

Ein Spiel für
2 - 4 Spieler

MICHELE MURA

Jerusalem



Zu Beginn des 12. Jahrhunderts erobern Kreuzritter aus ganz Europa Jerusalem. Die Stadt wird zum Schauplatz politischer Machtkämpfe und blutiger Auseinandersetzungen. Wer den Königspalast, das Heilige Grab und den Davidsturm unter seine Kontrolle bringt, der hat die Schlüssel zur Herrschaft über die ganze Stadt. Doch die Machtverhältnisse werden immer wieder erschüttert durch neue Feldzüge, aufstrebende Patriarchen und politische Veränderungen in der Region. Welcher der Kreuzritterbarone wird sich als der Fähigste erweisen und einen Festungsturm errichten, der höher ist als der seiner Konkurrenten!

SPIELÜBERBLICK

Durch klugen Einsatz deiner Ressourcen wirst du im Lauf des Spiels die Kontrolle über die wichtigsten Machtzentren der Stadt Jerusalem erlangen: über den Königspalast, das Patriarchat, den Markt, über die Tempelritter (die das Heilige Grab bewachen), den Adel und den Davidsturm. Die von dir kontrollierten Gebiete verhelfen dir zu Ressourcen in Form von Knappen, Geld und Prestige – und damit vergrößerst du deinen Einfluss in der Stadt. Die Anzahl der Stockwerke im Turm deiner Festung zeigt die Höhe deines Prestiges an. Am Ende jeder Spielrunde kannst du weitere Stockwerke bauen. **Es gewinnt, wer bei Spielende den höchsten Turm hat!**

SPIELMATERIAL



5 Holzzylinder
"Marker"

Baustelle eines
Festungsturms. In
jeder Spielplanecke
befindet sich die
Baustelle eines
Spielers.

200 Knappen
aus Holz

4 Baronfiguren
aus Holz

42 Byzantinische Geldstücke:
30 Silberstücke und 12 Goldstücke -
1 Goldstück ist 5 Silberstücke wert

28 Turmstockwerke

4 Ereigniskarten
(Rückseite:
menschliche Profile)

27 Aktionskarten
(Rückseite: Knappe,
Geldstück, Turm)

4 Ämterkarten
(Rückseite:
menschliche
Profile)

4 Spielersichtschirme
(zur Geheimhaltung der
Ressourcen)

1 Spielplan, der die Stadt Jerusalem zeigt, unterteilt in 6
Machtzentren, die jeweils aus 3 Gebieten bestehen – 1
großen Gebiet und 2 kleinen Gebieten. Der Davidsturm
besteht nur aus 1 großen Gebiet.

SPIELAUFBAU

Vor eurem ersten Spiel entfernt ihr alle Teile aus den Kartonbögen. Platziert den Spielplan in der Tischmitte. Die byzantinischen Geldstücke legt ihr als Bank griffbereit daneben. Mischt die 4 Ereigniskarten und legt 3 davon verdeckt an die 3 gekennzeichneten Stellen am oberen Spielplanrand (über die Felder 2, 3 und 4). Die vierte Ereigniskarte kommt ungesehen wieder zurück in die Spielschachtel. Mischt die 27 Aktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Lasst daneben noch genügend Platz für einen Ablagestapel. Ordnet die 4 Ämterkarten nach ihrer Nummer und legt sie offen neben den Spielplan. Der schwarze Spielrundenmarker wird auf Feld 1 der Spielrundenanzeige (am oberen Spielplanrand) gestellt. Haltet alle übrigen Holzspielsteine (nach Farben getrennt) griffbereit, sie bilden den allgemeinen Vorrat. **BEACHTE: Im Spiel zu dritt wird zu Beginn die Ämterkarte mit der Nummer 1 (Hauptmann) entfernt.**

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das folgende Spielmaterial:

- 1 Spielersichtschirm in deiner Farbe, den du vor dir platzierst. **BEACHTE: Dein persönlicher Vorrat an Ressourcen (Knappen und Geldstücke) wird stets hinter deinem Sichtschirm abgelegt und vor den Mitspielern geheim gehalten.** Byzantinische Geldstücke im Wert von 12 (z.B. 2 Goldstücke und 2 Silberstücke). Lege sie hinter deinen Sichtschirm **BEACHTE: Du darfst zu jeder Zeit Geldstücke mit der Bank tauschen. Jedes Goldstück ist 5 Silberstücke wert.**
- 1 Prestigemarker in deiner Farbe. Stelle ihn auf Feld 0 der Prestigeleiste (in der Mitte des Spielplans).
- 1 Baronfigur in deiner Farbe. Stelle sie neben deinen Sichtschirm.
- 7 Turmstockwerke in deiner Farbe. Platziere sie ebenfalls neben deinem Sichtschirm.

Der größte Spieler beginnt und gibt das erste Gebot für ein Amt ab (s. Phase 1: Ämtergebote).

BEACHTE: Die Spielregeln für zwei Spieler findet ihr am Ende dieses Regelhefts.

DER SPIELABLAUF

Jerusalem wird über 5 Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus 4 aufeinander folgenden Phasen. In jeder einzelnen Phase führt jeder Spieler seine Aktionen komplett durch, danach erst beginnt die nächste Phase. Nachdem alle 4 Phasen einer Spielrunde beendet sind, rückt ihr den schwarzen Spielrundenmarker auf der Spielrundenanzeige um 1 Feld weiter. Dann beginnt die nächste Spielrunde wieder mit Phase 1. Sollte über dem neuen Feld der Spielrundenanzeige eine Ereigniskarte liegen, wird sie vor Beginn der neuen Runde aufgedeckt.

Die 4 Phasen:

1. Ämtergebote
2. Einsetzen der Knappen
3. Einkommen
4. Ereignis (nur in der 2., 3. und 4. Runde).

Phase 3 ist nochmals in 4 Schritte unterteilt:

- 3.1 Der Davidsturm
- 3.2 Privilegien
- 3.3 Einkommen (Knappen, Geldstücke, Prestige)
- 3.4 Turmbau (neue Turmstockwerke)

PHASE 1: ÄMTERGEBOTE

Zieht so viele Aktionskarten wie Spieler mitspielen (im Spiel zu dritt zieht ihr beispielsweise 3 Karten) und legt sie als Stapel verdeckt neben die Ämterkarten. Schaut euch diese Aktionskarten auf keinen Fall jetzt schon an.

ÄMTERAUKTION

Nun werden die Ämter versteigert, die jeder Spieler in dieser Runde bekleiden wird. Der Spieler mit dem höchsten Turm (Anzahl der Stockwerke) gibt dabei stets das erste Gebot ab. Haben mehrere Spieler die höchsten Türme, bietet derjenige zuerst, dessen Figur auf der Prestigeleiste weiter vorn steht. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, gibt der Spieler, der in der letzten Runde das Amt mit der niedrigsten Zahl bekleidet hat, das erste Gebot ab.

BEACHTET: In der ersten Runde beginnt der größte Spieler mit der Gebotsabgabe.

Der erste Bieter wählt eine der Ämterkarten aus und verkündet sein Eröffnungsgebot, welches ein beliebiger Geldwert sein kann – sogar 0. Danach muss jeder Spieler im Uhrzeigersinn entweder passen oder das Gebot erhöhen.

Wer passt, steigt aus der laufenden Auktion für das gewählte Amt aus und darf erst bei der Auktion für die nächste Ämterkarte wieder einsteigen.

Alle abgegebenen Gebote müssen für alle Spieler sichtbar offen ausgelegt werden. Es ist verboten, zu bluffen und mehr Geld zu bieten als man aktuell besitzt.

Nachdem alle Spieler gepasst haben, legt der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, die ersteigerte Ämterkarte offen vor seinen Spielersichtschirm und zahlt seine Gebotssumme an die Bank. Die anderen Spieler erhalten ihr gebotenes Geld zurück. Sobald ein Spieler ein Amt ersteigert hat, darf er in dieser Phase keine weiteren Gebote mehr abgeben.

Danach eröffnet der Spieler links vom Höchstbietenden die Auktion für eine der verbliebenen Ämterkarten. Die folgenden Versteigerungen laufen nach dem identischen Prinzip ab. Wenn nur noch ein Spieler ohne Ämterkarte übrig ist, erhält er kostenlos die letzte Ämterkarte.

BEACHTET: Der Spieler, der eine Ämterauktion eröffnet, muss stets eine Ämterkarte auswählen und ein Eröffnungsgebot abgeben. Er darf nicht passen.

Mit jeder Ämterkarte erhält ihr Besitzer die auf der Karte vermerkten Vorteile und Ressourcen. Eine genauere Beschreibung der Ämterkarten findet ihr im Kapitel "Die Ämterkarten". Die Ämterkarten legen zudem für den Rest der Runde die Spielerreihenfolge fest.

WAHL DER AKTIONSKARTEN

Nachdem alle Spieler ihre Ämter erhalten haben, bekommt jeder Spieler 1 Aktionskarte. In Spielerreihenfolge – beginnend mit dem Spieler, der die Ämterkarte mit der niedrigsten Zahl vor sich liegen hat – schaut sich nacheinander jeder Spieler die zu Beginn der Phase abgezählten und verdeckt gelegten Aktionskarten an und darf eine davon behalten. Die verbleibenden Karten gibt er dem Spieler mit der nächsthöheren Ämterkarte, der sich nun wiederum eine der Karten aussuchen darf. Dieser Vorgang wird solange fortgesetzt, bis jeder Spieler eine Aktionskarte erhalten hat.

BEACHTET: Der letzte Spieler der Runde (Der Admiral) erhält somit nur die am Ende noch übrige Aktionskarte, er hat also keine Auswahlmöglichkeit mehr.

PHASE 2: EINSETZEN DER KNAPPEN

Nachdem alle Spieler Ämter- und Aktionskarten erhalten haben, beginnt Phase 2. In Spielerreihenfolge (der Amtsinhaber mit der niedrigsten Zahl beginnt) führt nun jeder seinen individuellen Zug aus. Während deines Zugs platzierst du deine Knappen auf dem Spielplan, um die Kontrolle über die verschiedenen Gebiete der Stadt zu erlangen.

WENN DU AM ZUG BIST,...

... erhältst du so viele Knappen wie auf deiner Ämterkarte angegeben ist:

1. Der Hauptmann (spielt als Erster): 7 Knappen
2. Der Schatzmeister (spielt als Zweiter): 6 Knappen
3. Der Feldmarschall (spielt als Dritter): 5 Knappen
4. Der Admiral (spielt als Letzter): 4 Knappen

Danach darfst du beliebig viele Knappen auf beliebige Gebiete legen. Du musst nicht alle Knappen platzieren und darfst sie auch für spätere Züge aufbewahren. Wenn du einen Knappen platzieren möchtest, darfst du ihn nur aus deinem persönlichen Vorrat hinter deinem Sichtschirm nehmen – niemals aus dem allgemeinen Vorrat. Du darfst die Knappen während deines Zugs auf beliebig viele, verschiedene Gebiete legen. Knappen dürfen in beliebigen Gebieten der 5 Machtzentren oder auf dem Davidsturm platziert werden. Wenn du sie auf den Spielplan bringst, lege sie auf Gebiete, die du kontrollieren möchtest. Gib Acht, dass du die Spielsteine nicht versehentlich auf Gebietsgrenzen ablegst, es muss immer klar ersichtlich sein, wie viele Knappen eines Spielers sich in einem Gebiet befinden.

Die platzierten Knappen werden am Ende der Spielrunde nicht entfernt, daher überlege klug, in welche Gebiete du wie viele Knappen legst. Bedenke, dass die Knappenverteilung in den einzelnen Gebieten von großer Bedeutung für alle noch folgenden Spielrunden ist.

DIE MACHTZENTREN DER STADT

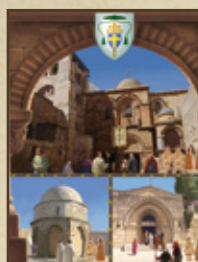
Die Stadt Jerusalem ist in 5 Machtzentren unterteilt. Jedes einzelne Machtzentrum besteht dabei aus 3 Gebieten – 1 großen und 2 kleinen. Zudem gibt es den Davidsturm, welcher nur aus 1 großen Gebiet besteht.



Königspalast



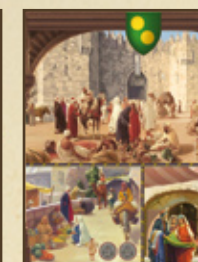
Tempelritter



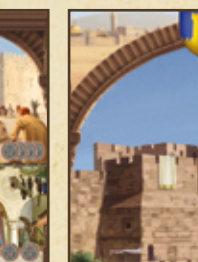
Patriarchat



Adel



Markt



Davidsturm

Wenn du in Phase 3 ein Gebiet auf dem Spielplan kontrollierst, erhältst du dafür das im jeweiligen Gebiet vermerkte Einkommen. Es gibt 2 Möglichkeiten, ein Gebiet zu kontrollieren:

- wenn du der einzige Spieler bist, der Knappen in diesem Gebiet hat; oder
- wenn du in dem Gebiet mehr Knappen hast als jeder andere Spieler. Bei einem Gleichstand erhält der Spieler die Kontrolle, der die Ämterkarte mit der niedrigeren Zahl vor sich liegen hat (Beispiel: Der Hauptmann hat Vorrang vor dem Feldmarschall).



Beispiel einer Kontrolle über ein Gebiet:

Nachdem die Knappen platziert wurden, sieht das Patriarchat so aus wie auf dem Bild links. Der blaue Spieler bekleidet das Amt des Hauptmanns (Nr. 1), der rote Spieler das des Schatzmeisters (Nr. 2), und Gelb ist der Feldmarschall (Nr. 3). Die einzelnen Gebiete werden wie folgt kontrolliert: Das große Gebiet wird von Spieler Rot kontrolliert. Er hat dort zwar genauso viele Knappen wie Gelb, bekleidet aber das Amt mit der geringeren Zahl. Spieler Gelb kontrolliert das Gebiet unten links: Er hat dort mehr Knappen als jeder andere Spieler. Das Gebiet unten rechts kontrolliert Spieler Blau, da er der einzige Spieler ist, der dort Knappen platziert hat.

DER BARON

Während deines Zugs darfst du deinen Baron entsenden, um ein Gebiet auf dem Spielplan zu blockieren. Kein anderer Spieler darf dann in diesem Gebiet weitere Knappen einsetzen (auch nicht mithilfe von Aktionskarten). Des Weiteren dürfen keine Knappen in ein Gebiet hineinbewegt oder von einem Gebiet wegbewegt werden, in dem ein Baron steht. Um deinen Baron in einem Gebiet zu platzieren, musst du gleichzeitig zusammen mit ihm auch mindestens 3 Knappen dort einsetzen (auch wenn du weniger benötigt hättest, um die Kontrolle über das Gebiet zu erlangen). Diese 3 Knappen dürfen in beliebiger Kombination sowohl aus dem Vorrat hinter deinem Sichtschirm stammen als auch mithilfe von Aktionskarten in das Gebiet gelangen.

Du bist niemals gezwungen, deinen Baron in irgendeinem Gebiet einzusetzen.

Dein Baron blockiert das Gebiet bis zum Ende der Runde. Am Ende der Runde erhalten die Spieler ihre Baronfiguren wieder zurück.

Falls du aktuell den höchsten Festungsturm hast, darfst du deinen Baron nicht auf das größte Gebiet des Königspalastes stellen! Gibt es mehrere Spieler, die die höchsten Türme haben, dürfen von ihnen nur die Spieler ihren Baron auf das größte Gebiet des Königspalastes stellen, die nicht das meiste Prestige haben. In der ersten Spielrunde haben alle Spieler gleich hohe Türme und gleich viel Prestige, daher darf in Spielrunde 1 niemand seinen Baron in dem größten Gebiet des Königspalastes platzieren.



Beispiel der Platzierung eines Barons:

Spieler Rot möchte sichergehen, dass er das große Gebiet des Adel-Machtzentrums kontrolliert. Er entscheidet sich, dort 3 Knappen zu platzieren, um gleichzeitig auch seinen Baron einsetzen zu können. Damit blockiert er das Gebiet, und keiner der anderen Spieler darf dort bis zum Ende der Spielrunde Knappen platzieren. Der Baron hat allerdings keinen Einfluss auf die anderen beiden Gebiete des Machtzentrums, dort können weiterhin Knappen (und Barone) normal eingesetzt werden.

SÖLDNER ANHEVERN

Während deines Zugs darfst du zusätzliche Knappen kaufen, um deinen Einfluss in der Stadt zu erhöhen. Jeder Knappe, den du so erwirbst, kostet dich 3 Silberstücke. Du erhältst die gekauften Knappen aus dem allgemeinen Vorrat (nicht aus dem Vorrat hinter deinem Sichtschirm). Du darfst die erworbenen Knappen sofort auf dem Spielplan einsetzen oder sie hinter deinem Sichtschirm für später aufbewahren.

SÖLDNER ENTLASSEN

Falls du in Geldnöten steckst, darfst du eine Anzahl deiner Knappen vom Spielplan nehmen und sie gegen Geld eintauschen. Auf diese Weise erhältst du für jeden Trupp von 3 entfernten Knappen 1 Silberstück (6 entfernte Knappen bringen 2 Silberstücke usw.). Diese Knappen werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt – nicht hinter deinen Sichtschirm. Du darfst deine Knappen aus beliebigen, auch unterschiedlichen Gebieten des Spielplans entfernen, die nicht von einem Baron blockiert werden.

PHASE 3: EINKOMMEN

Während dieser Phase erhalten die Spieler Einkommen für die Gebiete, die sie kontrollieren. Es gibt 3 Formen von Einkommen: Knappen, Geld, Prestige. Um das Spiel zu gewinnen, brauchst du Prestige, denn nur so kannst du einen höheren Festungsturm bauen als deine Mitspieler.

Phase 3 ist in 4 Schritte unterteilt. Während jedes einzelnen Schritts kommt jeder Spieler zum Zug, erst danach beginnt der nächste Schritt. Die 4 Schritte werden in dieser Reihenfolge abgehandelt:

Schritt 1: Davidsturm

Schritt 2: Privilegien

Schritt 3: Einkommen

Schritt 4: Turmbau

SCHRITT 1 – DAVIDSTURM

Der Spieler, der den Davidsturm kontrolliert, erhält 1 Silberstück. Zusätzlich darf er 1 seiner Knappen aus dem Davidsturm in ein beliebiges anderes Gebiet in der Stadt versetzen (das nicht durch einen Baron blockiert wird).

BEACHTET: Wer den Davidsturm kontrolliert hat den großen Vorteil, noch 1 Knappe aus dem Turm in ein anderes Gebiet bewegen zu dürfen, bevor dort die Mehrheitsverhältnisse bewertet werden!

SCHRITT 2 – PRIVILEGIEN

In den folgenden 3 Machtzentren erhält der Spieler, der dort jeweils den größten Einfluss hat, ein besonderes Privileg: Patriarchat, Markt Adel. Jedes dieser Machtzentren wird einzeln abgehandelt. Dazu ermittelt jeder Spieler die Summe seiner Knappen, die sich in den 3 Gebieten des Machtzentrums befinden. Der Spieler, der die Mehrheit hat, erhält das Privileg für das jeweilige Machtzentrum (s.u.). Einen Gleichstand entscheidet der Spieler für sich, der in dieser Spielrunde die Ämterkarte mit der niedrigeren Zahl besitzt.

BEACHTET: Es ist selbst dann möglich, das Privileg für ein Machtzentrum zu erhalten, wenn du keines der einzelnen Gebiete kontrollierst! Denn entscheidend dabei ist nur die Anzahl deiner Knappen im gesamten Machtzentrum.

Du darfst auch in mehreren Machtzentren Privilegien erhalten, wenn du dort jeweils die Knappenhälfte hast.

Die Privilegien werden stets in der folgenden Reihenfolge vergeben:

1. Patriarchat: Die Gelehrten

Dieses Privileg erlaubt dir, 1 deiner Knappen, die du hinter deinem Sichtschirm hast, in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen, um dafür die oberste Aktionskarte vom Stapel zu ziehen und sie auf die Hand zu nehmen.

2. Markt: Baumaterialien

Dieses Privileg erlaubt dir, bis zu 4 Prestigepunkte zu erwerben. Jeder Punkt kostet dich 2 Silberstücke. Lege das Geld zurück in die Bank und bewege deinen Prestigemarker entsprechend auf der Prestigeleiste vorwärts.

3. Adel: Intrigen am Fürstenhof

Dieses Privileg erlaubt dir, 1 Prestigepunkt von einem anderen Spieler zu stehlen. Bewege dazu seinen Prestigemarker um 1 Feld auf der Prestigeleiste zurück und deinen um 1 Feld vor.

BEACHTET: Es ist auch erlaubt, einem Spieler, der aktuell 0 Prestigepunkte hat, 1 Prestigepunkt zu stehlen. Dazu setzt du einfach deinen Prestigemarker um 1 Feld vor, sein Marker bleibt auf der 0. Der so bestohlene Spieler erleidet also keinen Nachteil.

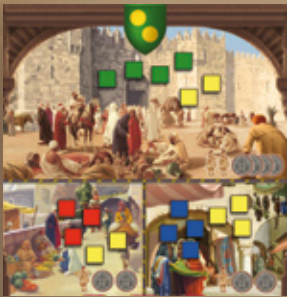
SCHRITT 3 – EINKOMMEN

Nun wird das Einkommen verteilt, das die Spieler in den verschiedenen Gebieten der Stadt erhalten. Dazu überprüft ihr in unten stehender Reihenfolge die Machtzentren und bestimmt, welcher Spieler jeweils die Kontrolle über die einzelnen Gebiete hat: (1) Königspalast, (2) Tempelritter, (3) Patriarchat, (4) Markt, (5) Adel.

Der Spieler, der jeweils die meisten Knappen in einem Gebiet hat und es somit kontrolliert, erhält das in dem Gebiet abgebildete Einkommen. Bei einem Gleichstand erhält derjenige Spieler die Kontrolle und das Einkommen, der aktuell die Ämterkarte mit der niedrigeren Zahl vor sich liegen hat.

Einkommen in Form von Silbermünzen wird stets aus der Bank genommen. Einkommen in Form von Knappen wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen, und Prestigeinkommen wird auf der Prestigeleiste vermerkt. Denke daran, dein verdientes Geld und deine verdienten Knappen hinter deinen Sichtschirm zu legen.

BEACHTET: Das Einkommen ist für jeden Spieler optional. Man darf auch weniger nehmen als man laut Regel erhalten würde.



Beispiel einer Privilegsvergabe: Wer erhält in der abgebildeten Spielsituation das Marktprivileg? Spieler Gelb, denn er hat insgesamt 7 Knappen im gesamten Machtzentrum. Blau und Grün haben jeweils 4 Knappen, und Rot hat nur 3. Beachte, dass Gelb das Privileg erhält, obwohl er kein einziges Gebiet im Markt-Machtzentrum kontrolliert.

Beispiel einer Einkommensvergabe: Wir nehmen dieselbe Spielsituation im Markt-Machtzentrum, um daran das Einkommen der Spieler zu ermitteln: Grün erhält 2 Knappen und 4 Silberstücke, da er das große Gebiet kontrolliert. Rot kontrolliert das kleine Gebiet unten links und erhält dafür 1 Knappen und 2 Silberstücke. Blau erhält ebenfalls 1 Knappen und 2 Silberstücke, da er das kleine Gebiet unten rechts kontrolliert. Da Gelb keines der Gebiete kontrolliert, geht er leer aus.

SCHRITT 4 – TURMBAU

Nachdem das Einkommen verteilt worden ist, muss jeder Spieler Prestigepunkte ausgeben um so viele Turmstockwerke wie möglich zu bauen. Es beginnt der Spieler, der die Ämterkarte mit der niedrigsten Zahl hat, danach folgt der Spieler mit der nächsthöheren Zahl usw.

Die Baukosten für ein Turmstockwerk sind gleich der Zahl des zu bauenden Stockwerks + 1 Prestigepunkt. Das dritte Stockwerk eines Turms kostet beispielsweise $3 + 1 = 4$ Prestigepunkte.

Wenn du der erste Spieler bist, der ein Stockwerk einer bestimmten Höhe baut, kostet dich das 1 weiteren Prestigepunkt. Wenn du beispielsweise als Erster ein drittes Turmstockwerk bauen möchtest, kostet dich das 5 Prestigepunkte (4 für das dritte Stockwerk plus 1, weil du der erste Spieler bist, der ein drittes Stockwerk baut).

Jeder Spieler muss Turmstockwerke bauen. Es ist verboten, darauf zu verzichten und Prestigepunkte für später aufzubewahren. Jeder muss so viele Turmstockwerke bauen, wie er mithilfe seiner Prestigepunkte bezahlen kann.

BEACHTET: Dem Bauen sind keine Grenzen gesetzt, es gibt keine Maximalhöhe eines Turms. Sollten die Holzstockwerke ausgehen, weil ein Spieler mehr als 7 Stockwerke bauen möchte, so verwendet er stattdessen einfach Münzen aus der Bank als Stockwerke.

DIE GESCHENKE DES KÖNIGS

Vor dem Turmbau-Schritt der letzten (fünften) Spielrunde überreicht der König von Jerusalem den Spielern 3 Geschenke:

Zuvor legt jeder Spieler seinen Sichtschirm beiseite und zeigt den Mitspielern die Ressourcen, über die er noch verfügt.

- Der Spieler mit den meisten Knappen hinter seinem Sichtschirm erhält 3 Prestigepunkte.
- Der Spieler mit dem meisten Geld hinter seinem Sichtschirm erhält 3 Prestigepunkte.
- Jeder Spieler, der mindestens 1 Aktionskarte hinter seinem Sichtschirm hat, erhält 1 Prestigepunkt.

Für letzteres Geschenk (Aktionskarte) kann sich jeder Spieler qualifizieren.

Gibt es einen Gleichstand bei den ersten beiden Geschenken (Knappen, Geld), erhalten die betroffenen Spieler jeweils 1 Prestigepunkt.

PHASE 4: EREIGNIS

Die letzte Phase einer Spielrunde ist die Ereignisphase. In der ersten und in der letzten Spielrunde gibt es keine Ereigniskarte. In den Spielrunden 2, 3 und 4 findet jeweils 1 Ereignis statt.

Schaut euch dazu die Ereigniskarte an, die über der Spielrundenanzeige der aktuellen Spielrunde liegt und führt die Anweisungen aus. Im Abschnitt "Die Ereigniskarten" (s.u.) findet ihr genaue Erklärungen zu den einzelnen Ereigniskarten.

Nachdem ihr das Ereignis (falls es eines gab) ausgeführt habt, rückt ihr den Spielrundenmarker auf seiner Anzeige um 1 Feld weiter vor. Wenn über dem neuen Feld eine Ereigniskarte liegt, deckt ihr sie auf.

Alle Spieler legen jetzt ihre Ämterkarten wieder zurück neben den Spielplan und stellen ihre Baronfiguren zurück neben ihre Sichtschirme.

Danach beginnt die nächste Spielrunde mit Phase 1: Ämtergebote.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der 5. Spielrunde. Der Spieler mit dem höchsten Festungsturm gewinnt! Seine Kreuzritter werden von nun an die Stadt Jerusalem regieren! Haben mehrere Spieler die höchsten Türme, gewinnt derjenige von ihnen mit den meisten Prestigepunkten. Gibt es dabei noch immer einen Gleichstand, gewinnt der betroffene Spieler, der in Spielrunde 5 die Ämterkarte mit der kleineren Zahl besessen hat. Vergesst nicht, vor dem letzten Turmbau-Schritt die Geschenke des Königs zu verteilen!

DIE ÄMTERKARTEN

Jedes Amt hat seine eigenen Vor- und Nachteile. Der Hauptmann führt stets als Erster seine Aktionen aus, er weiß daher noch nicht, was die anderen Spieler tun werden, bekommt dafür aber mehr Knappen als die anderen und darf sich als Erster 1 Aktionskarte aussuchen. Der Admiral hingegen agiert immer als Letzter und kann daher am besten auf die Aktionen seiner Mitspieler reagieren. Sein Nachteil ist, dass er die wenigsten Knappen erhält und die Möglichkeiten beschränkter sind, wo er seine Knappen platzieren kann, weil seine Mitspieler eventuell schon viele Gebiete mit ihren Baronen blockiert haben.

Jede Ämterkarte erlaubt ihrem Besitzer eine bestimmte Fähigkeit, die er während seines Zugs in Phase 2 (Einsetzen der Knappen) anwenden kann:



DER HAUPTMANN (ERSTER SPIELER)

Grundehkommen: 7 Knappen

Du kannst deinen Baron mit weniger als den regulären 3 Knappen einsetzen. Wenn du ihn in ein großes Gebiet setzt, musst du nur 2 (anstatt 3) Knappen mit einsetzen. Möchtest du ein kleines Gebiet mit deinem Baron blockieren, musst du nur 1 Knappen mit einsetzen. Der Davidsturm ist ein großes Gebiet.



DER SCHATZMEISTER (ZWEITER SPIELER)

Grundehkommen: 6 Knappen

Du kannst bis zu zwei Knappen (Söldner) zu reduzierten Preisen anheuern. Wenn du 1 Knappen kaufst, kostet er dich 1 Silberstück. Wenn du 2 Knappen kaufst, musst du insgesamt 3 Silberstücke bezahlen. Darüber hinaus darfst du noch weitere Knappen zum regulären Preis kaufen (3 Silberstücke pro Knappe). So kosten dich beispielsweise 3 Knappen insgesamt 6 Silberstücke.



FELDMARSCHALL (DRITTER SPIELER)

Grundehkommen: 5 Knappen

Du kannst entweder bis zu 2 deiner Knappen aus einem beliebigen Gebiet in ein anderes versetzen (keines der beiden Gebiete darf jedoch durch einen Baron blockiert sein) oder 1 Silberstück aus der Bank nehmen.



ADMIRAL (LETZTER SPIELER)

Grundehkommen: 4 Knappen

Du erhältst 1 Silberstück aus der Bank.

DIE EREIGNISKARTEN

Es gibt im Spiel 4 verschiedene Ereigniskarten, aber pro Spiel kommen immer nur 3 davon zum Einsatz. Zu Beginn der Spielrunden 2, 3 und 4 wird jeweils 1 Ereigniskarte aufgedeckt, die jedoch erst in Phase 4 der Spielrunde in Kraft tritt. Die Spieler können also schon vorher ihre Strategien anpassen, um sich auf das Ereignis vorzubereiten.

BEACHTE: Während der ersten und der letzten Spielrunde findet kein Ereignis statt!

THRONFOLGER

Es wurde ein neuer König gewählt, der Jerusalem regieren soll und dabei die Machtverhältnisse im Palast verändert. Alle Knappen in allen 3 Gebieten des Königspalastes werden entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Barone können diesen Abzug nicht verhindern. Jeder Spieler darf bis zu 2 seiner Knappen aus dem Königspalast retten, indem er sie in das Gebiet stellt, in dem sich sein Baron befindet (selbst wenn sich dieser im Königspalast befindet).

BEACHTE: Wenn ein Spieler mit seinem Baron ein Gebiet des Königspalastes blockiert hat, muss er zunächst alle seine Knappen aus diesem Gebiet entfernen, bevor er bis zu 2 von ihnen wieder hineinstellen darf.

Beispiel "Thronfolger":

Ein neuer König wurde gekrönt! Spieler Grün muss alle seine Knappen aus dem Königspalast entfernen, aber er darf 2 davon retten und sie in das Gebiet mit seinem Baron stellen. Spieler Gelb hat seinen Baron in dieser Spielrunde nicht gesetzt, daher verliert er alle seine Knappen aus dem Königspalast. Der rote Spieler hat seinen Baron in das große Gebiet des Patriarchats gesetzt, er rettet also 2 seiner Knappen dort hinüber, seinen dritten verliert er allerdings.



WAHL DES PATRIARCHEN

Der alte oberste Patriarch wurde abgesetzt, die Patriarchen und Adligen sind in Aufruhr. Jeder Spieler muss aus jedem Gebiet der Machtzentren Patriarchat und Adel so viele Knappen entfernen, bis alle Spieler dort genauso viele Knappen haben wie derjenige, der in dem jeweiligen Gebiet die wenigsten hat. Alle entfernten Knappen werden in den allgemeinen Vorrat gelegt. Barone können diesen Abzug nicht verhindern.

BEACHTE: In einem einzelnen Gebiet sind nur die Spieler betroffen, die dort auch Knappen haben. Hat ein Spieler überhaupt keine Knappen in einem Gebiet, müssen die anderen dort nicht alle ihre Knappen entfernen.

BEACHTE: Gibt es in einem Gebiet nur Knappen eines Spielers, verliert dieser keine Knappen.

Beispiel "Wahl des Patriarchen"

Ein neuer oberster Patriarch wurde gewählt. Spieler Blau muss aus dem großen Gebiet des Patriarchats 2 Knappen entfernen, damit er danach genauso viele Knappen wie Gelb hat. In den anderen Gebieten des Patriarchats finden keine Veränderungen statt: In dem Gebiet unten links herrscht Gleichstand zwischen den beiden Spielern, und in dem Gebiet unten rechts befinden sich ausschließlich Knappen eines Spielers. Im Adel-Machtzentrum verliert Rot 2 Knappen aus dem großen Gebiet und Spieler Gelb 1 Knappen aus dem Gebiet unten links, damit die Verhältnisse ausgeglichen werden. Der blaue Spieler muss keinen Knappen entfernen!



SONDERSTEUER



Der König hat eine Sondersteuer für alle Kaufleute erhoben, um damit die Stadtbefestigungen zu reparieren. Jeder Spieler muss alle seine Knappen aus dem gesamten Markt-Machtzentrum entfernen (aus allen 3 Gebieten). Barone können diesen Abzug nicht verhindern. Jeder Spieler kann beliebig viele (auch alle) seiner Knappen vor dem Abzug bewahren, indem er pro Knappe 1 Silberstück bezahlt. Die Spieler entscheiden in Spielerreihenfolge, wie viele Knappen sie jeweils retten möchten. Alle entfernten Knappen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Beispiel "Sondersteuer"



Der König hat die Einführung neuer Steuern verkündet. Beginnend mit dem Hauptmann (Blau) müssen alle Spieler ihre Knappen aus dem Markt-Machtzentrum entfernen. Blau entscheidet sich, 4 Silberstücke zu zahlen, um 4 Knappen vor dem Abzug zu bewahren. Er entfernt also nur 3 Knappen. Spieler Grün bezahlt 3 Silberstücke, um alle außer einem seiner Knappen zu retten. Nun ist Gelb an der Reihe: Er würde gern alle seine Knappen retten, aber er hat kein Geld mehr hinter seinem Sichtschirm. Daher muss er seine beiden Knappen entfernen. Rot zahlt 1 Silberstück, um seinen einzigen Knappe in dem großen Gebiet zu retten und kann damit dort in der nächsten Runde um die Kontrolle kämpfen.

KRIEG



Die Kämpfer der Stadt werden in einem blutigen Konflikt aufgerieben. Alle Knappen im Tempelritter-Machtzentrum (in allen 3 Gebieten) werden entfernt. Barone können diesen Abzug nicht verhindern. Die Knappen werden in Spielerreihenfolge entfernt. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er für jeden eigenen Knappe, den er entfernen muss, zusätzlich auch 1 Knappe eines Mitspielers aus einem beliebigen Gebiet des Spielplans entfernen – auch dann wenn dieses von einem Baron blockiert wird. Auf diese Weise darf er maximal bis zu 2 Knappen von jedem Mitspieler entfernen. Die entfernten Knappen werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Beispiel "Krieg"



Die Sarazenen greifen die Kreuzritter an! Beginnend mit dem Hauptmann (Rot) verlieren alle Spieler alle ihre Knappen aus dem Tempelritter-Machtzentrum. Rot muss seine 4 Knappen entfernen und entscheidet sich, dafür auch 2 grüne und 2 blaue aus anderen Gebieten des Spielplans zu entfernen. Spieler Grün muss 7 Knappen aus dem Tempelritter-Machtzentrum entfernen! Er würde dafür gern auch 7 Knappen seiner Mitspieler entfernen, aber er darf nur maximal 2 Knappen eines jeden Mitspielers entfernen. Somit entfernt er letztlich 6 Knappen seiner Mitspieler. Blau verliert 1 Knappe und entfernt dafür 1 roten Knappe aus dem Patriarchat. Da Spieler Gelb keine Knappen im Tempelritter-Machtzentrum hat, verliert er auch keine. Ihm entgeht damit allerdings auch die Möglichkeit, Knappen seiner Mitspieler entfernen zu dürfen.

DIE AKTIONSKARTEN

In der ersten Phase einer Spielrunde erhält jeder Spieler 1 Aktionskarte. Wer das Privileg des Patriarchats nutzt, darf 1 zusätzliche Aktionskarte kaufen. Halte deine Aktionskarten stets verdeckt hinter deinem Sichtschirm. Nur während deines Zugs in Phase 2 darfst du die Aktionskarten ausspielen. Ausgespielte Aktionskarten werden auf einen Ablagestapel gelegt und kommen nicht mehr zurück ins Spiel.

Wenn du bei Spielende noch 1 Aktionskarte hinter deinem Sichtschirm liegen hast, erhältst du dafür durch das Geschenk des Königs 1 Prestigepunkt.

BEACHTE: Du darfst während deines Zugs beliebig viele Aktionskarten ausspielen. Des Weiteren darfst du beliebig viele Aktionskarten hinter deinem Sichtschirm haben.

BEACHTE: Du darfst die Knappen oder Silberstücke, die du durch Aktionskarten erhältst, entweder sofort verwenden oder sie für späteren Gebrauch hinter deinem Sichtschirm ablegen.



+1 Knappe (3x im Stapel)

Nimm 1 Knappe aus dem allgemeinen Vorrat und platziere ihn hinter deinem Sichtschirm.



+2 Silberstücke (3x im Stapel)

Nimm 2 Silberstücke aus der Bank und platziere sie hinter deinem Sichtschirm.



+2 Prestigepunkte (3x im Stapel)

Bewege deinen Prestigemarker um 2 Felder auf der Prestigeleiste vorwärts.



+2 Ressourcen (2x im Stapel)

Nimm dir 2 Ressourcen in beliebiger Kombination: Knappen, Silberstücke, Prestigepunkte (Beispiel: 1 Silberstück und 1 Prestigepunkt).



+1 Knappe und +1 Silberstück (2x im Stapel)

Nimm 1 Knappe aus dem allgemeinen Vorrat und 1 Silberstück aus der Bank und platziere beides hinter deinem Sichtschirm.



Überläufer (2x im Stapel)

Tausche die Position eines eigenen Knappen in einem beliebigen Gebiet mit der eines gegnerischen Knappen in einem beliebigen Gebiet. Keines der beiden Gebiete darf durch einen Baron blockiert sein.



Bewege 2 Knappen (4x im Stapel)

Versetze bis zu 2 eigene Knappen aus beliebigen Gebieten in beliebige andere Gebiete deiner Wahl. Keines der Gebiete darf durch einen Baron blockiert sein.



Söldner aus Genua (2x im Stapel)

Du darfst in diesem Zug beliebig viele zusätzliche Knappen (Söldner) kaufen zum Preis von 2 Silberstücken pro Knappe (anstelle der regulären 3 Silberstücke).



Übermächtiger Einfluss (6x im Stapel)

Nimm 2 Knappen aus dem allgemeinen Vorrat und platziere sie in dem Machtzentrum, dessen Symbol auf der Aktionskarte zu sehen ist. Dabei darfst du dir bei jedem Knappe aussuchen, in welches Gebiet du ihn stellst.

Du darfst keinen Knappe in ein Gebiet stellen, das von einem Baron blockiert wird.

BEACHTE: Es gibt für jedes Machtzentrum eine Aktionskarte "Übermächtiger Einfluss". Das Wappen auf der Aktionskarte entspricht dem Wappen eines bestimmten Machtzentrums auf dem Spielplan. Diese Karte bezieht sich beispielsweise auf das Tempelritter-Machtzentrum.

JERUSALEM FÜR 2 SPIELER

Beim Spiel zu zweit gelten alle Regeln der Mehrspielerversion – mit folgenden Ausnahmen:

Spielvorbereitung: Entfernt vor Spielbeginn die Karte "Wahl des Patriarchen" aus dem Ereigniskartenstapel und legt sie in die Spielschachtel zurück. Zudem nehmt ihr die Karte "Übermächtiger Einfluss – Adel" aus dem Aktionskartenstapel und legt sie verdeckt auf das Adel-Machtzentrum. Die Aktionskarte "Übermächtiger Einfluss – Patriarchat" legt ihr verdeckt auf das Patriarchat-Machtzentrum. Im 2er-Spiel kommen nur die Ämterkarten mit den Zahlen 3 und 4 zum Einsatz, die anderen Ämterkarten legt ihr in die Spielschachtel zurück.

Spielverlauf: Zu zweit spielt ihr nur in 3 Machtzentren und dem Davidsturm. Ihr dürft eure Knappen nur in den folgenden Machtzentren platzieren: Königspalast, Tempelritter, Markt und Davidsturm.