *Cortège*

Passez votre tour, mais tirez une carte de votre choix de la pile de cartes défaussées.

A jouer durant votre phase 1.

Verstärkung in Jerusalem: *Renforts à Jérusalem*

Ajoutez 5 troupes vertes à Jérusalem.

A jouer immédiatement. A défausser après utilisation.

Hunger : *Famine*

La motivation des troupes d'un joueur tombe à 1. *A jouer sur un autre joueur durant votre phase 1.*

Cagliari :

La cité de Cagliari vous attribue 4 troupes, en échange de ne pas la piller durant la partie.

Posez cette carte face visible devant vous.

A jouer à votre phase 1 en entrant dans Cagliari.

Lissabon : *Lisbonne*

La cité vous attribue 5 troupes.

A jouer à votre phase 1 en arrivant à Lisbonne.