



2-4  
игрока



От 12 лет



120-180  
минут

# Правила игры







## ✦ Крестоносцы ✦

Это масштабная стратегическая игра для 2–4 игроков, повествующая о судьбе Леванта после окончания Первого крестового похода. Каждому игроку предстоит возглавить одно из четырёх государств крестоносцев, стремящихся приумножить своё влияние и ведущих войны против сарацин и друг против друга. Расширяйте свои владения, развивайте города, созывайте епископов, ведите в бой верных рыцарей и не забывайте, что с каждым новым ходом выжить под палящим солнцем Леванта становится всё труднее.

Будете ли вы в честном бою теснить сарацин или станете бороться за влияние с помощью коварных шпионов? Заручитесь ли вы поддержкой папы римского или вероломно нападёте на братьев по вере? Разные пути могут привести вас к победе, но лишь одно государство достойно править Землёй обетованной!

## ✦ Историческая справка ✦

15 июля 1099 года от Рождества Христова. Крестоносцы штурмом взяли Иерусалим. Первый крестовый поход выполнил свою главную цель — освобождение христианских святынь от мусульман. Но за этой благородной и абсолютно «церковной» миссией скрывались собственные меркантильные цели каждого из участников вторжения на земли Леванта — территории от современной Турции до Египта с севера на юг и от побережья Средиземного моря на западе до Иордании и современного Ирака на востоке.

Одни крестоносцы бежали из Европы от гнёта податей и несправедливых законов, другие (как правило, безземельные рыцари) надеялись получить землю от нового сюзерена, охотно принимая вассальные клятвы. Однако было и немало тех, кого воодушевила речь папы римского Урбана II, произнесённая на Клермонском соборе в 1095 году: такие рыцари нажили на свои плащи крест исключительно из религиозных убеждений. Лидеры Первого крестового похода, такие как Боэмунд Тарентский, Готфрид и Балдуин Бульонские, Раймунд Тулузский, понимали, что после взятия Иерусалима на захваченной территории нужно будет строить жизнь и поддерживать новый порядок. Как следствие, были образованы четыре крестоносных государства — графство Эдесса (1098), княжество Антиохия (1098), Иерусалимское королевство (1099) и чуть позднее графство Триполи (1109).

Пока приближённые получали новые земли, титулы и иные блага новообразованных государств, в Левант устремились переселенцы, воодушевлённые вестью о взятии Иерусалима и восстановлении христианско-

го первенства над святынями вечного города. Это было весьма кстати, так как трёхлетний поход изрядно потрепал силы крестоносцев. Ватикан, внимательно следивший за Левантом после завершения крестового похода, направил новых легатов и епископов ко двору латинских правителей, дабы усилить влияние римского престола на новых территориях и в дальнейшем получить превосходство над местными патриархатами, например Антиохийским. Римские епископы всячески стремились к расширению своей паствы, порой ломая существующие связи, которые долгое время выстраивали местные патриархи с представителями иных конфессий.

Экономика новых государств требовала существенных денежных ресурсов, и, как следствие, крестоносцы стремились монополизировать торговлю на Ближнем Востоке и контролировать весь товарооборот.

Военные и экономические победы одних обернулись поражением других. Сельджуки и различные арабские племена, вошедшие в историю крестовых походов под общим названием «сарацины», потеряли земли и влияние на них в результате Первого крестового похода. Сарацины требовали реванша, исторической сатисфакции и постоянно атаковали молодые государства, порой захватывая их предводителей в плен, как это было с Балдуином I, Боэмундом Тарентским, а также с графом Эдессы Бодуэном де Буром, который впоследствии станет Балдуином II, королём Иерусалима. Эти набеги, а порой и организованные походы с осадами городов привели к тому, что вассальная служба на Ближнем Востоке больше не ограничивалась 40 днями в году, как в средневековой Европе, а стала круглогодичной. Это был вопрос выживания. И во многом это определило непростую судьбу левантийских государств.

Дипломатические интриги, откровенные предательства и шпионский саботаж, влияние церкви и соседствующих империй могли бы дать основу для остросюжетного современного сериала, а нас вдохновили на создание этой настольной игры. Она погрузит вас в пучину событий первой половины XII века — время между Первым и Вторым крестовыми походами. Этот период стал золотым веком крестоносных государств на Ближнем Востоке.

*Создавая игру, мы стремились соблюсти реалии исторической эпохи, хоть и не брезговали художественной интерпретацией. Любые совпадения не случайны.*





## ✦ Как рисовали игру ✦

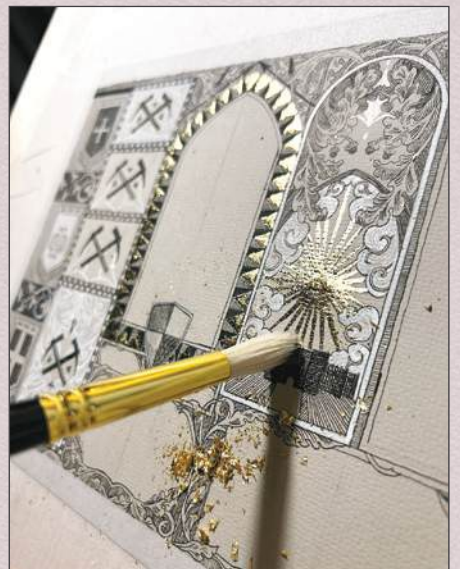
В этой игре все иллюстрации отрисованы вручную. Художница Ярославна Серебрякова использовала традиционные графические техники: работала тушью, пером и карандашом, украшая арт золотой поталью. Затем рисунки были отсканированы и доработаны до финального вида. На обороте игрового поля вы можете увидеть работу художницы сразу после сканирования.













## ✦ Содержание ✦

|                         |    |                            |    |
|-------------------------|----|----------------------------|----|
| Цель игры .....         | 9  | Порядок хода игроков ..... | 29 |
| Подготовка к игре ..... | 9  | Постройки .....            | 29 |
| Ход игры .....          | 16 | Рескрипты .....            | 30 |
| Фаза событий .....      | 16 | Рынки .....                | 30 |
| Фаза планирования ..... | 17 | Сброс карт .....           | 30 |
| Фаза активации .....    | 19 | Столица .....              | 31 |
| Фаза дохода .....       | 27 | Тактики .....              | 31 |
| Конец игры .....        | 28 | Хомс .....                 | 31 |
| Пояснения .....         | 28 | Шпионы .....               | 32 |
| Буллы .....             | 28 | Глоссарий .....            | 32 |
| Наместники .....        | 28 | Список символов .....      | 34 |

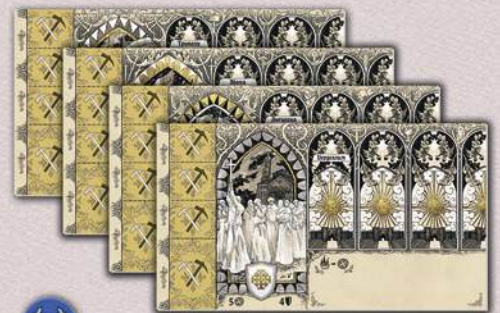
## ✦ Состав игры ✦



Игровое поле



Боевой планшет



4 планшета государств



Двусторонняя  
фишка боя



10 жетонов автоматы



64 деревянных фишки  
отрядов (по 16 каждого цвета)



16 двусторонних жето-  
нов приказа  
(по 4 каждого цвета)



40 жетонов епископов  
(по 10 каждого цвета)



13 двусторонних  
жетонов стен



60 жетонов влияния  
номиналом «1», «3», «5» и «9»



45 жетонов монет  
номиналом «1» и «3»



28 двусторонних жетонов  
герба/запрета



8 жетонов набегов



42 двусторонних жетона товаров



25 жетонов отрядов сарацин



Эти правила игры





12 карт событий



13 сборных жетонов городов  
и 13 хольнитенов



32 карты рескриптов



20 карт сарацин



58 карт тактик



20 карт наместников



4 памятки игроков



26 карт построек



16 карт шпионов



16 карт булл



Карта Хомса

## ✦ Компоненты кампании ✦



Книга сценариев



Сценарий  
«Начало хроники»



Летопись  
кампании  
(блокнот для записей)



20 карт прозвищ





Сценарий  
«Левантийские торговцы»



Планшет торговли



8 карт событий



12 карт тактик



12 карт построек



Сценарий  
«Вассал моего вассала»



16 карт клятв



8 карт событий



16 карт рескриптов



8 карт шпионов



Сценарий  
«Восход полумесяца»



10 карт  
полководца



8 карт событий



10 карт сарацин



12 карт тактик



1 фишка  
полководца  
с подставкой

## ✦ Схема сборки жетонов городов ✦

Перед первой партией соберите 13 жетонов городов, как на иллюстрации. Каждый сборный жетон города состоит из трёх частей, скреплённых хольнитеном. Верхний круговой элемент жетона должен поворачиваться. На обратной стороне жетона должно быть написано название города.





## ✦ Цель игры ✦

Вписать своё имя в историю, к концу игры набрав больше всего **очков влияния** . Игроки получают  каждый раунд, решая поставленные перед их государством задачи и распространяя религиозное влияние, а в конце игры дополнительно получают  за выполнение тайных целей (*булл*), достижение особых условий и накопленные монеты.

## ✦ Подготовка к игре ✦

Далее описана подготовка на 4 игроков. Изменения для 2–3 игроков выделены светлыми врезками.

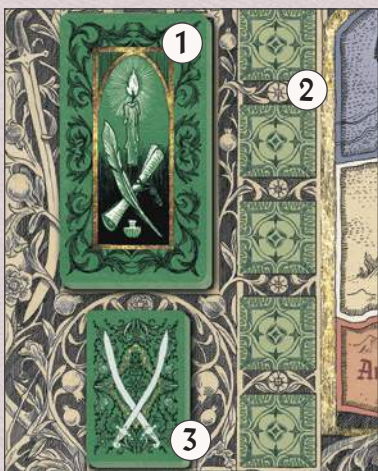
1. Разложите поле в центре стола. Обратите внимание, что одноцветный оборот не является игровым.

2. Каждый игрок выбирает государство и берёт его планшет: Иерусалим , Триполи , Эдесса , Антиохия .

Неиспользуемые планшеты уберите в коробку. Жетоны с гербами неиспользуемых государств переверните на сторону с  — это жетоны запрета. Сложите их рядом с полем, они пригодятся далее.

3. Организуйте поле по областям, как указано далее.

### А. Область событий

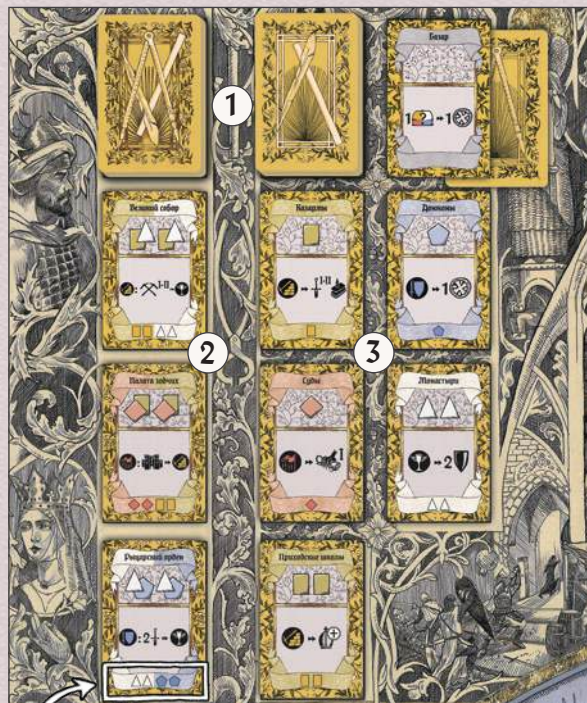


1. Перемешайте карты событий и возьмите из них 6 случайных карт. Положите эти карты рубашкой вверх в ячейку карт событий. Уберите остальные карты событий в коробку.

2. Перемешайте жетоны набегов и положите по 1 случайному жетону рубашкой вверх на пустые ячейки трека сарацин. Оставшиеся 3 жетона не глядя уберите в коробку.

3. Перемешайте колоду карт сарацин и положите её рубашкой вверх в ячейку под картами событий.

### Б. Область строительства



Символы товаров

1. Разделите карты построек  на три колоды так, чтобы в каждой колоде были карты с одинаковой рубашкой. Перемешайте каждую колоду и положите их в верхние ячейки в области строительства, как на иллюстрации. Переверните правую колоду карт <sup>0</sup> (постройки уровня 0 с циркулем на рубашке) лицом вверх, чтобы была видна постройка Базар.

Обратите внимание: уровень карт в игре равен количеству символов товаров на лице.

2. Вскройте 3 верхние карты левой колоды <sup>IV</sup> (с 4 символами товаров на лице на ленте внизу) и выложите их на ячейки рынка в этом столбце сверху вниз.

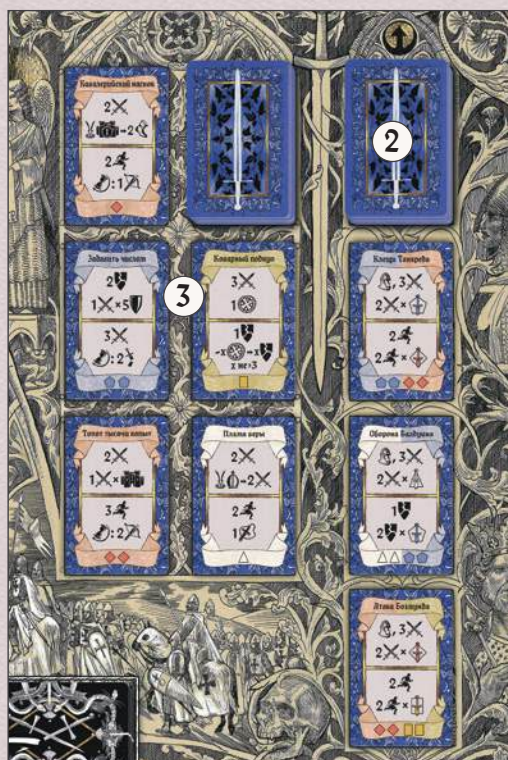
3. Вскройте 5 верхних карт центральной колоды <sup>I-II</sup> (с 1 или 2 символами товаров на лице внизу) и выложите их на оставшиеся ячейки рынка сверху вниз.

**В партии на 3 игроков** возьмите жетоны герба того государства, которое не участвует в игре, и закройте стороной с запретом  ячейку с четырьмя молотками, не выкладывая на неё карту <sup>I-II</sup>.

**В партии на 2 игроков** закройте жетонами запрета  ячейки с тремя и четырьмя молотками, не выкладывая на них карты <sup>I-II</sup>.



## В. Область тактик



Разделите карты тактик  $\dagger$  на несколько колод:

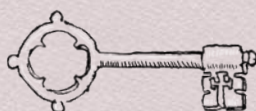
1. Отложите в сторону 20 карт  $\dagger^0$  (карты с гербами государств на лице    , они пригодятся позже.

2. Найдите карты  $\dagger^{IV}$  (с 4 символами товаров на ленте на лице внизу), перемешайте их и положите получившуюся колоду рубашкой вверх в правую ячейку с одним белым мечом. Вскройте 3 верхние карты этой колоды и выложите их на ячейки рынка сверху вниз.

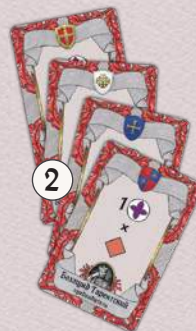
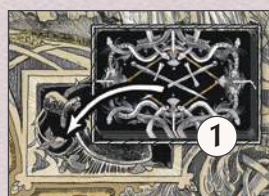
3. Перемешайте оставшиеся карты  $\dagger^{I-II}$  (с 1 или 2 символами товаров на ленте на лице внизу) и положите получившуюся колоду рубашкой вверх в верхнюю центральную ячейку с одним чёрным мечом. Вскройте 5 верхних карт этой колоды и выложите их на оставшиеся ячейки рынка.

**В партии на 3 игроков** закройте жетоном запрета  ячейку с четырьмя мечами, не выкладывая на неё карту  $\dagger^{I-II}$ .

**В партии на 2 игроков** закройте жетонами запрета  ячейки с тремя и четырьмя мечами, не выкладывая на них карты  $\dagger^{I-II}$ .



## Г. Области шпионов и наместников



1. Перемешайте карты шпионов  $\spadesuit$  и положите их рубашкой вверх на ячейку с изображением колбы.

2. Если вы играете в первый раз: найдите и отложите в сторону карты стартовых наместников  $\clubsuit$  (с гербами государств на лице    , они пригодятся вам позже. Затем перемешайте оставшуюся колоду наместников  $\clubsuit$  и положите её рубашкой вверх на ячейку с одним копьём в области наместников. Вскройте 5 верхних карт колоды  $\clubsuit$  и выложите их на ячейки рынка. Во второй и последующих партиях перемешайте всю колоду наместников и разложите карты тем же образом.

**В партии на 3 игроков** закройте жетоном запрета  ячейку с четырьмя копиями, не выкладывая на неё карту  $\clubsuit$ .

**В партии на 2 игроков** закройте жетонами запрета  ячейки с тремя и четырьмя копиями, не выкладывая на них карты  $\clubsuit$ .





## Д. Область святости



1. Возьмите по одной деревянной фишке с гербами государств, участвующих в игре, и разложите их на треке святости в клетках с соответствующими гербами — это фишки святости.

В партии на 2–3 игроков положите фишки святости отсутствующих игроков на крайние правые клетки трека святости (одну при игре втроём или две при игре вдвоём).

Пример расстановки, если играют только Иерусалим и Эдесса:



2. Разделите карты рескриптов на две колоды — рескрипты I и II уровня (на рубашке рескриптов I уровня изображён ворон, II уровня — голубь). Перемешайте каждую колоду отдельно и выложите их рубашкой вверх в ячейки: рескрипты I уровня слева от трека святости, II уровня — справа.



## Е. Карта Леванта



1. Разместите жетоны стен на поле следующим образом: зелёный жетон стороной с 3 в Хомс, жетоны стороной с 2 — во все прочие города, кроме столиц (столицами являются Эдесса, Антиохия, Триполи, Иерусалим). Фигура на щите на поле должна совпадать с фигурой на жетоне стен. Жетон стен отображает текущий уровень города, у столиц в начале игры он равен 1 (это обозначено на щите на поле). Оставшиеся жетоны стен сложите рядом с полем.



Щит  
с пятиугольником  
на поле



Щит  
с пятиугольником  
на жетоне стен

2. Разместите по 1 жетону товаров цветной стороной вверх в каждый город, кроме (столицами являются Эдесса, Антиохия, Триполи, Иерусалим). Цвет жетона должен совпадать с цветом города: древесина в Апамя и Тадмор, свечи в Баальбек и Турбессель, сталь в Дамаск и Тортосу, лошади в Акру и Алеппо, пряности в Хомс.

3. Разместите по 1 жетону отрядов сарацин в каждый город, кроме (столицами являются Эдесса, Антиохия, Триполи, Иерусалим). Затем добавьте ещё по 1 в 5 центральных городов — Алеппо, Апамя, Баальбек, Дамаск и Хомс.

4. Разместите в столицы деревянные фишки стартовых отрядов, количество которых указано на планшетах участвующих в игре государств (Иерусалим — 4, Эдесса — 5, Триполи — 5, Антиохия — 6). Гербы на фишках должны совпадать с гербом государства.



5. Разместите в столицы  по 1 жетону епископов  уровня 1 соответствующего цвета. (Уровень  указан на лицевой стороне жетона.) Жетоны выкладываются рубашкой вверх.

6. Сложите рядом с полем запасы из всех жетонов монет , очков влияния , оставшихся товаров , оставшихся отрядов сарацин  и собранных жетонов городов. На всех жетонах городов поверните круговой элемент так, чтобы видеть сектор со стартовым уровнем города — этот сектор светлее двух других.

**В партии на 3 игроков** накройте жетоном запрета  столицу  отсутствующего государства. Не выкладывайте туда другие компоненты. До конца партии считайте, что этого города не существует (туда нельзя выставлять и перемещать фишки и жетоны, через него нельзя перемещаться и т. д.).

**Подготовьте автому:** возьмите 5 жетонов автомы  (по 1 приказу каждого типа: , , , , ) плюс 1 жетон усиления  и положите рядом с полем.

**В партии на 2 игроков** накройте жетонами запрета  столицы  отсутствующих государств и город между ними (например, если отсутствуют Эдесса и Антиохия, закройте их и Турбессель). Не выкладывайте туда другие компоненты. До конца партии считайте, что этих городов не существует.

**Подготовьте автому:** возьмите все 10 жетонов автомы  и положите рядом с полем.

**Важно!** В партии вдвоём для игры доступны только такие пары государств: Иерусалим — Триполи, Триполи — Антиохия, Антиохия — Эдесса, Иерусалим — Эдесса.

## Ж. Область боя



Разместите боевой планшет рядом с игровым полем и поместите фишку боя  синей стороной вверх на значение «0» на треке.



Пример подготовки карты Леванта на 2 игроков (без игроков за Эдессу и Антиохию).



### 3. Области игроков

1. Каждый игрок кладёт перед собой **планшет государства**, которое он выбрал: Иерусалим , Триполи , Эдесса , Антиохия .

2. Получите стартовые **монеты**  из общего запаса, количество которых указано на планшете под гербом государства, и положите их в зону склада на планшете. Монеты следует брать по номиналу, а не по количеству жетонов.

3. Положите все оставшиеся после подготовки поля фишки **отрядов**  и жетоны **епископов**  с гербом своего государства рядом с планшетом — это запас игрока. Жетоны  лежат в запасе игрока рубашкой вверх, и их лицевую сторону с уровнем может смотреть только владелец.

4. Возьмите 4 жетона приказов цвета вашего государства (Иерусалим белый, Триполи жёлтый, Эдесса синий, Антиохия красный).

5. Возьмите из ранее отложенных карт тактик 5 карт стартовых тактик  с гербом вашего государства на лицевой стороне и положите их рубашкой вверх рядом с планшетом.

6. Разместите сборный жетон вашей столицы  в первой (подписанной) ячейке городов на планшете.

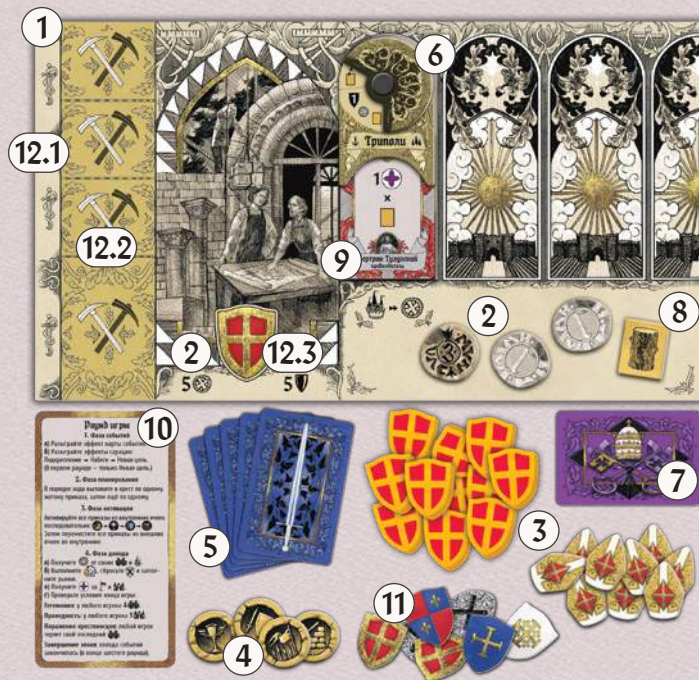
7. Получите 1 случайную карту буллы и положите её рядом со своим планшетом государства, не показывая другим игрокам её лицевую сторону. **Вариант для опытных игроков:** получите по 2 случайные буллы, выберите одну, а вторую уберите в коробку. Когда все игроки получают по булле, уберите оставшиеся в коробку.

8. Возьмите из общего запаса жетон **товара**  цвета вашей столицы  и положите его цветной стороной вверх в зону склада на вашем планшете. Обратите внимание, что жетоны товаров двусторонние: обратная (серая) сторона используется для потраченных товаров.

9. Если вы играете в первый раз: вставьте карту стартового наместника  с гербом вашего государства под среднюю часть жетона вашей столицы , как на иллюстрации. **Во второй и последующих партиях** каждый игрок берёт две карты с верха колоды наместников, одну из них вставляет в жетон столицы, вторую убирает под колоду наместников лицом вверх. Гербы стартовых наместников в этом случае игнорируются.

Вы можете прочитать историческую справку о наместниках в книге сценариев на стр. 20–23.

10. Возьмите двустороннюю памятку игрока.



11. Возьмите по 1 жетону герба/запрета с гербом каждого из ваших соперников и оставшиеся 4 жетона с гербом вашего государства.

**В партии на 3 игроков** возьмите по 2 жетона герба каждого из соперников и 3 своих.

**В партии на 2 игроков** возьмите 3 жетона герба соперника и 4 своих.

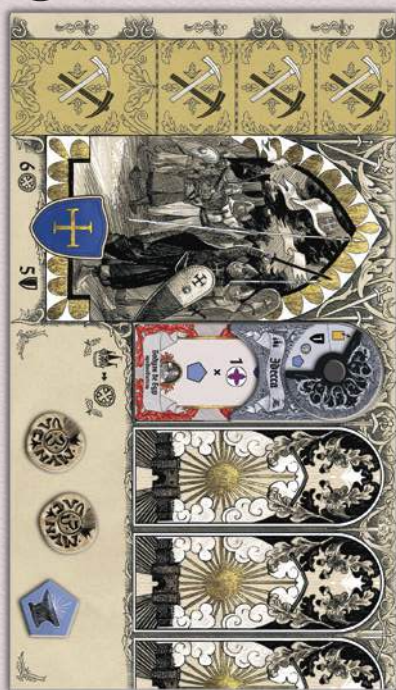
Также на планшете есть зона шпионов (12.1) и зона построек (12.2). В начале игры эти зоны пусты, вы сможете заполнить их в ходе игры. Под гербом указано количество стартовых отрядов (12.3), которые вы разместили на карте Леванта ранее.

Если у вас остались лишние компоненты, уберите их в коробку.

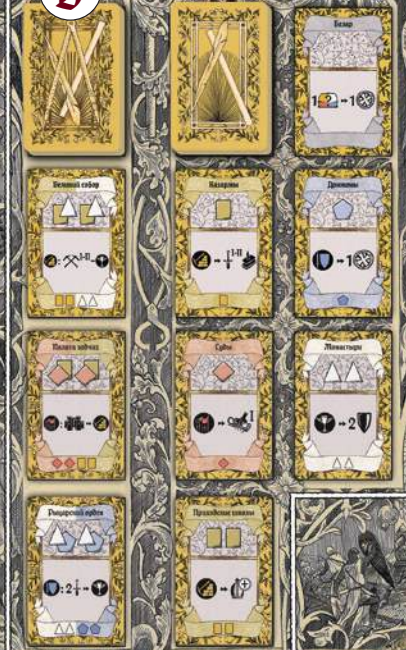
**Сюжетная кампания.** В «Крестоносцах» есть два режима игры — отдельные, независимые друг от друга партии и череда сценариев, объединённых сюжетной кампанией. Даже если вы впервые садитесь за игру, вы можете сразу начать проходить кампанию и погрузиться в историю этого периода, а также открыть дополнительные компоненты, недоступные в основной игре. Для этого ознакомьтесь с правилами игры и затем перейдите к книге сценариев. Кампания стартует со сценария «Начало хроники» — ваша первая партия запустит эпическую историю о борьбе крестоносных государств за доминирование в Леванте!



3



Б



Д

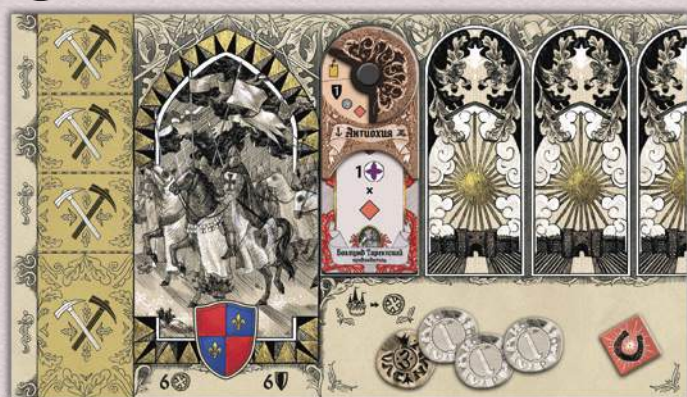


Е

А



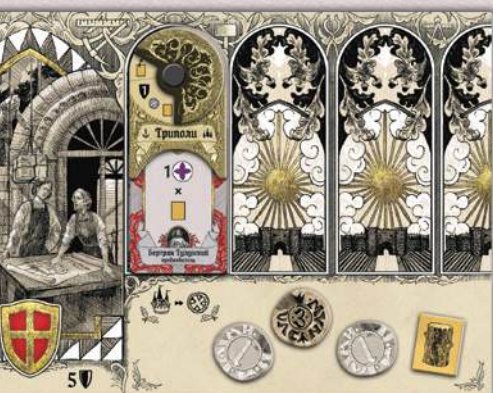
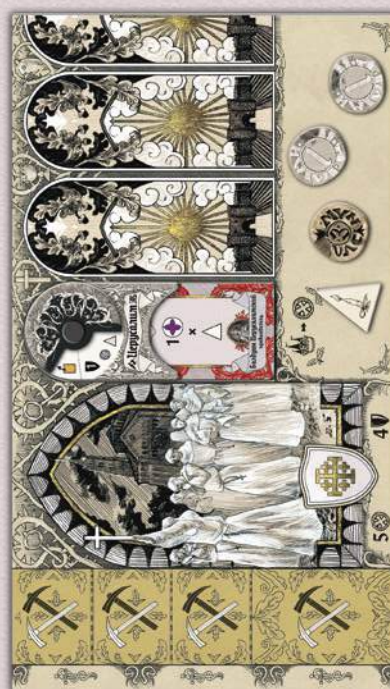
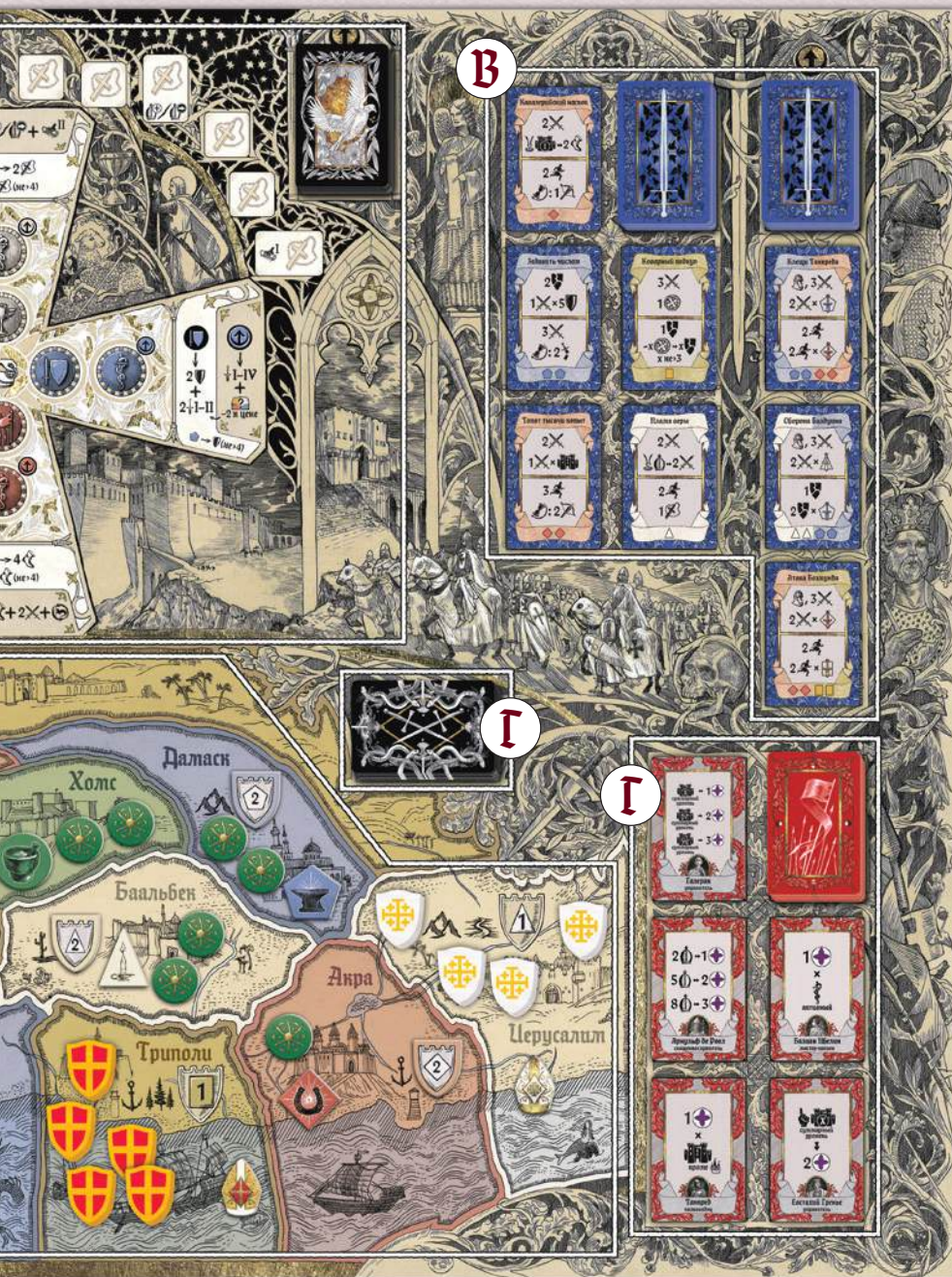
3



3







**Другой игрок**  
 1. Если выиграл  
 2. Если выиграл  
 3. Если выиграл  
 4. Если выиграл  
 5. Если выиграл  
 6. Если выиграл  
 7. Если выиграл  
 8. Если выиграл  
 9. Если выиграл  
 10. Если выиграл



Ж





## ✦ Ход игры ✦

Игра разбита на раунды, в течение которых игроки совместно разыгрывают 4 фазы: фазу событий, фазу планирования, фазу активации и фазу дохода.

### Фаза событий

*В эту фазу в планы крестоносцев вмешивается случайное историческое событие, а сарацины получают подкрепление и совершают набеги на города крестоносцев.*

**1. Событие.** Первый игрок (чья фишка правее всех на треке святости) вскрывает верхнюю карту событий из колоды, зачитывает её вслух, и игроки разыгрывают её эффект (он может быть немедленным, требовать выбора каждого игрока по порядку хода или работать до конца раунда). Нижняя (зелёная) часть карты события — это результат набега сарацин (см. пункт 2Б далее).

Для расшифровки эффектов событий и других карт пользуйтесь глоссарием и списком символов в конце правил.

**2. Действия сарацин.** В первом раунде пропустите все действия сарацин, вместо этого вскройте верхний жетон набега и переходите к фазе планирования.

Во втором и последующих раундах посмотрите на открытый жетон набега на треке сарацин. Его цвет (■, ▲, ◆ или ◇) задаёт цвет активации сарацин — только города этого цвета будут активироваться в этой фазе.

**2А. Подкрепление.** В каждый город сарацин активированного цвета поместите по 1 отряду сарацин из запаса. Если в запасе закончились, новые не выставляются на этом этапе.

**Важно!** В центральный город Хомс при розыгрыше подкреплений никогда не выставляются новые.

**2Б. Набеги.** Каждый город крестоносцев активированного цвета становится целью набега сарацин. Переместите в каждый такой город по 1 не последнему из соседних. В эту фазу крестоносцы не сражаются с сарацинами (боя не разыгрываются) — игроки лишь терпят урон от набегов.

Если город Хомс окажется под контролем крестоносцев, он каждый ход будет целью набегов сарацин.

Каждый город может быть либо под контролем сарацин (если в нём отряды сарацин — тогда это город сарацин), либо под контролем одного из крестоносцев (если в нём отряды этого игрока — тогда это город игрока/крестоносца). Во время набегов и боя город принадлежит обороняющейся стороне, в конце набегов или боя владелец города может измениться.

**Важно!** Если несколько городов разных игроков должны стать целью набега, разыгрывайте эти эффекты последовательно в порядке хода игроков (по положению фишек игроков на треке святости в порядке справа налево). Набеги совершаются по очереди: сначала полностью к одному игроку, затем к следующему.

Если несколько городов одного игрока должны стать целью набега, этот игрок может разыгрывать набеги в любом порядке по своему выбору.

На этапе набегов вычитите из силы города (количество отрядов в городе + бонус стен, равный числу на жетоне стен или на щите на поле) силу набега (количество + возможные бонусы трека сарацин — см. на стр. 17 Бонусы трека сарацин): полученное число определяет результат набега согласно тексту текущей карты событий. Если сарацины не захватывают, после набега все возвращаются в, откуда они перемещались. Разыграв все набеги, игроки переходят к пункту 2В на стр. 17. Уберите разыгранную карту события в коробку.

Совет: чтобы не забыть, какие отряды из каких городов перемещались, кладите жетоны отрядов на границу между исходным городом и целью набега.



|     |                                              |
|-----|----------------------------------------------|
| 0-  | потеряйте                                    |
| 1-4 | 2, кроме последнего, иначе -1 × несброшенный |
| 5+  | 1, кроме последнего                          |

**Пример.** Цвет активации — ◆, и в Эдессу перемещаются по 1 не последнему из Алеппо и Турбесселя (из Тадмора нет набега, так как там всего 1). В Эдессе есть 3 и 3. Разница в силе (3+3)-2=4 в пользу Эдессы.

Согласно результатам набега на текущей кар-





те событий, при разнице 4 игрок должен сбросить 2  из атакованного города, что он и делает. После этого оба  возвращаются в Алеппо и Турбессель, из которых они пришли.

## Захват города сарацинами

Если сила набега равна или выше силы города, игрок вынужден потерять город:

1. Игрок отступает всеми своими  (то есть перемещает их) из этого города в другой свой соседний город. Если это невозможно, все  в этом городе уничтожаются — возвращаются в запас игрока.

2. Захваченный город переходит под контроль сарацин. Оставьте все  совершившие набег, в этом городе. Не снижайте уровень этого города (о повышении и понижении уровня города подробнее читайте в разделе «Строительство» на стр. 20).

3. Игрок возвращает со своего планшета в захваченный город все жетоны , которые производит этот город.

4. Сбросьте карту наместника  со сборного жетона этого города. Верните жетон этого города в общий запас.

**2В. Новая цель.** Уберите в коробку открытый жетон набега — под ним откроется бонус (см. ниже Бонусы трека сарацин). Затем вскройте следующий жетон на этом треке — он задаёт цвет активации сарацин на следующий раунд.

## Бонусы трека сарацин



Сила последующих набегов сарацин, а также защита городов сарацин увеличивается на 1. Бонусы этого типа суммируются.



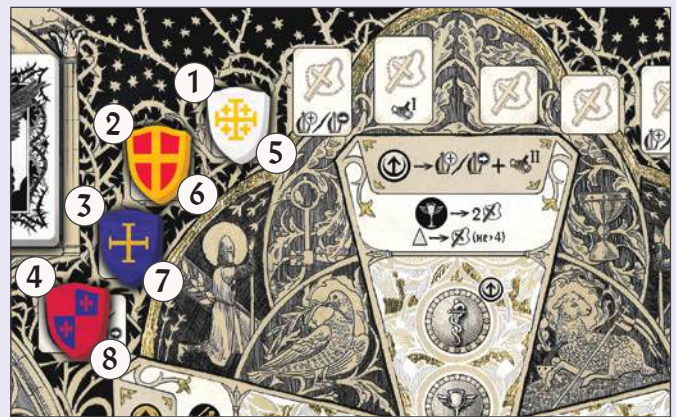
При каждом последующем набеге сарацин перемещайте в цель набега по 2 / по 3 не последних  из каждого соседнего города сарацин (вместо 1, как на старте). Бонусы этого типа не суммируются, учитывается только старший бонус этого типа.



## Фаза планирования

*В эту фазу лидеры крестоносцев согласуют свои действия с папским престолом и плетут интриги друг против друга в борьбе за ресурсы Ватикана: игроки планируют свои действия на текущий и следующий раунд, выкладывая жетоны приказов в крест.*

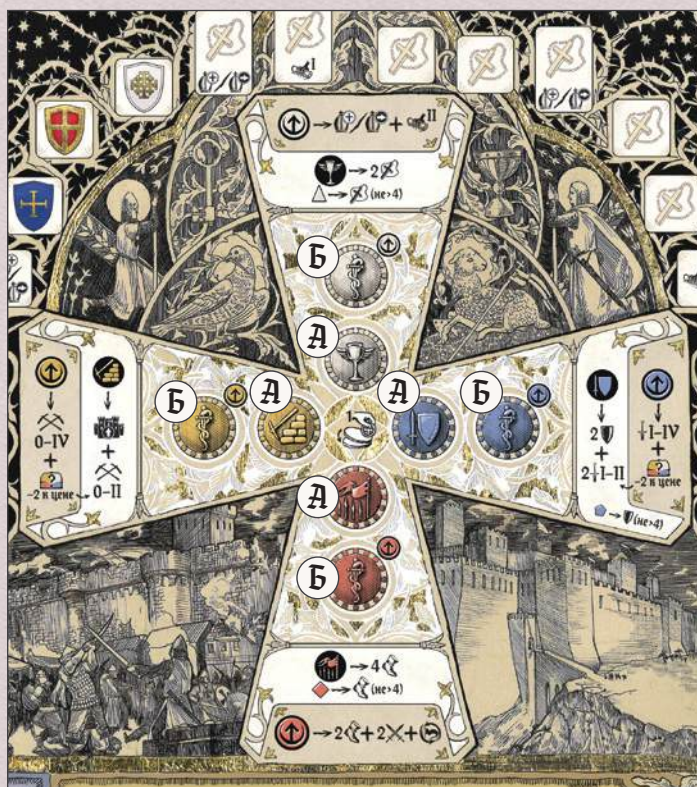
Каждый игрок по порядку хода кладёт в крест по одному жетону приказа из своего запаса, затем ещё по одному — в том же порядке. Таким образом, каждый игрок выложит по два жетона приказа в этой фазе. Порядок хода — это порядок расположения фишек на треке святости справа налево (см. Пояснения — Порядок хода игроков, стр. 29).



**Пример.** В партии на четверых в первый раунд согласно стартовому порядку игроки выкладывают приказы следующим образом: Иерусалим (1) → Триполи (2) → Эдесса (3) → Антиохия (4) → Иерусалим (5) → Триполи (6) → Эдесса (7) → Антиохия (8).







У каждого игрока на старте 4 двусторонних жетона приказа (строительство 🏰, молитва 🙏, сбор войск 🛡️ и поход 🚩) с базовой и усиленной ⬆️ сторонами. Каждый жетон можно выложить только в сектор соответствующего типа (🏰 — только в левый сектор, 🙏 — в верхний и т. д.). Кроме того, каждый жетон приказа можно выложить либо во внутреннюю ячейку креста (А), чтобы активировать базовый приказ, либо во внешнюю ячейку (Б), чтобы активировать усиленный приказ ⬆️.

Внутренняя ячейка даёт возможность совершить действие в этом раунде. Количество жетонов приказа в этих ячейках не ограничено. Если внутренняя ячейка занята, можно положить свой жетон поверх других, но необходимо заплатить по 1 монете 🪙 всем владельцам жетонов, поверх которых вы кладёте свой приказ. Если у вас не хватает 🪙, вы должны либо выложить какой-либо другой приказ, либо, если это невозможно, пропустить ход.

Рассчитывайте свои ресурсы и заранее планируйте приказы, чтобы не потерять возможность совершить действие в самый ответственный момент!

Выкладывая жетон приказа во внешнюю ячейку, переверните его усиленной ⬆️ стороной вверх и немедленно получите верхнюю карту из колоды шпионов 🕵️ (см. Пояснения — Шпионы, стр. 32). О необходимости взять шпиона напоминает изображение его символа 🕵️ в ячейке. Действие такого жетона приказа будет выполнено только в следующий раунд, но получит бонусный эффект. Уже занятые внешние ячейки занимать нельзя.

**Важно!** В течение одного раунда игрок не может выложить более 1 своего приказа во внешние ячейки. Таким образом, если свой первый жетон игрок положил во внешнюю ячейку, второй жетон он обязан положить во внутреннюю.



**Пример.** Начинается фаза планирования первого раунда (порядок святости: Иерусалим → Триполи → Эдесса → Антиохия).

1. Иерусалим решает выложить жетон молитвы 🙏 во внешнюю ячейку (жетон выкладывается усиленной ⬆️ стороной вверх) — теперь эта ячейка недоступна другим игрокам до конца фазы. За усиленный приказ Иерусалим получает верхнюю карту из колоды шпионов 🕵️.

2. Триполи выкладывает жетон строительства 🏰 во внутреннюю ячейку.

3. Эдесса также хочет разыграть строительство 🏰 во внутреннюю ячейку: для этого Эдесса платит Триполи 1 🪙 и выкладывает свой жетон поверх жёлтого жетона.

4. Антиохия выкладывает жетон сбора войск 🛡️ во внутреннюю ячейку.

5. Вновь ход Иерусалима. Занять вторую внешнюю ячейку в рамках одного раунда нельзя, а значит, Иерусалим может либо запланировать строительство 🏰 (заплатив 1 🪙 Триполи и 1 🪙 — Эдессе), либо сбор войск 🛡️ (заплатив 1 🪙 Антиохии), либо поход 🚩 (бесплатно, так как ячейка пока пуста). Иерусалим



выбирает сбор войск , платит 1  **Антиохии** и кладёт свой жетон поверх красного жетона.

6. **Триполи** выкладывает жетон молитвы  во внутреннюю ячейку.

7. **Эдесса** выкладывает жетон сбора войск  во внешнюю ячейку усиленной  стороной вверх и получает верхнюю карту из колоды .

8. **Антиохия** выкладывает жетон похода  во внутреннюю ячейку.

В партии на 3 игроков вместо отсутствующего игрока используйте 5 жетонов автомы : 4 жетона базовых приказов     и 1 жетон усиления .

Во время подготовки к партии фишка святости отсутствующего игрока ставится на крайнюю правую клетку трека святости и считается **фишкой автомы**. Эта фишка не может двигаться, поэтому автома всегда будет действовать на первый и пятый ход во время фазы планирования.

В качестве хода автомы перемешайте все её жетоны рубашкой вверх, вскройте 1 из них и положите его во **внутреннюю ячейку** соответствующего типа. Если вы вскрыли жетон усиления , отложите его в сторону до конца фазы и вскройте ещё 1 жетон: положите новый жетон во **внешнюю ячейку** соответствующего типа, если это возможно (если внешняя ячейка уже занята, положите жетон в соответствующую **внутреннюю**). В конце фазы планирования верните жетон  в запас автомы.

Жетоны автомы подчиняются общим правилам планирования: автома платит игрокам  из общего запаса, когда выкладывает приказы в уже занятую внутреннюю ячейку, но также и игроки обязаны заплатить в общий запас 1 , если они выкладывают приказ поверх жетона автомы.

Во время фазы активации не выполняйте эффекты жетонов автомы, а просто верните их с креста в запас автомы.

В партии на 2 игроков используйте все 10 жетонов автомы .

Во время подготовки к партии фишки святости отсутствующих игроков ставятся на две крайние правые клетки трека святости. Эти фишки не могут двигаться, поэтому автома всегда будет действовать на пер-

вый, второй, пятый и шестой ход во время фазы планирования. Автома действует аналогично правилу на 3 игроков с одним примечанием: если после вскрытия жетона  сразу вскрывается ещё один жетон , отложите оба жетона в сторону до конца фазы и вскройте третий жетон автомы — только этот приказ будет выложен во внешнюю ячейку в текущем раунде (однако чаще автома будет иметь два усиленных приказа каждый раунд).



## Фаза активации

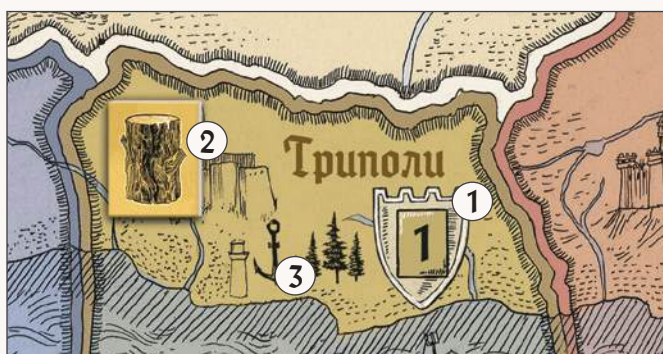
*В эту фазу крестоносцы развивают города, распространяют религиозное влияние, усиливают свою армию и захватывают новые земли: игроки последовательно разыгрывают приказы, выложенные в крест.*

Последовательно активируйте все приказы из **внутренних** ячеек в порядке от строительства  и далее по часовой стрелке к походу . Если в одной ячейке лежат несколько жетонов, они активируются по одному, от верхнего в стопке к нижнему.

Чтобы **активировать** приказ, владелец жетона разыгрывает его эффекты (все они расписаны далее) и после этого возвращает жетон в свой запас. Активация своего приказа считается **ходом** этого игрока (многие игровые эффекты срабатывают лишь в свой ход). На краях секторов креста находятся иконографические подсказки для каждого эффекта.

Закончив активацию приказов из внутренних ячеек, переместите все приказы из **внешних** ячеек в соответствующие области внутреннего креста. Эти приказы будут активированы только в следующий раунд.





Строительство отвечает за развитие экономики городов .

У каждого  есть три параметра:

**1. Уровень города**, олицетворяющий развитие инфраструктуры и благосостояние его жителей, — этот параметр определяет, сколько монет  приносит город каждый раунд, его боевой бонус при обороне и доступ к новым товарам (города бывают 1, 2 и 3 уровня — уровень всегда виден на открытом секторе сборного жетона города и на жетоне стен либо на щите на поле).

**2. Товар** , производимый городом (древесина , свечи , сталь , лошади  или пряности ) — владелец города хранит подконтрольные товары на складе на своём планшете и может тратить их для оплаты различных эффектов.

**3. Эффекты местности** — особые свойства, влияющие на захват города; эти эффекты используются в режиме повышенной сложности, подробнее читайте о них в книге сценариев на стр. 3.

Кроме того, строительство позволяет возводить постройки  — технологические улучшения вашего государства, которые распространяются на все ваши города и хранятся на планшете игрока.



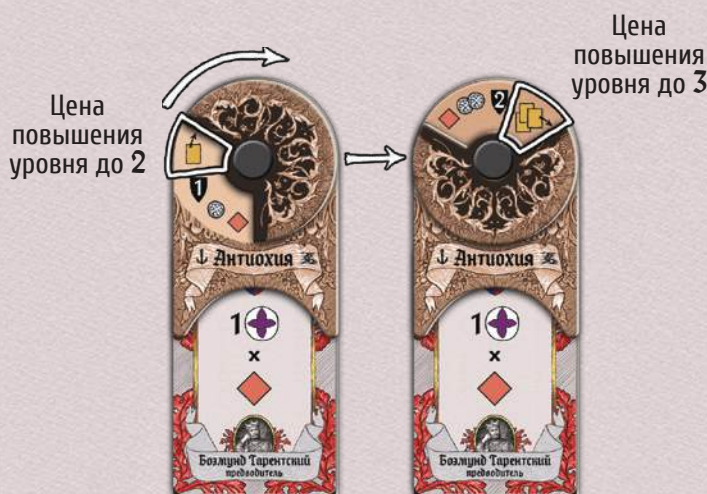
Активируя базовое строительство,  выполните одно или оба действия в любом порядке:

◆ **Улучшение города** . Выберите 1 ваш город и повысьте его уровень на 1, заплатив цену в  (то есть потратив ) указанную на текущем секторе сборного жетона города после пунктирной линии. Если у вас нет одного или нескольких требуемых товаров  или вы не хотите их тратить, вы можете заплатить 1  вместо каждого .



Чтобы потратить товар , переверните жетон соответствующего товара на вашем складе на серую сторону. Такой жетон нельзя тратить повторно до следующей фазы дохода, во время которой жетон перевернётся обратно. Иными словами, трата товаров не сбрасывает жетоны , а лишь делает их неактивными до конца раунда. Если правила велят **восстановить товар** , то вы должны перевернуть соответствующий потраченный товар на цветную сторону.

Повышая уровень города на 1 , поверните круговой элемент сборного жетона города по часовой стрелке, открывая следующий сектор. Затем переверните жетон стен этого города на поле так, чтобы его значение соответствовало полученному уровню, или выставьте на поле соответствующий жетон стен из общего запаса, если его там не было.

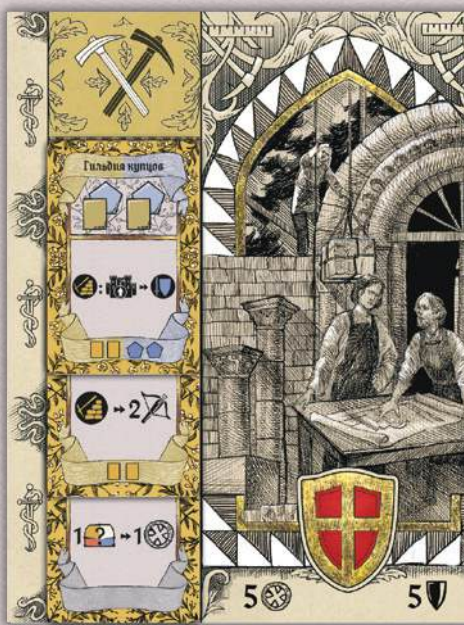


Каждый сектор отображает товар, производимый городом (товаров может быть несколько), и количество монет, которые город приносит в фазе дохода. На секторах уровня 1 и 2 также отображена цена повышения до следующего уровня. Улучшение некоторых городов до уровня 3 приносит дополнительный товар в качестве бонуса: в таком случае немедленно переместите жетон этого товара из общего запаса на свой склад цветной стороной вверх (его можно тратить уже в этом раунде).

◆ **Возведение постройки**  0-II. Выберите на рынке постройку 1 карту  0, I или II уровня и оплатите её цену в товарах . Не пополняйте рынок. Уровень постройки равен количеству товаров в цене. Постройку 0 уровня Базар можно возвести (взять) бесплатно.

Если у вас нет одного или нескольких требуемых  или вы не хотите их тратить, вы можете заплатить 1  вместо каждого такого .





Поместите полученную постройку в открытую незанятую ячейку на своём планшете государства так, чтобы видеть её эффект. Выкладываете карты построек снизу вверх, накрывая новыми картами нижние. Если нужно выложить новую постройку, а все доступные ячейки заняты (на каждом планшете их 4), игрок обязан сбросить 1 из своих карт — либо только что полученную, либо одну из лежащих на планшете. (Подробнее о работе построек см. Пояснения — Постройки, стр. 29-30.)



**Пример.** Игрок за Триполи активирует базовое выполняя 2 действия:

1. Тратит 1 и ещё 2 , чтобы выполнить до III в своей столице уровня 2; сразу после улучшения игрок получает на свой склад 1 , так как город теперь производит дополнительный ресурс, а 3 он получит позже, в фазу дохода.

2. Выбирает на рынке и возводит Замковые капеллы: у игрока нет , поэтому он платит 2 и переносит карту себе на планшет. Теперь после каждого розыгрыша приказа игрок сможет обучать (добавлять на поле) нового епископа .



Активируя усиленное строительство , вы получаете эффект базового со скидкой в 2 (скидку можно распределить по разным базовым действиям в любом соотношении). Также вы можете дополнительно возвести 1 любую . Действие аналогично возведению 0-II, однако также доступными для покупки становятся III-IV — эти особо мощные постройки можно получить только с помощью усиленного строительства. (На строительство дополнительной скидка в 2 не распространяется.) Таким образом, усиленное строительство позволяет получить сразу 2 карты : одну по базовому действию и ещё одну — по усиленному.

**Пример применения скидки.** Игрок за Триполи активирует усиленное строительство и хочет выполнить за 3 . Благодаря скидке он может сделать это за 1 либо может заплатить 2 , а оставшуюся скидку в 1 применить при покупке .

## Молитва

Молитва позволяет игрокам двигаться по треку святости, который олицетворяет вклад крестоносных государств в объединение христианских общин и символизирует расположение папы римского к лидерам государств.

Позиция на треке святости определяет порядок хода в фазе планирования, а движение по этому треку награждает бонусами:

1. **Карты рескриптов** — указы папы римского, представленные в игре одноразовыми картами. Игрок может сбросить рескрипт, чтобы сыграть особые эффекты, изменяющие игровые правила, или чтобы потратить рескрипт в качестве одного или всех , указанных наверху карты (в таком случае не использованные для траты сгорают). Уровень рескрипта равен количеству товаров в его цене. (Подробнее см. Пояснения — Рескрипты, стр. 30).

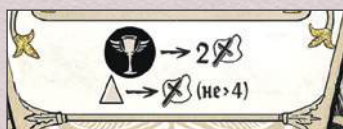
2. **Действия епископов** / , выполняемые жетонами епископов . Эти священнослужители распространяют влияние вашей церкви и отмечаются на карте Леванта жетонами в форме митры с гербом государства игрока. На обратной стороне указан их уровень I или II. Жетоны выставляются и перемещаются рубашкой вверх, скрывая свой уровень от соперников.





Владелец жетона может в любой момент тайно посмотреть уровень своего епископа.

Если в одном городе суммарный уровень одного игрока больше, чем у каждого другого, этот город считается его святой землёй . Проверка спорных (где находятся разных игроков) происходит в конце каждого раунда (см. Фазу дохода, стр. 27) или по эффектам некоторых рескриптов: жетоны переворачиваются, и подсчитывается суммарный уровень каждой стороны — у кого он больше, тому и принадлежит святая земля. При равенстве уровней разных игроков город не считается ничьей . Для городов с только одного игрока проверка не нужна. Святые земли приносят владельцу очки влияния в конце каждого раунда и важны для завершения игры по праведности, эффектов некоторых булл и рескриптов.



Активируя базовую молитву , получите 2 очка святости . Вы можете дополнительно потратить не более 4 .

чтобы получить ещё 1 за каждый потраченный товар. Если у вас нет одного или нескольких или вы не хотите их тратить, вы можете заплатить 1 вместо каждого .

Получая (как во время молитвы, так и вне приказа), игрок немедленно тратит все полученные очки на движение своей фишки святости по треку. Каждое 1 сдвигает фишку святости на 1 клетку вправо. Если фишка святости должна перейти на уже занятую другой фишкой клетку, она перескакивает её, как если бы занятая клетка стоила 0 для прохождения (см. пример справа).

Останавливаясь на клетке с бонусом или проходя через неё (в том числе если ваша фишка святости перескочила клетку, занятую фишкой соперника), игрок получает этот бонус. Игрок обязан полностью закончить движение по треку и лишь затем может получить бонусы клеток.



Игрок получает верхнюю карту из колоды рескриптов I уровня (слева от трека святости).

**Важно!** Предел рескриптов для каждого игрока равен 3 картам. Если игрок получает сверх этого предела, он обязан немедленно начать сбрасывать , пока их не останется 3 (пока игрок не сбросит до предела, их нельзя ни использовать, ни тратить как товары). Рескрипты хранятся перед игроком рубашкой вверх.



Игрок получает 1 действие епископа (обучение либо движение ).

В качестве действия епископа / игрок выполняет 1 из 2 действий:

**1. Обучение епископа .** поместите в город с вашим новую фишку любого уровня из вашего запаса (если у вас не осталось в игре, вместо этого разместите нового в любой город под вашим контролем; если у вас не осталось в запасе, вы не можете выполнять .

**2. Движение епископа .** переместите вашего в соседний город (не имеет значения, кто контролирует этот город: сам игрок, его соперник или сарацины).

Если игрок получает несколько / в рамках активации одного приказа, он обязан сначала выполнить все и только потом может приступить к выполнению (при этом каждый жетон может выполнить не более 1 раза).

**Обратите внимание:** в подготовке игроки не получают бонусы от клеток трека святости, когда выставляют свои фишки.



**Пример.** Игрок за Иерусалим выполняет базовую и хочет получить 4 , а именно: 2 по базовому эффекту, 1 за трату 1 и ещё 1 за 1 . Игрок двигает свою фишку на 4 клетки вправо, перескакивая клетку, занятую фишкой **Антиохии**. Завершив движение, Иерусалим получает 1 карту I и может потратить полученные 2 / одним из следующих способов:

- ♦ 2 : выставить 2 фишки в любые города со своими .
- ♦ 1 + 1 : выставить 1 фишку в любой город со своим ; затем переместить 1 своего (в том числе только что выставленного) в соседний город — строго в этом порядке;
- ♦ 2 : переместить 2 своих разных в соседние города.







Если фишка святости игрока достигает конца трека и должна переместиться дальше, она продолжает движение с начала трека, как если бы первая клетка трека была следующей за последней.

**Достижение конца трека символизирует образование нового диоцеза — церковной территории. Папа римский благоволяет набожному лидеру и велит ему сформировать ещё один диоцез.**



Активируя усиленную молитву (символ с крестом), вы получаете эффект базовой (символ с крестом): при этом движение по треку приносит 1 бонусное (символ с крестом) и верхнюю карту из колоды II уровня (справа от трека святости) — эти особо мощные рескрипты можно получить только с помощью усиленной молитвы.

## Сбор войск

Сбор войск помогает наращивать армию как для обороны своего государства, так и для захвата новых земель. Войска состоят из двух частей:

**1. Отряды** (символ с щитом) — деревянные фишки с гербом игрока, размещаемые на карте, каждая из которых даёт +1 к силе в бою и во время набегов. Фишки символизируют собой солдат, несущих знамя своего государства.

**2. Тактики** (символ с мечом) — боевые карты, с помощью которых игроки сражаются во время походов в фазе активации.



Активируя базовый (символ с щитом) сбор войск, выполните одно или оба действия в любом порядке:

**1. Наём отрядов** (символ с щитом). Выставьте 2 (символ с щитом) из вашего запаса в любые ваши города (то есть города, где есть ваши (символ с щитом)) в любой комбинации. Вы можете дополнительно потратить не более 4 (символ с щитом), чтобы выставить ещё 1 (символ с щитом) за каждый потраченный (символ с щитом). Если у вас нет одного или нескольких (символ с щитом) или вы не хотите их тратить, вы можете заплатить 1 (символ с монетой) вместо каждого (символ с щитом). (Если в вашем запасе не осталось (символ с щитом), вы неставляете новые (символ с щитом).)

**2. Изучение тактик** (символ с мечом). Выберите на рынке тактик не более 2 карт (символ с мечом) I-II уровня, оплатите их цену в товарах (символ с монетой) и заберите себе. Не пополняйте рынок. Уровень тактик равен количеству товаров в их цене. Если у вас

нет одного или нескольких требуемых (символ с монетой) или вы не хотите их тратить, вы можете заплатить 1 (символ с монетой) вместо каждого такого (символ с монетой).

**Важно!** У игрока всегда должно быть ровно 5 карт (символ с мечом). Если какой-либо эффект позволяет получить новые (символ с мечом), добавьте новые карты в вашу руку, а затем сбросьте лишние в общий сброс, чтобы в руке вновь стало 5 карт.

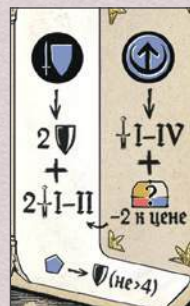
Если игрок получает новую (символ с мечом) и решает сбросить стартовую (символ с мечом) (с гербом своего государства), он убирает карту не в общий сброс, а в свой личный, подкладывая её рубашкой вверх под планшет игрока.



**Пример.** Игрок за Эдессу активирует базовый (символ с щитом), выполняя 2 действия:

1. Нанимает 4 (символ с щитом), выставляя их из запаса в любые свои (символ с щитом) (2 (символ с щитом) по базовому эффекту, ещё 1 (символ с щитом) за карту 1 (символ с щитом) и ещё 1 (символ с щитом) за 1 (символ с монетой)).

2. Выбирает на рынке и изучает 2 (символ с мечом): Коварный подкуп и Выжженная земля. На складе игрока остался только 1 (символ с монетой), поэтому он тратит его и платит ещё 2 (символ с монетой), чтобы купить эти (символ с мечом). Затем он убирает в личный сброс 2 стартовые (символ с мечом) на свой выбор — Боевое крещение и Подкрепление.



Активируя усиленный сбор войск (символ с щитом), вы получаете эффект базового (символ с щитом) со скидкой в 2 (символ с монетой) (скидку можно распределить по разным базовым действиям в любом соотношении). Также вы можете дополнительно изучить 1 любую (символ с мечом). Эффект аналогичен получению (символ с мечом) I-II, но доступными для покупки также становятся (символ с мечом) III-IV — эти особо мощные тактики можно получить только с помощью усиленного сбора войск. (На изучение дополнительной (символ с мечом) скидка в 2 (символ с монетой) не распространяется.) Таким образом, усиленный сбор войск позволяет изучить сразу 3 (символ с мечом): 2 по базовому действию и ещё 1 — по усиленному.



С помощью похода игроки могут перемещать свои отряды между соседними городами и вступать в бой с сарацинами и соперниками.



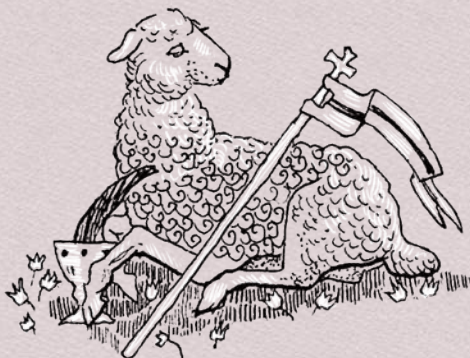
Активируя базовый поход , выберите цель похода — город, соседний с любым вашим городом. Переместите в этот город не более 4 ваших  из любых городов, соседних с целью похода, — каждое перемещение 1  считается 1 движением . Вы можете дополнительно потратить не более 4 , чтобы выполнить ещё 1  за каждый потраченный . Если у вас нет одного или нескольких  или вы не хотите их тратить, вы можете заплатить 1  вместо каждого . После перемещения может начаться бой.

**Важно!** Активируя приказ , игрок обязан выполнить хотя бы 1 , если может. Кроме того, перемещая  из своего города, игрок обязан оставить в нём хотя бы 1 : города игроков не могут быть без .



Активируя усиленный поход , вы получаете эффект базового  с бесплатным выполнением 2 дополнительных  по тем же правилам. Если этот поход начинается бой, в этом бою у вас +2 . Таким образом, усиленный поход позволяет выполнить 6  бесплатно и ещё не более 4  за трату  и/или .

Кроме того, выполняя усиленный поход, игрок может сбросить 1 наместника  из любого своего города и взять ему на замену нового  с рынка. Этот эффект можно использовать до или после выполнения  (в том числе после получения нового  при захвате нового города).



Если вы переместили  в город под контролем сарацин или соперника, начинается бой. Участвующие в бою игроки берут в руку все свои . Если бой идёт против сарацин, соперник, чьи города находятся ближе всего к месту сражения, берёт в руку 5 верхних карт сарацин из колоды. Если города нескольких игроков находятся на равном расстоянии от места сражения, начавший поход игрок сам выбирает себе соперника из претендентов.

**Важно!** Если колода карт сарацин подошла к концу (верхняя карта колоды лежит лицом вверх), перемешайте её, положите лицом вниз и продолжите набирать карты (см. Пояснения — Сброс карт, стр. 30).

Бой разбит на четыре этапа:

**1. Разница сил.** Возьмите боевой планшет. Подсчитайте начальную силу  каждой стороны (она равна количеству  в городе, где происходит бой), добавьте бонус стен  к  обороняющегося, также добавьте бонусы трека сарацин, если сражаются сарацины, и отметьте разницу между значениями  сражающихся сторон фишкой боя на боевом треке. Фишка должна быть сдвинута в сторону игрока с большим значением . Если в ходе боя разница сил сторон превысит 5, переверните фишку боя на сторону с цифрой 5 и отметьте разницу, прибавляя 5 к значению на треке.

**2. Манёвры.** По очереди, начиная с обороняющейся стороны, игроки совершают манёвры. Каждый манёвр состоит из следующих частей:

**2А.** Активный игрок (при первом манёвре это обороняющийся) выбирает 1 карту  в своей руке и выкладывает её лицевой стороной вверх, вертикально, на ячейку боевого планшета с наименьшим номером среди открытых.

**2Б.** Его соперник выбирает, какую из двух способностей разыгранной карты он хочет отменить — верхнюю или нижнюю, и называет её («закрываю верх» или «закрываю низ»).

**2В.** Активный игрок вслепую вытягивает 1 карту  из руки соперника и кладёт её рубашкой вверх горизонтально, накрывая выбранную (отменённую) половину карты.

**2Г.** Незакрытый эффект  немедленно разыгрывается активным игроком (кроме эффекта ):

♦  — немедленно переместите фишку боя на  делений в сторону активного игрока;

♦ **разгром**  — соперник активного игрока сбрасывает  своих участвующих в бою , возвращая их в свой запас (не забудьте переместить фишку боя на  делений в сторону активного игрока);

♦ **обращение в бегство**  — соперник должен переместить  своих участвующих в бою  в один соседний город, выводя их из боя (если отступить некуда,



отряды уничтожаются — возвращаются в запас игрока); если должны отступить , они отступают в соседний город сарацин на выбор игрока, контролирующего сарацин в этом бою, а если не могут, то возвращаются в запас сарацин (не забудьте переместить фишку боя на  $x$  делений в сторону активного игрока);

♦ **подкрепление  $x$**  : активный игрок может переместить не более  $x$  своих не последних  из любых соседних городов и добавить их к участвующим в бою (не забудьте переместить фишку боя на столько делений в сторону активного игрока, сколько  было перемещено).

Для расшифровки эффектов тактик пользуйтесь глоссарием и списком символов в конце правил.

После выполнения манёвра активным игроком становится его соперник. Так продолжается до тех пор, пока либо каждый игрок не сделает по 2 манёвра (тогда перейдите к этапу 3), либо у одной из сторон не останется  в бою. В последнем случае бой немедленно завершается победой оставшейся в бою стороны — перейдите к этапу 4 «Конец боя».

**Важно!** Некоторые рескрипты можно разыграть в бою. Они должны быть разыграны игроком непосредственно до или сразу после розыгрыша своего манёвра.

Также обратите внимание, что если идёт бой с сарацинами, то символы ,  и т. д. применимы к отрядам сарацин.

**3. Определение победителя.** Сторона с большей  считается победителем; при разнице в 0 выигрывает атакующая сторона.

#### 4. Конец боя.

**4А. Эффекты конца боя.** Разыграйте все открытые эффекты конца боя  в порядке выкладывания карт. Вы можете отказаться от розыгрыша эффекта своей карты.

Один из самых частых эффектов  предписывает понести **потери тактик  $x$**  :

♦ если этот эффект был разыгран против игрока, он должен перемешать свои , которые были разыграны в открытую в этом бою (то есть лежат на боевом планшете лицом вверх) и сбросить из них  $x$  случайных; взамен, по общим правилам, игрок получает столько же карт **стартовых  $\dagger$**  из своего сброса — на свой выбор (если целью  должна стать стартовая , отмените );

♦ если этот эффект был разыгран против  сарацин, уберите в коробку  $x$  случайных  сарацин из числа тех, что были разыграны в открытую в этом бою.

♦ если в результате боя игроку необходимо выполнить 3  или более, он выполняет только 2 .

♦ если у карты , сброшенной по эффекту , был разыгран эффект , то он всё равно срабатывает.

♦ если эффект  был разыгран вне боя (например, по эффекту события), просто сбросьте указанные  и возьмите им на замену столько же карт **стартовых  $\dagger$**  из своего сброса.

Некоторые  могут получить в бою **защиту**  — такая карта  не может быть выбрана целью . Если против вас должны выполнить 1  и одна из ваших открытых  имеет  целью  автоматически становится вторая  (без перемешивания карт). Если все ваши открытые  имеют , они не могут стать целью  в этом бою.

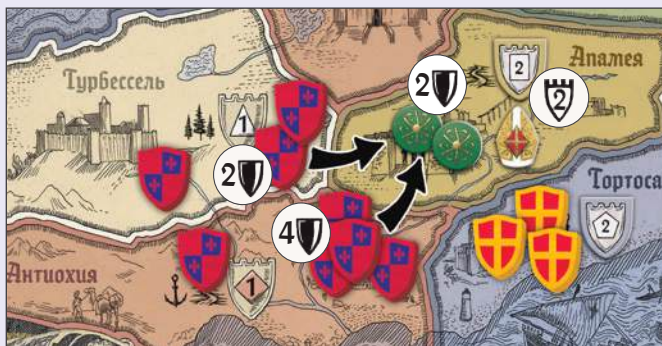
Эффекты  на картах сарацин обычно заставляют соперника сбросить те или иные ресурсы. Если такой эффект предполагает выбор (например, какую именно карту постройки сбросить), этот выбор совершает игрок, сражавшийся за сарацин в этом бою. Отказаться от розыгрыша этого эффекта нельзя.

**4Б. Отступление.** Если у проигравшей стороны остались отряды  в городе, в котором был бой, она сбрасывает 1 свой  из этого города, и должна **отступить** оставшимися  в соседний город под своим контролем (если отступить некуда, все  сбрасываются в запас игрока). Владельцы  забирают свои карты по очереди. Если бой был против сарацин, сбросьте взятые для боя карты  сарацин.

**4В. Разрушения .** Снизьте  города, в котором проходил бой, на 1 (даже если обороняющаяся сторона победила): поверните круговой элемент сборного жетона города и переверните жетон стен на поле на сторону с соответствующим уровнем или уберите жетон стен с поля, если уровень города снижен до 1. Если при понижении уровня уменьшилось количество производимых городом , то сбросьте дополнительный товар со своего склада. Если товар заблокирован/потрачен, вы можете сбросить его в таком состоянии.

**4Г. Трофеи.** Если победил атакующий игрок, он получает сборный жетон захваченного города на свой планшет и забирает все  этого города на свой склад (если это был город другого игрока, тот передаёт захваченные  в том состоянии — потраченном или нет, — в котором они находились на момент конца боя; если у игрока несколько одинаковых товаров в разных состояниях, он сам решает, какие из них отдать). Если в городе не было наместника , игрок выбирает карту  на рынке наместников и помещает её в сборный жетон этого города. Если в захваченном городе уже был , победитель может оставить его или сбросить, заменив на нового  с рынка. Пополнять рынок после этого не нужно.





**Пример боя.** Игрок за **Антиохию** выполняет базовый и выбирает целью похода **Апамею** — город сарацин. Игрок хочет выполнить  $6\text{X}$  ( $4\text{X}$  по базовому эффекту, плюс  $1\text{X}$  за трату  $1\text{X}$  и ещё  $1\text{X}$  за трату  $1\text{X}$ ):  $4\text{X}$  отправляются из Антиохии и  $2\text{X}$  — из Турбесселя. Начинается бой Антиохии против сарацин. Ближе всех к месту сражения находится город игрока за **Триполи** — Тортоса, потому этот игрок берёт 5 верхних карт из колоды сарацин и готовится к бою.

**1. Разница сил.** У **Антиохии**  $6\text{X}$ , тогда как в **Апамее**  $2\text{X}$  обороняются  $2\text{X}$  с бонусом  $+1$  от трека сарацин (так как сейчас второй раунд). Итоговая разница  $6 - (2 + 2 + 1) = 1\text{X}$  в пользу атакующих.

## 2. Манёвры.



Сарацины разыгрывают первую тактику — это **Апамейские стрелки**. **Антиохия** решает закрыть низ карты, чтобы не терять тактики в конце боя. Сарацины вытягивают случайную тактику из руки Антиохии и закрывают ей низ **Апамейских стрелков**. Сразу же разыгрывается верхний эффект:  $+2\text{X}$  в пользу сарацин, а также  $2\text{X}$  Антиохии должны немедленно отступить из боя в любой соседний город под контролем Антиохии. Фишка боя сдвигается на 4 деления влево, и теперь трек показывает  $3\text{X}$  в пользу обороны.



Ход **Антиохии**, и она разыгрывает тактику **Огненный залп**. Если сарацины закроют верх, то эта тактика уничтожит  $2\text{X}$  и бой немедленно завершится победой Антиохии. Но сарацины не планируют сдаваться и велят закрыть низ (случайной картой с руки сарацин). **Огненный залп** даёт  $+2\text{X}$  и возможность опустить Апамеи на 1. Всё вместе это сдвигает фишку боя на 3 деления вправо, знаменуя перевес в  $0\text{X}$ . Бой продолжается...





## Фаза дохода

В эту фазу крестоносцы пожинают экономические и внутривитуполитические плоды своих решений: собирают налоги со своих городов, восстанавливают товары, работу рынков, построек и шпионов, а также укрепляют своё влияние благодаря наместникам и священнослужителям.

**1. Налоги.** Каждый игрок подсчитывает суммарный доход своих городов и получает соответствующее количество монет из общего запаса (оно зависит от города и равно количеству , указанных на открытом секторе сборного жетона города). Также 1 дополнительную приносит столица (об этом напоминает визуальная подсказка под сборным жетоном столицы на планшете). Монеты следует брать по номиналу, а не по количеству жетонов.

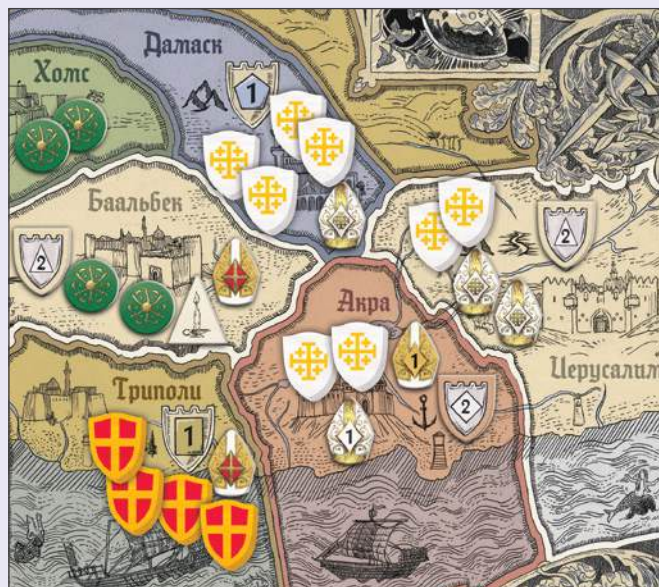
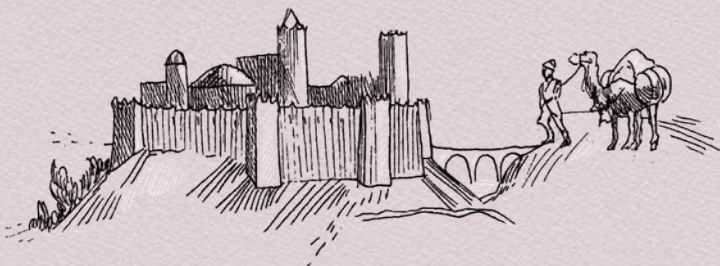
**2. Товары и рынки.** Восстановите все потраченные товары — переверните жетоны товаров, лежащие на складе серой стороной вверх, на цветную сторону. Заполните все игровые рынки, выложив новые карты с верха соответствующих колод на пустые ячейки. Снимите все жетоны с карт построек и шпионов на планшетах всех игроков, а также с жетонов товаров. (Подробнее см. Пояснения — Постройки, стр. 29; Шпионы, стр. 32.)

**3. Наместники и святые земли.** Каждый игрок получает за каждую свою карту наместника , чьё условие он выполнил, а также 1 за каждую свою святую землю . Очки влияния, как и монеты, следует брать по номиналу, а не количеству жетонов. Полученные хранятся в зоне игрока рубашкой вверх в тайне от других игроков. (Подробнее см. Пояснения — Наместники, стр. 28–29.)

**Важно!** При проверке количества показывайте уровни только тех , что находятся в одном городе с другого игрока. Определив принадлежность этой , положите показанных обратно, лицевой стороной вниз.

Таким образом, если в городе находятся только одного игрока, их уровень показывать не нужно. (Подробнее о проверке см. на стр. 22.)

**4. Конец раунда.** Проверьте условия конца игры (см. Конец игры, стр. 28). Если ни одно из них не выполняется, начните новый раунд.



**Пример получения и .** К концу раунда игрок за Иерусалим контролирует 3 : Иерусалим, Дамаск и Акру. На этапе налогов они приносят игроку 5 , а именно: 3 от Иерусалима (уровень 2 + бонус ), 1 от Дамаска и ещё 1 от Акры, как указано на открытых секторах сборных жетонов городов.



Далее игрок получает 6 .

1. Балдуин Иерусалимский, наместник Иерусалима, приносит 1 (у игрока только 1 на складе);

2. Галеран, наместник Акры, приносит 2 (у игрока суммарный уровень всех городов равен 5);

3. Фульк Анжуйский, наместник Дамаска, приносит 1 (у игрока суммарно 8 );

4. Ещё по 1 приносят 2 — в Иерусалиме и в Дамаске. В Акре у Иерусалима нет : там стоит Триполи того же уровня, что и Иерусалима.



## ✦ Конец игры ✦

Игра заканчивается, если в конце раунда выполняется хотя бы 1 из условий:

1. **Гегемония:** у любого игрока 4 города .
2. **Праведность:** у любого игрока 5 святых земель .
3. **Поражение крестоносцев:** любой игрок теряет свой последний город  ( игрока не присутствуют на карте).
4. **Завершение эпохи:** колода событий закончилась (в конце 6-го раунда).

Если любое из этих условий выполняется (одно условие может быть выполнено несколькими игроками), перейдите к подсчёту очков.

**Важно!** Если условия гегемонии и/или праведности были выполнены в течение раунда, но к концу раунда игрок потерял контроль над четвёртым  и/или пятой , условие не считается выполненным: проверка происходит только в конце раунда.

## Подсчёт очков влияния

Каждый игрок подсчитывает полученные в ходе игры  и добавляет к этой сумме бонусы:

- 1) за выполненные буллы (количество  указано на картах);
- 2) 8 , если игрок выполняет условие гегемонии или праведности (если сразу несколько игроков выполняют одно из этих условий, каждый из них получает по 8 , при этом один игрок может выполнить два условия сразу и получить в сумме 16 );
- 3) 1  за каждые 4  в запасе игрока (считаются по номиналу, а не количеству жетонов).

Игрок, набравший больше всех , объявляется победителем. В случае ничьей победитель среди претендентов определяется по количеству выполненных условий гегемонии/праведности (может быть выполнено оба, одно из них либо ни одного). Если ничья сохраняется и по этому параметру, победителем объявляется претендент, чья фишка находится правее на треке святости.

## ✦ Пояснения ✦

### Буллы



Булла — секретное поручение папы римского, за выполнение которого игрок может получить дополнительные  в конце игры. Во время подготовки каждый игрок получает 2 случайные буллы, выбирает 1 из них, удалив другую из игры (или получает 1 случайную, если это первая партия). Игроки держат буллы в тайне друг от друга до конца игры, не вскрывая их даже в том случае, если условие выполнилось в ходе партии.

В конце партии каждый игрок вскрывает свою буллу и получает  от одной из целей, в зависимости от того, насколько полно было выполнено её условие на момент конца игры.

Совет: в начале партии нацельтесь на выполнение обоих условий и, в зависимости от успеха, ближе к середине игры сфокусируйтесь на одной из целей.

**Важно!** Если вы играете отдельную партию, игнорируйте символы в левой части карты: они используются только в кампании.

### Наместники



Наместники  в конце каждого раунда приносят  за выполнение их условий. Во время подготовки каждый игрок получает 2 случайных  с верха колоды и выбирает 1 из них, вставляя его карту в сборный жетон своей столицы, а другую карту убирает под низ колоды лицом вверх (если это первая партия, вместо этого каждый игрок получает стартового  с гербом своего государства). Впоследствии игрок может назначать и менять наместников в своих городах.

Условия  связаны с наличием у владельца наместника определённых компонентов или с лидерством по указанному параметру.



## Обратите внимание:

1. Если условие связано с лидерством , то игрок получает , если находится на первом месте по количеству указанных компонентов или делит первое место с кем-либо другим. При этом необходимо иметь в игре хотя бы 1 указанный компонент. Если владелец наместника не выполняет условие , он не получает .

2. Наместники Арнульф де Роол и Мелисенда Иерусалимская в своих условиях учитывают  игрока на поле, а не в запасе. Точно так же наместники Фульк Анжуйский и Ричард Салернский подразумевают  игрока на поле.

3. Наместники Понс де Сен-Жиль, Ромен де Пюи, Жослен де Куртене и Рожер де Принчипато по своим условиям проверяют цвет тактик  среди 5  в запасе игрока. Карты  IV уровня имеют по 2 цвета и могут учитываться для выполнения условий сразу нескольких наместников.

4. Наместники Балдуин Иерусалимский, Бодуэн де Бур, Бертран Тулузский и Боэмунд Тарентский, а также Райнальд проверяют количество жетонов товаров  на складе игрока. Состояние этих жетонов (потрачены/заблокированы) не имеет значения. Игрок не может использовать  или , чтобы засчитать их в качестве  на складе.



## Порядок хода игроков

Первым игроком считается игрок, чья фишка на треке святости в данный момент игры находится правее фишек других игроков. Аналогичным образом определяются второй (справа) и последний (крайний левый) игроки.

Если какой-либо игровой эффект должен быть применён к нескольким игрокам сразу (например, набег сарацин или событие), он применяется к ним по очереди, начиная с фишки на крайней правой позиции на треке святости и далее влево.

Если в процессе розыгрыша события меняется порядок хода игроков, событие не разыгрывается повторно на игрока, на которого уже разыгралось.

**В партии на 2–3 игроков** фишки автомы на треке святости не влияют на порядок хода игроков вне фазы планирования и не считаются «игроками» для эффектов событий и рескриптов.



## Постройки



Получив карту постройки , игрок выкладывает её в открытую незанятую ячейку  на своём планшете. Если надо выложить карту, а все доступные ячейки  заполнены (на каждом планшете их 4), игрок может сбросить 1  из уже лежащих на планшете, прежде чем класть новую  (или сбросить только что полученную карту; см. Сброс карт, стр. 30).

Эффекты  позволяют получать дополнительные ресурсы или даже действия при выполнении указанных условий. Символ «» на эффектах  означает, что после полного розыгрыша условия (обычно — активации приказа), указанного до «», игрок может активировать , чтобы бесплатно получить её бонус, указанный после «». Активировать эффект  можно только в свой ход. Для этого выложите на карту  жетон запрета  — эту карту нельзя использовать повторно, пока на ней лежит жетон . В фазу дохода (см. Фаза дохода — Товары и рынки, стр. 27) снимите жетоны со всех ваших .

Обратите внимание: постройку Базар игрок активирует самостоятельно, в любой момент своего хода.



**Пример.** Ристалища позволяют получать 2  каждый раз, когда игрок полностью разыграл все эффекты похода . Этот бонус нельзя получить перед перемещением своих  — только после того как все движения (и бой, если он был начат) завершатся.

По общему правилу , активирующиеся после завершения приказа строительства , можно активировать в ход, когда они были построены (так как они уже находятся под контролем игрока в момент завершения приказа).





**Пример.** Склады позволяют восстановить 2 потраченных каждый раз, когда игрок полностью разыграл все эффекты строительства . Игрок может применить эффект этой в тот же раунд, когда она была возведена, и восстановить вплоть до 2 (в том числе 1 , потраченный на возведение Складов).

Активация каждой IV уровня из основной игры позволяет выполнить дополнительный базовый приказ (тип приказа указан в эффекте). Для выполнения этого приказа не требуется жетон на кресте. Кроме того, эти считаются двухцветными.



**Пример.** Тренировочный плац позволяет выполнить базовый поход каждый раз, когда игрок полностью разыграл все эффекты сбора войск во время которого были наняты не менее 4 . Если игрок нанял менее 4 или нанял 4 вне эффекта , бонус не может быть получен.

Активация бонусного по эффекту Тренировочного плаца не требует жетона приказов и разыгрывается сразу же после полной активации , вызвавшего этого эффект. Таким образом IV уровня могут нарушать порядок приказов, лежащих в кресте.

## Рескрипты



Карты рескриптов можно использовать одним из двух способов:

- 1) сбросить в указанный на рескрипте момент, чтобы получить эффект по тексту рескрипта (см. справа Сброс карт);
- 2) сбросить в свой ход в качестве уплаты 1 или 2 , указанных наверху рескрипта. Обратите внимание: в отличие от и , символы на картах не являются ценой: эти карты разыгрываются бесплатно.



**Пример.** Этот рескрипт можно сбросить:

- 1) либо в своём бою, чтобы в конце боя не уменьшать уровень города, как обычно;
- 2) либо в свой ход, чтобы потратить в качестве 1 (для оплаты , возведения жёлтой , изучения жёлтой , для оплаты эффекта Базара, требующего 1 , и так далее).

## Рынки

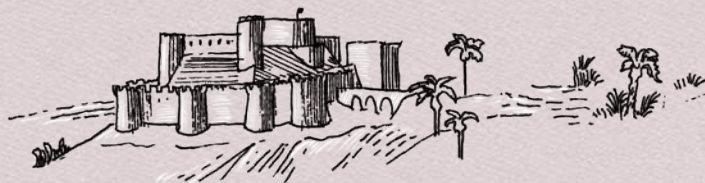
Следующие правила применяются для рынков построек , тактик и наместников .

Когда игрок должен получить карту с рынка, вместо этого он может взять карту с верха соответствующей колоды. Игрок вскрывает эту карту, показывая всем игрокам, после чего её цена должна быть оплачена (если у игрока есть возможность оплатить вскрытую карту, он не может отказаться от покупки). Если игрок не может оплатить цену, карта возвращается на верх колоды лицом вниз и игрок не может выбрать другую карту с рынка (действие считается потраченным).

## Сброс карт

Если игровой эффект предписывает сбросить карту постройки , рескрипта , тактики (в том числе тактики сарацин) или наместника , переместите такую карту лицом вверх под соответствующую колоду (при наличии уровня — под колоду с тем же уровнем карт) — это сброс карт этого типа. Единственное исключение — стартовые : они уходят в личный сброс игрока. Разыгранные карты событий и жетоны набегов сбрасываются в коробку.

Если колода подошла к концу (на верху колоды лежит карта лицом вверх), перемешайте сброс и положите колоду лицом вниз.





## Столица

Стартовый город каждого игрока совпадает по названию с его государством и является **столицей**  этого государства. Этот город приносит дополнительно 1  в фазу дохода (об этом напоминает визуальная подсказка на планшете под ячейкой столицы) и может стать целью некоторых игровых эффектов. Сборный жетон города, являющегося , всегда находится в крайней левой ячейке на планшете игрока.

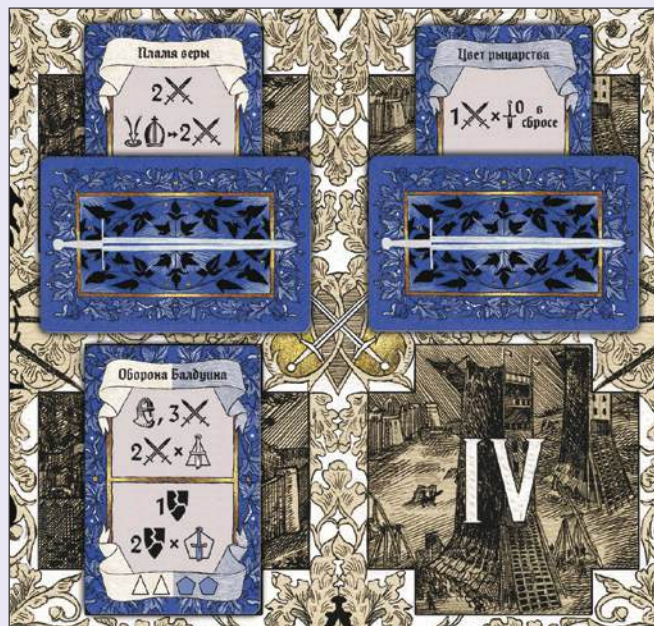
У одного игрока может быть сколько угодно сборных жетонов городов. Если на планшете закончилось место, игрок может выложить новый сборный жетон города на стол в ряд с остальными (это символизирует неполная последняя ячейка на краю планшета). Если игрок теряет  из-за набега или поражения в бою и у него есть другие города под контролем, он обязан перенести  в любой свой город, переместив сборный жетон этого города в крайнюю левую ячейку на планшете игрока. Если игрок теряет свой последний город, выполняется условие **поражения крестоносцев**: текущий раунд игры становится последним. Выбывший игрок не выполняет никаких действий в оставшиеся фазы (в том числе не может играть рескрипты и активировать эффекты своих шпионов). Однако такой игрок по-прежнему получает  от своих  в фазу дохода и может претендовать на выполнение праведности.



## Тактики

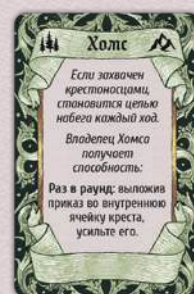


Эффекты каждой  IV уровня из основной игры, зависящие от количества  определённого цвета, работают по количеству всех , разыгранных в этом бою на момент манёвра этой  IV: учитываются как свои карты (включая саму разыгранную  IV), так и карты соперника (см. пример далее). Кроме того, эти  считаются двухцветными для различных игровых эффектов. Стартовые  считаются бесцветными.



**Пример.** Идёт бой между двумя игроками: первый уже разыграл белую  Пламя веры, а его соперник — синюю  Цвет рыцарства. Наступает ход обороняющейся стороны, и игрок разыгрывает карту  IV Оборона Балдуина: её верхний эффект даёт +7  (+3  по базовому эффекту и ещё +2  за каждую белую  в бою, включая себя); нижний эффект этой карты уничтожает 5  противника (1  по базовому эффекту и ещё 2  за каждую синюю  в бою, включая себя).

## Хомс



Захватив Хомс, игрок кладёт перед собой его карту со способностью: пока игрок контролирует Хомс, он может каждый раунд выкладывать 1 из своих приказов во внутреннюю ячейку креста сразу усиленной стороной, не получая за это .

Хомс производит товар **пряности** , который может быть потрачен в качестве любого другого , а также может считаться 1 любым  для выполнения условия любого одного наместника , требующего определённый цвет .

Пока Хомс под контролем сарацин, в фазу событий в него не выставляются  из запаса во время подкреплений. Под контролем крестоносцев Хомс считается **целью набегов** сарацин в **каждую** фазу событий.



## Шпионы



Выкладывая приказы во внешние ячейки, игроки получают карты **шпионов** , позволяющие им засылать лазутчиков в стан соперника.

Получив , игрок может немедленно выложить его в одну из трёх ячеек слева от планшета своего государства — эта карта становится **активным шпионом**. На карту выкладывается жетон герба государства, против которого игрок хочет разыгрывать . Если игрок решает не разыгрывать  сразу, он может сделать это позднее, в любой из **своих ходов** в фазу активации. В течение раунда можно разыграть любое количество .

Предел активных шпионов на каждом планшете  равен 3.

**В партии на 4 игроков** можно разыграть не более 1  на соперника.

**В партии на 3 игроков** можно разыграть не более 2  на соперника. (Суммарно всё ещё 3.)

**В партии на 2 игроков** можно разыграть не более 3  на соперника.

Если все доступные ячейки  на одного из игроков заполнены, игрок, разыгрывающий шпиона, может сбросить 1 из своих активных , прежде чем разыгрывать новую карту.

Эффекты  позволяют получать дополнительные ресурсы, как только соперник, к которому был заслан , выполняет указанное действие. Символ «» на эффектах  означает, что после **полного розыгрыша** соперником условия, указанного до «», владелец  может активировать эту карту , чтобы бесплатно получить бонус, указанный после «». Это действует только **раз в раунд**.

Разыграв эффект, переверните жетон герба на карте на сторону  — эту карту нельзя использовать повторно, пока на ней лежит жетон . В фазу дохода (см. *Фаза дохода — Товары и рынки*, стр. 27) переверните жетоны  на всех ваших  обратно — на сторону с гербом.

Для удобства всех игроков за столом оглашайте вслух эффект разыгранного вами .

## ✦ Глоссарий ✦

 **Город игрока/крестоносца** (город под контролем игрока/крестоносца) — это город, в котором есть хотя бы один отряд игрока  (и соответственно, нет  других игроков или ). Во время набегов и боя город принадлежит обороняющейся стороне (в конце набегов или боя владелец города может поменяться).

 **Город сарацин** (город под контролем сарацин) — это город, в котором есть хотя бы один отряд сарацин  и который не находится под контролем игрока.

 **Восстановить X товаров** — перевернуть X  на нашем складе на цветную сторону. Восстановленные  можно снова тратить.

 **Заблокировать X товаров** — положить жетоны  на X жетонов  на складе игрока (если эти жетоны не были потрачены, переверните их на потраченную сторону). Эти жетоны нельзя восстанавливать  до следующей фазы дохода. В следующую фазу дохода вместо  снимите со всех  жетоны : товары остаются потраченными.

**Заполнить рынок** (построек , тактик  и/или наместников ). Выкладывайте компоненты из колоды соответствующего типа на рынок до тех пор, пока их количество на рынке не будет превышать количество игроков ровно на 1 (3 карты для 2 игроков, 4 карты для 3 игроков и 5 карт для 4 игроков). Исключение —  III-IV и  III-IV: количество карт на рынке каждого из этих типов не может превышать 3.

 **Лидер**. Условие лидера работает, если игрок находится на первом месте по количеству указанных компонентов или делит первое место с кем-либо другим. При этом необходимо иметь хотя бы 1 указанный компонент.

**Не последний**. Если какой-либо эффект должен затронуть не последний компонент, целью этого эффекта нельзя выбрать последний компонент. С учётом этого правила эффект разыгрывается настолько полно, насколько возможно. В частности, если эффект должен сбросить 3 не последних  из города, а их в городе всего 2, то сбрасывается только 1 из них.

 **Обстрел X**. Уничтожьте (сбросьте) X не последних отрядов сарацин  из любых городов сарацин , соседних с вашими городами. (Так, активируя  2, игрок может уничтожить 2 не последних  в одном соседнем  или по 1  в каждом из 2 соседних .)





**Обращение в бегство х.** Указанные х соперника перемещаются в один соседний город под контролем своего владельца (на выбор контролирующего их игрока). Если таких городов нет, х уничтожаются. Аналогично работает эффект отступления.

**Потери х.** Цель этого эффекта сбрасывает х своих случайных х из тех, что в открытую участвовали в бою и не получили х в течение боя (х не может быть больше 2). Если целью являются х сарацин, вместо сброса удалите их из игры. (Подробнее см. Фаза активации — Бой, стр. 24.)

**Потратить (товар)** — оплатить цену эффекта, перевёрнув жетон х на вашем складе на серую сторону. Перевёрнутый таким образом х нельзя тратить повторно до следующей фазы дохода, во время которой х вновь перевернётся на цветную сторону.

**Разгром х.** Указанные х возвращаются в запас владельца. Аналогично работает эффект уничтожения.

**Свой ход.** Эффекты с соответствующим указанием можно разыграть только в фазу активации непосредственно до, после или во время активации своего жетона приказа.

**Товар.** Жетон одного из 5 видов ресурсов (древесина х, свечи х, сталь х, лошади х и пряности х). Доступные игроку жетоны х хранятся на его складе и связаны с контролем городов, которые их производят. Каждый город производит 1 х своего цвета. Стартовые города, а также города между ними могут производить дополнительный второй товар, если развить их до уровня III. Таким образом, обычно на складе игрока находится столько же жетонов х, сколько указано на всех открытых секторах его жетонов городов (некоторые эффекты кампании могут на это повлиять).

**Уровень.** Уровнем обладают города х (число на щите на поле, на сборном жетоне города или на жетоне стен), епископы х (число на лицевой стороне), а также карты х, х и х (количество товаров, изображённых на карте).

**Цвет.** Цветом обладают х, х (по цвету жетона этого города или идентичного ему жетона стен), х (по цвету лент или товара в цене карты) и х (по цвету лент или товара в цене карты). Некоторые х и х могут быть нескольких цветов одновременно (указано двойным или тройным окрашиванием лент и товарами в цене). Карты х<sup>0</sup> и х<sup>0</sup> считаются бесцветными (отмечены серыми лентами без товаров). Тактики сарацин также не имеют цвета. Товар х может считаться х любого одного цвета (для траты или условий булл и наместников).

## ✦ Создатели игры ✦

**Автор идеи:** к. и. н. Михаил Александров  
**Разработка и развитие игры:** Станислав Краснов, Ольга Ильченко, к. и. н. Михаил Александров  
**Текст правил:** Станислав Краснов, Ольга Ильченко  
**Художник и графический дизайнер:** Ярославна Серебрякова  
**Продюсер:** Владимир Грачёв  
**Доработка иллюстраций:** Сергей Дулин, Евдокия Шибалова  
**Арт-директор:** Сергей Дулин  
**Дизайн и вёрстка:** Евдокия Шибалова, Дарья Соколовская  
**Выпускающий редактор:** Анна Давыдова  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Ведущие тестировщики:** Елена Ворноскова, Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер  
**Игру тестировали:** Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков  
**Тестировщики студии разработки настольных игр Izbushka Games:** Адам Будагов, Николай Вигдорович, Василина Гедзун, Алексей Давыдов, Варвара Доброта, Григорий Егоров, Александр Климов, Сергей Коробенков, Алексей Лаврухин, Николай Ленков, Елизавета Матошина, Дмитрий Мелик-Давыдов, Максим Музыченко, Кристиан Присак, Екатерина Серебрянская, Никита Сивань, Наталья Симонова, Константин Смоляков, Динмухамед Турысов, Игорь Харитонов и другие

## Издатель: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Сухойей  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов  
**Международное продвижение:** Мария Никольская  
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
 Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
 © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)





## ✦ Список символов ✦

### Приказы

-  строительство
-  молитва
-  сбор войск
-  поход
-  усиленный приказ

### Города и постройки

-  /  любой город/город сарацин
-  уровень города  $x$
-  /  улучшение города на 1 / на 2 (повысьте уровень города на 1 / на 2)
-  /  разрушение города на 1 / на 2 (понижьте уровень города на 1 / на 2)
-  /  столица / уровень  $x$  столицы (город в крайней левой ячейке на планшете игрока)
-  /  карта постройки / карта постройки уровня  $x$

### Отряды и тактики

-  любой отряд / выставьте отряд (для карт тактик: добавьте отряд из запаса в бой)
-  отряд сарацин
-  /  карта тактики / карта тактики уровня  $x$
-  жёлтая тактика
-  белая тактика
-  красная тактика
-  синяя тактика
-  потери (сбросьте не стартовую карту тактики, участвовавшую в бою)
-  защита (эта карта тактики не может быть сброшена по эффекту потери)

### Товары и другие ресурсы

-  очки влияния
-  монета
-  заплатить  $x$  монет (если число не указано, то по умолчанию 1 монету)
-  любой товар / любой потраченный товар
-  древесина, жёлтый товар
-  свечи, белый товар
-  сталь, синий товар
-  лошади, красный товар
-  пряности, универсальный товар
-  потратить любой товар (перевернуть жетон товара на серую сторону) / восстановить любой товар (перевернуть на цветную сторону)
-  блок  $x$  товаров ( $x$  товаров становятся потраченными и не будут восстановлены в следующую фазу торговли; это нужно отметить жетонами  поверх товаров)

### Поход и бой

-  перемещение  $x$  не последних отрядов игрока / сарацин из одного города в соседний (для карт тактик: перемещение из соседнего города в текущий бой)
-  бой, начать бой
-  сила
-  разгром (сбросьте  $x$  отрядов соперника)
-  бегство (соперник перемещает  $x$  своих отрядов в свой соседний город)
-  обстрел (сбросьте  $x$  не последних отрядов сарацин из любых городов, соседних с вашими городами)
-  здесь, в этом городе (в текущем бою / в текущий бой)
-  в конце боя (после определения победителя)



## Епископы и святость



святая земля (город, в котором суммарный уровень епископов данного игрока больше, чем у любого другого)



святость (очки движения по треку святости, передвиньте фишку святости на полученное количество очков)



епископ / епископ уровня  $x$



обучение епископа (выставьте на поле жетон епископа из вашего запаса в город с вашим епископом)



движение епископа в соседний город



карта рескрипта / карта рескрипта уровня  $x$

## Другие символы



карта наместника



замена наместника (сбросьте наместника с жетона города и возьмите нового с рынка)



карта шпиона



с верха колоды (получить карту с верха соответствующей колоды)



сброс



лидер по  $x$  (например, — лидер по любым товарам, т. е. игрок или игроки, которые занимают первое место по количеству товаров на складе)



бонус стен (указан на жетоне стен или на щите на поле и равен уровню города)



жетон запрета

## Операторы

$\downarrow$  /  $\Rightarrow$  эффект с условием (при выполнении условия слева или сверху от « $\Rightarrow$ » игрок может — но не обязан — получить эффект справа или снизу от « $\Rightarrow$ »)

$\therefore$  момент применения (только при наступлении указанной фазы и условий слева от « $\therefore$ » срабатывает эффект справа от « $\therefore$ »)

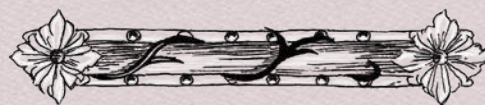
— сбросить / потратить (например, эффект — предписывает сбросить 1 с поля)

в сторону  $x$  — переместить компонент на поле в сторону объекта  $x$  (на 1 область по кратчайшему пути)

$\times$  за каждый

иначе — эффект выполняется только в случае, если предыдущее условие не может быть полностью выполнено

/ — или (выберите один из двух вариантов)



## Сценарии кампании



сценарий «Начало хроники»



сценарий «Левантийские торговцы»



сценарий «Вассал моего вассала»



сценарий «Восход полумесяца»



полководец



верх колоды сарацин

## Типы местностей в кампании



гавань



реки



леса



горы



пустыни

## Качества в кампании



расчётливость



набожность



лидерство



воинственность



умеренность



