Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Un jeu pour 2 à 4 joueurs

Michele Mura

Jerusalem

Au début du XIIème siècle, des familles européennes partirent à la conquête de Jérusalem. La ville devint le théâtre de luttes de pouvoir et de conflits sanglants. Le Palais Royal, le Saint Sépulcre, et la Tour du Roi David étaient les secteurs-clefs pour contrôler la cité. Croisés, nouveaux Patriarches, et politiciens de la région modifièrent constamment les destins de ces familles. Quel Seigneur se montrerait le plus habile? Quel château dominerait le reste de la ville?

Vue d'Ensemble

En utilisant au mieux vos ressources, vous prendrez le contrôle de secteurs-clefs de la ville de Jérusalem : le Palais Royal, les Patriarches, le Marché, les Templiers, la Noblesse, et la Tour du Roi David. Ces secteurs que vous contrôlez vous fournissent des ressources nécessaires à étendre votre pouvoir sur la ville : hommes, or et prestige. Votre prestige est représenté par la hauteur de la tour de votre château, que vous pouvez rehausser à la fin de chaque tour de jeu. *À la fin de la partie, le joueur possédant le château à la plus haute tour est le vainqueur!*

Matériel

5 Cylindres

200 Nobles

42 Besants (ancienne monnaie byzantine)
30 Pièces d'Argent et 12 d'Or -
1 Pièce d'Or = 5 Pièces d'Argent

4 Seigneurs

28 Étages de Tours

La piste de 5 points en haut du plateau représente le Calendrier: aux jours 2, 3 et 4 se trouvent les emplacements pour les cartes Événements.

À chaque coin du plateau se trouve la zone de construction de la tour de chaque joueur.

Au centre du plateau se trouve la piste de Prestige.

1 plateau de jeu, représentant la cité de Jérusalem. Cette cité est divisée en 6 secteurs. Chaque secteur est divisé en 3 cases: une grande case et deux petites. La Tour du Roi David n'est constituée que d'une seule case.

4 Cartes Événement (illustration au dos: étendards de croisés)

27 Cartes d'Action (illustration au dos: hommes, pièces d'or et tours)

4 Cartes de Magistrats (illustration au dos: profils de personnages)

4 Écrans de joueurs (pour cacher vos ressources)

Installation du Jeu

Avant la première partie, retirez toutes les pièces de leur support. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Mettez les pièces de monnaie de côté, constituant la banque. Mélangez les cartes Événement et placez-en 3, face cachée, le long du bord supérieur du plateau, à côté du Calendrier. La carte Événement non-employée est remise dans la boîte de jeu sans avoir été révélée. Mélangez les cartes Action et placez les cartes face découverte à côté du plateau. Placez le cylindre noir sur la case « 1 » du Calendrier. Mettez tous les cubes en bois ensemble à portée de main, pour constituer la réserve.

NB: À 3 joueurs, ne pas employer la carte Officier n 1: l'écarter du jeu dès le début de la partie.

CHAQUE JOUEUR CHOISIT UNE COULEUR ET PREND:

1 Écran à sa couleur, qu'il place devant lui. *NB: vos ressources (nobles & besants) sont toujours placés derrière votre écran. Gardez-les bien cachées de vos adversaires.*

12 Besants (2 pièces d'Or et 2 d'Argent). Placez-les derrière votre écran. *NB : Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment avec la banque: 1 Or = 5 Argent*

1 Cylindre à votre couleur: placez-le sur la case "0" de la piste de Prestige (au centre du plateau).

1 Seigneur (pion en bois) à votre couleur : placez-le à côté de votre écran.

7 Étages de Tour : placez-les à côté de votre écran.

Le joueur le plus grand commence la partie en ouvrant la première enchère (cf. « Enchère sur les Officiers »).

NB : Les règles pour 2 joueurs se trouvent à la fin de ce livret de règles.

Déroulement de la Partie

Jérusalem se joue en 5 tours. Chaque tour est divisé en 4 phases. Tous les joueurs achèvent la phase 1 avant de passer à la phase 2, et ainsi de suite. Après que les 4 phases d'un tour sont complétées, avancez le cylindre noir d'une case sur le Calendrier et commencez le tour suivant par la phase 1. S'il y a une carte Événement au-dessus de cette nouvelle case Calendrier, retournez-la face découverte avant le début du tour.

Les 4 Phases:

1. Enchère sur les Officiers
2. Déploiement des nobles
3. Collecte des Revenus
4. Événement *(seulement aux tours 2, 3 et 4).*

La phase 3 se subdivise en 4 étapes:

3.1 La Tour du Roi David
3.2 Privilèges
3.3 Revenus (Nobles, Besants, Prestige)
3.4 Construction (nouveaux étages de tours)

Phase 1: Enchère des Magistrats

Commencez la phase en prenant autant de cartes Action que de joueurs (par exemple 3 cartes pour 3 joueurs) et placez-les face cachée à côté des cartes des Magistrats. Ne retournez ou ne révélez pas ces cartes à ce moment du jeu.

Mettre les Magistrats aux Enchères

Vous allez maintenant faire une offre sur le Magistrat que vous souhaitez contrôler pendant ce tour. Le joueur qui possède la plus haute tour est toujours celui qui ouvre les enchères. En cas d'égalité, parmi les joueurs concernés, celui qui possède le plus grand Prestige (sur la piste Prestige) ouvre l'enchère. Si l'égalité se prolonge, celui qui contrôlait le moins de Magistrats au tour précédent ouvre l'enchère.

NB: Au premier tour, c'est le joueur le plus grand qui ouvre l'enchère.

Le premier offrant choisit l'une des cartes Magistrat disponible et fait sa première enchère ouverte (n'importe quel montant, même zéro). Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, doit soit surenchérir, soit passer. Si vous passez, vous ne pouvez pas revenir dans l'enchère pour le Magistrat en jeu. Toutes les offres doivent être ouvertes, visibles de tous les joueurs. Vous ne pouvez pas «bluffer» ou offrir plus de Besants que vous ne possédez actuellement.
Une fois que tous les joueurs ont passé, l'offre la plus élevée remporte le Magistrat et le joueur qui en prend le contrôle le place devant son écran, puis paie son enchère à la banque. Les autres joueurs reprennent le montant de leurs offres. Une fois qu'un joueur contrôle un Magistrat, il est exclu des enchères pour le reste de la phase.
Le joueur à gauche du vainqueur de l'enchère précédente ouvre la nouvelle enchère, choisit une des cartes Magistrat restantes, et répète la procédure d'enchère. Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur sans carte Magistrat, il prend la dernière carte Magistrat gratuitement.

NB : Lorsque vous êtes l'ouvreur d'une enchère, vous êtes obligé de sélectionner une carte Magistrat et d'ouvrir l'enchère. Vous ne pouvez pas «passer».

Chaque Magistrat fournit des avantages et des ressources, précisés sur la carte Magistrat et décrits dans le chapitre «Les Magistrats».
La carte Magistrat détermine également l'ordre des joueurs pour le reste du tour.

Choisir les cartes Action

Après que tous les joueurs ont choisi leurs Magistrats, chaque joueur reçoit une carte Action. L'ordre de jeu est le suivant : en commençant par le Magistrat portant le plus petit numéro, le joueur prend face cachée les cartes Action sélectionnées au début de la phase. Il examine les cartes et en choisit un qu'il ajoute à sa main. Il donne les cartes restantes au prochain joueur dans l'ordre croissant des numéros des Magistrats. Les joueurs continuent ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs en aient choisi une.

NB: Le dernier joueur d'un tour (l'Amiral) ne recevra en main qu'une carte, il n'aura donc pas le choix.

Phase 2: Dèploiement des Nobles

Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes Magistrat et Action, la phase 2 commence. Chaque joueur joue à tour de rôle individuellement, dans l'ordre des numéros présents sur les cartes Magistrat. À votre tour vous placez vos Nobles sur le plateau, afin de contrôler divers secteurs de la ville.

À votre Tour

Tout d'abord, vous recevez un nombre de Nobles, déterminé par le Magistrat que vous contrôlez:

1. Le Gendarme (joue en premier) : 7 Nobles
2. Le Trésorier (joue en deuxième) : 6 Nobles
3. L'Officier (joue en troisième) : 5 Nobles
4. L'Amiral (joue en quatrième) : 4 Nobles

Prenez vos nouveaux Nobles de la réserve (en récupérant des cubes de votre couleur), et placez-les derrière votre écran.

Ensuite, vous pouvez placer autant de Nobles que vous le souhaitez, dans n'importe quel secteur de la ville. Vous n'êtes pas obligé de placer tous vos Nobles, vous pouvez en mettre de côté pour un prochain tour. Les Nobles que vous placez, proviennent toujours de derrière votre écran, jamais directement de la réserve. Vous pouvez placer des Nobles dans autant de secteurs que vous le souhaitez, durant votre tour. Les Nobles peuvent être placés dans chacun des 5 secteurs de la ville ainsi que dans la Tour du Roi David.

Lorsque vous placez des Nobles, placez-les précisément dans la case que vous souhaitez contrôler. Faites bien attention de ne pas placer vos Nobles sur les lignes de séparation des différentes cases, afin que tous les joueurs puissent voir clairement le nobre de Nobles que chaque joueur a déployé dans chaque case.

Les Nobles placés sur le plateau resteront après la fin du tour ! Vous devez choisir soigneusement l'emplacement de vos Nobles, et le nombre que vous placez dans chaque case. Rappelez-vous : la situation à la fin de chaque tour déterminera comment les choses débuteront au prochain tour !

Les Secteurs de la Ville

La ville de Jérusalem est divisée en 5 secteurs. Chaque secteur est divisé en trois cases : une grande et deux petites. En plus il y a la Tour du Roi David, constituée d'une seule case. Les secteurs sont (dans l'ordre des illustrations):

Le Palais Royal

Les Templiers

Les Patriarches

La Noblesse

Le Marché

La Tour du Roi David

Si vous contrôlez une case à la fin de la phase 3 d'un tour, ous recevrez le salaire représenté sur le plateau. Il y a deux façons de contrôler une case:

- soit vous êtes le seul à avoir placé des Nobles dans cette case
- Soit vous avez placé plus de Nobles dans cette case que chacun des autres joueurs. En cas d'égalité au premier rang, c'est le joueur dont le Magistrat a le rang le plus faible qui contrôle la case (par exemple le Gendarme l'emporte sur l'Officier).

Exemple de contrôle d'une case (illustration 1 : le secteur des Patriarches):

Le joueur Bleu contrôle le Gendarme (#1), le Rouge contrôle le Trésorier (#2) et le Jaune contrôle l'Officier de Police (#3). Les différentes cases sont donc contrôlées comme suit : 1) la grande case est contrôlée par Rouge — à égalité avec Jaune (2 ≠ 2) il l'emporte en raison de son rang de Magistrat inférieur – 2) la petite case à gauche est contrôlée par Jaune : il a plus de Nobles que les autres joueurs – 3) la petite case à droite est contrôlée par Bleu: il est le seul joueur ayant des Nobles dans la case.

Le Seigneur

Au cours d'un tour, vous pouvez envoyer votre Seigneur pour bloquer une case sur le plateau. Aucun autre joueur ne pourra plus placer de Nobles dans la case où se trouve le Seigneur (même à l'aide d'une carte Action). Ainsi les Nobles ne peuvent être ni placer dans une case ni retirer d'une case occupée par un Seigneur. Afin de jouer un Seigneur dans une case, vous devez obligatoirement placer au moins TROIS de vos Nobles en même temps dans cette case (même si vous n'avez pas besoin de ces trois Nobles pour prendre le contrôle de cette case). Ces trois Nobles peuvent provenir de derrière votre écran, ou être déplacés vers cette case au moyen d'une carte Action, ou même en combinant les deux. En aucun cas vous n'êtes jamais obligé de placer votre Seigneur dans une case.

Vous n'êtes jamais obligé de placer votre Seigneur dans une case.

Votre Seigneur bloquera la case pour le restant du tour. A la fin du tour, tous les Seigneurs retournent à leurs propriétaires.

Si vous possédez la plus haute tour de château, vous ne pouvez pas placer votre Seigneur sur la grande case du Palais Royal ! Si vous êtes à égalité pour la plus haute tour, et que vous avez le plus de Prestige, vous ne pouvez pas non plus y placer votre Seigneur. Au premier tour, tous les joueurs sont à égalité pour la hauteur de leurs tours et leur rang de Prestige : aucun joueur ne peut placer son Seigneur dans la grande case du Palais Royal au cours du premier tour.

Exemple de placement d'un Seigneur (illustration 2 : le secteur de la Noblesse)

1) dans la grande case, Rouge veut s'assurer le contrôle absolu. Il décide de placer 3 nouveaux Nobles, ainsi il peut jouer son Seigneur dans la case. De ce fait il bloque cette case et aucun autre joueur ne peut ajouter de Nobles dans cette case pour le restant du tour. Le Seigneur n'a aucun effet sur les deux autres cases plus petites, et les autres joueurs peuvent y placer des Nobles normalement.

Engager des Mercenaires

Au cours de votre tour, vous pouvez engager des Nobles en plus pour augmenter votre influence dans la ville. Chaque Noble que vous engagez en plus coûte 3 Besants. Ces Nobles sont pris dans la réserve, et non pas derrière votre écran. Vous pouvez placer ces Nobles immédiatement, ou bien les mettre de côté derrière votre écran pour les utiliser plus tard.

Vente ambulante

Si vous vous trouvez à cours de Besants, vous pouvez récupérer quelques Besants en retirant quelques-uns de vos Nobles du plateau. Pour trois Nobles retirés (replacés dans la réserve, et non pas derrière votre écran) vous touchez UN Besant. Vous pouvez retirer des hommes de différentes cases.

Phase 3: Collecte de Revenus

Au cours de cette phase vous allez recevoir des revenus en fonction des Cases que vous contrôlez. Il y a trois type de revenus : des Nobles, des Besants, du Prestige. Le Prestige est nécessaire à votre victoire, parce qu'il est le seul moyen d'accroître la tour de votre château et de gagner la partie.

La phase 3 se divise en 4 étapes. Chaque étape doit être effectué complètement par chaque joueur avec de passer à la suivante. L'ordre des étapes est le suivant:

Étape 1. La Tour du Roi David → Étape 2. Privilèges → Étape 3. Revenus → Étape 4. Construction

Étape 1 : La Tour du roi David

Le joueur qui contrôle la Tour du Roi David reçoit un Besant. De plus, il la possibilité de déplacer l'UN de ses Noble de la Tour vers n'importe quelle case de la ville (sauf case bloquée par un Seigneur).

NB: Utiliser la Tour du Roi David peut être un avantage puissant, puisque c'est la dernière action qu'un joueur peut faire avant que le contrôle des cases de la ville ne soit déterminé.

Étape 2 : Privilèges

Trois Secteurs de la ville offrent un Privilège spécial au joueur y ayant le plus d'influence. Ces Secteurs sont : les Patriarches, le Marché et la Noblesse. Déterminez celui qui reçoit le Privilège pour chacun de ces Secteurs l'un après l'autre : comptez les Nobles dans les trois Cases du Secteur. Pour réclamer le Privilège dû à un Secteur le joueur doit avoir plus de Nobles dans ce Secteur que n'importe quel autre joueur. En cas d'égalité, le joueur ayant le Magistrat du rang le plus bas à ce tour remporte le Privilège.

NB: vous pouvez recevoir un Privilège dans un Secteur même si vous ne contrôlez aucune des trois cases de ce Secteur! Il suffit que vous ayez dans ce Secteur au total plus de Nobles que les autres joueurs.

Vous pouvez recevoir le Privilège de plusieurs Secteurs si vous avez le plus de Nobles dans chacun d'eux. Les Privilèges sont toujours attribués et résolus dans l'ordre suivant.

1. Les Patriarches : Diplômes universitaires
Vous pouvez retirer l'un de vos Nobles de derrière votre écran et le remettre dans la réserve, pour tirer la carte Action au sommet de la pioche, et l'ajouter à votre main.

2. Le Marché : Matériaux de construction
Vous pouvez accroître votre Prestige d'un maximum de 4 points, en payant 2 Besants par point. Replacez l'argent utilisé à la banque et déplacez votre marqueur sur la piste de Prestige.

3. La Noblesse : Intrigue de Cours
Vous volez un poit Pivilège à un de vos adversaires. Avancez d'une case votre marqueur et reculez d'une case le marqueur de votre adversaire sur la piste de Prestige.

NB: Vous pouvez voler un point de Prestige à un joueur qui est à zéro. Vous avancez simplement votre marqueur et laissez le sien sur place.

Étape 3: Revenus

Distribuons maintenant les revenus de chaque case de la ville. Déterminez qui contrôle chaque case l'une après l'autre. Commencez par le Palais Royal, puis les Templiers, les Patriarches, le Marché,et finalement la Noblesse. Le joueur qui a le plus de Nobles dans chaque case contrôle celle-ci, et reçoit les revenus dessinés dans l'angle de chaque case. En cas d'égalité, le joueur ayant la carte Magistrat du rang le plus faible remporte la contrôle et les revenus.

Tous les Besants gagnés sont payés de la banque. Les Nobles sont pris de la réserve. Les points Prestige sont enregistrés sur la piste Prestige. Les Nobles et les Besants sont placés derrière les écrans de chaque joueur.

NB : Les revenus sont optionnels. Vous pouvez choisir de prendre moins que vous ne pouvez, si vous le souhaitez.

Exemple de Privilège: Qui obtient le privilège du Marché ? Le Jaune : il totalise 7 Nobles sur l'ensemble du Secteur. Bleu & Vert n'ont que 4 nobles chacun, et Rouge 3 seulement. Remarquez que Jaune remporte le Privilège alors qu'il ne contrôle aucune case du Marché.

Exemple de Revenus: Calculons les revenus du Marché. Vert contrôle la grande case : il reçoit 2 nobles et 4 Besants. Rouge contrôle la petite case de gauche : il reçoit 1 noble et 2 Besants. Bleu contrôle la petite case de droite : il reçoit 1 noble et 2 Besants. Jaune ne contrôle aucune case : il ne reçoit rien.

Étape 4 : Construction

Après la phase de Revenus, chaque joueur, dans l'ordre des Magistrats (en commençant par le rang le plus faible) doit dépenser ses points de Prestige pour ajouter autant de nouveaux étages que possible à la tour de son château. Le coût de construction d'un étage est égal au numéro de l'étage construit plus 1 point. Exemple: construire le 3ème étage d'une tour coûte 4 points Prestige.

De surcroît si vous êtes le premier joueur à construire l'étage d'un niveau donné, vous devez payer un point Prestige supplémentaire. Exemple : vous êtes le premier à construire le 3ème étage de la tour de votre château, vous devrez payer 5 points Prestige (4 pour l'étage + 1 pour construire en premier).

Construire des étages est une obligation. On ne peut pas remettre la construction et économiser des points de Prestige pour un tour prochain. On est obligé de construire tous les étages pour lesquels on a les points de Prestige disponibles.

NB: La hauteur maximale de la tour de votre château n'est pas limitée au nombre de pièces dans le jeu. Si vous avez besoin de plus de 7 étages, utilisez des pièces de monnaie en réserve dans la banque pour remplacer les étages.

Les Cadeaux du Roi

Avant l'étape de construction du dernier tour (le 5ème), le Roi de Jérusalem offre aux joueurs trois présents.

Tous les joueurs révèlent les ressources qui possèdent en les plaçant à côté de leurs écrans.

- Le joueur qui possède le plus de Nobles reçoit 3 points de Prestige.
- Le joueur qui possède le plus de Besants reçoit 3 points de Prestige.
- Le(s) joueur(s) qui possède(nt) au moins une carte Action reçoit 1 point de Prestige.

Tous les joueurs reçoivent un point de Prestige s'il leur reste au moins une carte derrière leurs écrans.

Pour les Nobles et les Besants, en cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent UN point de Prestige.

Phase 4: Événement

La dernière phase de chaque tour est la phase Événement.Au premier et au dernier tour, il n'y a pas de carte-événement : il ne s'y passe donc rien. Aux deuxième, troisième et quatrième tours, un événement doit être résolu.

Regardez la carte Événement au-dessus du calendrier, correspondant à l'espace du tour en cours. Les effeets de chaque carte Événement sont décrits au paragraphe « Événements ». vous n'avez qu'à suivre les instructions de la carte.

Après l'événement, avancez le pion noir d'un case sur le calendrier. S'il y a une carte Événement au-dessus, retournez-la. Tous les joueurs rendent maintenant leurs cartes Magistrat et retirent leurs Seigneurs du plateau. La partie continue en reprenant à la Phase 1 : Enchère des Magistrats.

Fin de la Partie

La partie se termine avec la fin du 5ème tour. Le joueur qui possède la plus haute tour gagne la partie ! Sa famille régnera sur la ville de Jérusalem ! En cas d'égalité, le joueur à qui il reste le plus de points de Prestige est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant contrôlé au dernier tour le magistrat au rang le plus faible est le vainqueur. Ne pas oublier de distribuer les Présents du Roi avant la dernière phase finale de Construction!

Les Magistrats

Chaque magistrat offre des avantages et des inconvénients. Le Gendarme joue en premier, de sorte que vous ne savez pas ce que les autres joueurs vont faire, mais il a un pouvoir important : il reçoit le plus de Nobles, et choisit en premier sa carte Action. D'un autre côté, l'Amiral joue en dernier, de sorte qu'il peut réagir aux actions des autres joueurs. Mais il reçoit le moins de Nobles et doit éviter les cases bloquées par les Seigneurs des autres joueurs.

Ogni personaggio ha un'abilità unica che il giocatore che lo possiede potrà usare durante il suo turno nella Fase 2.

Le Gendarme (1 joueur)

Revenu de base : 7 nobles

Vous pouvez placer votre Seigneur à moindre coût: sur une grande case, il ne vous en coûte que 2 nobles (au lieu de 3); sur une petite case, coût: 1 seul Noble. La Tour du Roi David est une grande case.

Le Trésorier (2 Joueur)

Revenu de base : 6 nobles

Vous pouvez engager jusqu'à 2 nobles mercenaires, à moindre coût.
Pour un Noble supplémentaire: coût = 1 Besant. Pour 2 Nobles supplémentaires, coût total = 3 Besants. Vous pouvez engager davantage de mercenaires au-delà des deux premiers, mais au coût normal de 3 Besants par noble.

Exemple: pour un total de 6 Besants, le Trésorier peut engager 3 Nobles mercenaires (au lieu d'un coût normal de 9 Besants).

L'Officier (3 Joueur)

Revenu de base : 5 nobles

Vous pouvez déplacer jusqu'à deux Nobles d'une case vers une autre (mais aucune case en peut être bloquée par un Seigneur) ou bien vous prendre un Besant de la banque.

L'Amiral (4 Joueur)

Revenu de base : 4 nobles

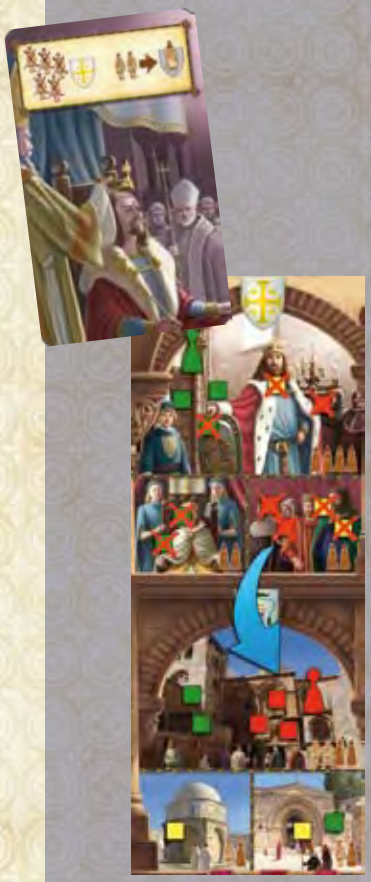
Vous recevez un Besant de la banque.

Les Événements

Il y a 4 cartes-événements différentes dans Jérusalem, mais 3 seulement seront utilisées au cours d'une partie. Aux tours 2, 3 et 4 un événement est retourné au début du tour, mais son effet ne sera appliqué qu'à la Phase 4. Cela laisse le temps de mettre en place sa stratégie en fonction de l'événement à venir.

NB: Il n'y a pas d'événement au premier et au dernier tour de la partie!

Chaque carte est ici décrite, accompagnée d'un exemple illustré dans la règle originelle.



Succession

Un nouveau Roi a été choisi pour diriger Jerusalem, modifiant ainsi l'équilibre des pouvoirs au Palais. Tous les Nobles présents dans les 3 cases du Palais Royal sont retirés et remis dans la réserve. Les Seigneurs ne subissent pas cette perte. Chaque joueur peut sauver 2 de ses Nobles du Palais Royal en les déplaçant vers la case bloquée par son propre Seigneur (même s'il s'agit d'une case du Palais Royal).

NB : Si un joueur a bloqué une case du Palais Royal avec son Seigneur, il est obligé de retirer tous ses Nobles de la case où se trouve son Seigneur, avant d'en replacer 2 au plus.

Exemple de Succession:

Le nouveau Roi est couronné ! Vert est obligé de retirer tous ses Nobles du Palais Royal, mais il peut en laisser deux en les mettant à côté de son Seigneur. Jaune n'a pas placé son Seigneur à ce tour, il perd donc tous ses Nobles au Palais. Rouge place son Seigneur dans la grande case des Patriarches, de sorte qu'il peut déplacer 2 de ses Nobles du Palais Royal vers les Patriarches, mais il perd les autres.

Élection du Patriarche

Le précédent Patriarche a été remplacé, en raison de tension entre les Patriarches et la Noblesse.
Chaque joueur est contraint de réduire le nombre des Nobles qu'il possède dans chaque case de tous les Secteurs pour être à égalité avec le plus faible joueur dans chacune des cases. Tous les Nobles retirés retournent en réserve. Les Seigneurs sont épargnés par cet événement.

NB: Seuls les joueurs possédant des Nobles dans une case sont concernés par l'événement: on ne réduit pas à zéro le nombre de Nobles, si un joueur n'est pas présent dans la case.no rimuovere tutti i loro Scudieri per pareggiare.

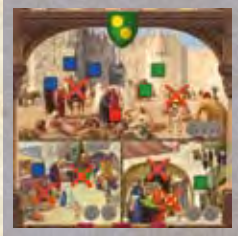
NB: Si un joueur est seul présent dans une case, il ne subit aucune perte.

Exemple d'Election de Patriarche:

Un nouveau Patriarche a été élu. Dans la grande case des Patriarches, Bleu doit retirer 2 Nobles pour être à égalité avec Jaune. Dans les autres cases du Secteur des Patriarches, rien ne change : en bas à gauche, les deux joueurs (rouge & jaune) sont déjà à égalité, et en bas à droite, Jaune est le seul présent. --- Dans le Secteur de la Noblesse, Rouge doit retirer 2 Nobles de la grande case, et Jaune doit retirer 1 Noble en bas à gauche pour être à égalité avec Bleu. Bleu, lui, n'a rien à retirer nulle part.

Taxe Spéciale

Pour réparer les fortifications de la ville, le Roi a levé une taxe spéciale sur tous les marchands. Chaque joueur est obligé de retirer tous les Nobles du Marché (des 3 cases). Les Seigneurs sont épargnés par cet événement. On peut sauver ses nobles du retrait en payant un Besant pour chaque Noble que l'on souhaite sauver.
Les joueurs choisissent combien de Nobles ils veulent sauver à leur tour. Chaque Noble qui ne peut être payé retourne à la réserve.



Exemple de Taxe Spéciale:

Le Roi a annoncé de nouvelles taxes. En commençant par le Trésorier (Bleu), tous les joueurs doivent retirer leurs Nobles du Marché. Bleu décide de payer 4 Besants pour sauver 4 de ses Nobles, et retire les 3 autres. Vert paye ensuite 3 Besants pour sauver tous ses Nobles sauf 1. À son tour, Jaune voudrait sauver Nobles, mais il n'a pas de Besants derrière son écran. Il est contraint de retirer tous ses Nobles. Rouge paie un Besant pour sauver son unique Noble de la grande case, afin de rester dans la compétition pour le contrôle au prochain tour.

Guerre

Un conflit sanglant décime les soldats de la ville. Tous les Nobles dans le secteur des Templiers (les 3 cases) sont retirés. Les Seigneurs sont épargnés par cet événement. Les Nobles sont retirés dans l'ordre des Magistrats. Au moment de retirer ses Nobles à son tour, un joueur peut également retirer un Noble adverse de n'importe quelle case du plateau de jeu pour chaque Noble qu'il retire de secteur des Templiers. On ne peut néanmoins retirer que 2 Nobles de chacun de ses adversaires. Tous les Nobles retirés par l'événement retournent dans la réserve.

Exemple de Guerre:

Les Sarrazins attaquent les Croisés! En commençant par le Gendarme (Rouge), tous les joueurs perdent leurs Nobles dans le secteur des Templiers. Rouge retire 4 Nobles et décide de retirer 2 nobles verts et 2 nobles bleus du plateau. Le joueur vert doit retirer 7 nobles du secteur! Il aimerait retirer 7 de ses adversaires, mais il est limité à 2 par adversaires. Il ne peut donc retirer que 6 nobles adverses. Bleu perd 1 Noble, de sorte qu'il ne retire qu'un Noble rouge des Patriarches. Jaune n'a aucun Noble chez les Templiers, il ne perd donc aucun Noble. Mais il ne profite pas non plus de la possibilité de réduire les forces de ses adversaires.

Les Cartes Action

On reçoit une carte Action au cours de la phase 1 de chaque tour, et l'on peut en récupérer avec le privilège universitaire des Patriarches. Gardez vos cartes derrière votre écran. Vous pouvez utiliser vos cartes Action au cours de la phase 2. Les cartes jouées sont placées sur la défausse et ne peuvent plus être ré-utilisées au cours de la partie.

Si vous détenez encore au moins une carte à la fin de la partie, vous recevez un point de Prestige, Présent du Roi.

NB : Vous pouvez jouer autant de cartes que souhaitées au cours de votre tour. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.

NB : Tous les Nobles ou Besants reçus au moyen des cartes Action peuvent être joués immédiatement ou gardés derrière l'écran pour un usage ultérieur.

Descriptif des cartes Action (colonne de gauche, puis colonne de droite) - pour chaque carte, sont mentionnés son nom et la quantité dans le jeu.

+1 Noble (3 dans le jeu)
Prenez un Noble de la réserve, et placez-le derrière votre écran.

+2 Besants (3 dans le jeu)
Prendi due Bisanti dalla banca.

+2 Points Prestige (3 dans le jeu)
Avancez votre pion de 2 cases sur l'échelle du Prestige.

+2 Revenus (2 dans le jeu)
Prenez une combinaison de 2 ressources de votre choix (1 de chaque sur les trois).

+1 Noble & +1 Besant (2 dans le jeu)
Prenez 1 Besant de la banque et 1 Noble de la réserve, et placez-les derrière votre écran.

Retournement de veste (2 dans le jeu)
Echangez un de vos Nobles d'une case du plateau avec l'un de ceux de vos adversaires. Aucune case ne peut être ainsi bloquée avec un Seigneur.

Bouger 2 Nobles (4 dans le jeu)
Prenez 2 de vos Nobles d'une ou plusieurs cases, et déplacez-les vers d'autres cases de votre choix. Aucune des cases d'arrivée de votre choix ne peut être bloquée par un Seigneur.

Enrôlement de Mercenaires (2 dans le jeu)
Vous pouvez enrôler autant de mercenaires à ce tour pour le prix réduit de 2 Besants (contre 3 au tarif normal).

Influence Massive (6 dans le jeu)
Prenez 2 de vos Nobles de la réserve et placez-les dans le secteur désigné par la carte. Vous pouvez choisir la case dans laquelle vous placerez chacun des Nobles.
Vous ne pouvez placer ces Nobles dans une cases bloquée par un Seigneur.

NB: l y a une carte Influence écrasante par secteur. Le secteur d'affectation est désigné par le blason sur le plateau. La carte de l'illustration, par exemple, envoie les Nobles chez les Templiers.

À Deux Joueurs:

À deux joueurs les règles sont les mêmes à quelques exceptions près. Voici les changements à suivre pour jouer à deux à Jérusalem:

Commencement de la partie: retirer la carte Événement «Election du Patriarche». Retirez la carte Action «Influence Massive – Noblesse» et placez-la face cachée sur le secteur de la Noblesse. Retirez la carte Action «Influence Massive – Patriarche» et placez-la face cachée sur le secteur des Patriarches. N'utiliser que les cartes Magistrats de rang 3 et 4. Mettre les autres de côté.

Au cours de la partie : N'utiliser que trois Secteurs et la Tour du Roi David : vous ne pouvez placer des Nobles qu'au Palais Royal, chez les Templiers, au Marché, et sur la Tour du roi David.

Jerusalem

FAQ v1.1 – Juin 2011

Phase 1: Encherir pour les Magistrats

Question: Je n'ai pas d'argent. Comment puis-Je enchérir pour un Magistrat?
Réponse: Si vous devez ouvrir une enchère et que vous n'avez plus d'argent, vous devez choisir un Magistrat et débuter l'enchère avec zéro Bezant (qui est le prix minimal).
Q: J'ai beaucoup d'argent. Puis-Je choisir plus d'un Magistrat et participer à deux enchères?
R: Non! Chaque joueur ne peut acquérir qu'une carte officier à chaque tour. Si vous remportez un Magistrat lors d'une enchère, vous ne pourrez plus participer aux enchères, jusqu'au prochain tour.
Q: Comment gagner de l'argent dans le jeu?
R: Les joueurs reçoivent de l'argent lors de la phase de Revenus, grâce aux zones qu'ils contrôlent: La Tour de David, le Marché et la Noblesse. On peut aussi gagner de l'argent avec certaines cartes d'action et réalisant des ventes ambulantes lors de la phase 2.

Phase 2: Deployer les Nobles

Question: Est-ce que les Nobles que je déploie me reviendront à la fin du tour de jeu?
Réponse: Non, ils restent en place jusqu'à la fin de la partie, sauf si certains événements demandent de les retirer ou si vous pratiquez des ventes ambulantes pour échanger des Nobles contre de l'argent de la banque. Il existe des cartes d'action qui permettent de déplacer des Nobles, le Magistrat Officier a le pouvoir d'en déplacer 2, mais ne permet pas d'en retirer.
Q: Suis-je obligé de placer mon Seigneur?
R: Non.
Q: Quand je place mon Seigneur, reste-t-il en place jusqu'à la fin du jeu, comme les Nobles?
R: Non! Le Seigneur vous est rendu à la fin de chaque tour de jeu.
Q: J'ai déjà trois Nobles dans une zone. Est-ce que cela me permet de placer mon Seigneur gratuitement?
R: Non, quand on place le Seigneur, il faut l'accompagner systématiquement de 3 Nobles (il mérite d'avoir sa propre Cour, après tout!).
Notez que le Magistrat Gendarme permet de placer un Seigneur avec moins de Nobles!
Q: Est-ce que mon Seigneur bloque le quartier en entier?
R: Non, il ne bloque que la zone où il se trouve.

Phase 3: Collecte des revenus

Question: Je contrôle la Tour de David. Dois-je déplacer mes Nobles?
Réponse: Non, car tous les revenus sont optionnels et le pouvoir de la Tour de David compte comme un revenu.
Q: Je contrôle la Tour de David. Il s' y trouve un Seigneur. Puis-je tout de même déplacer mes Nobles?
R: Non, car les Seigneurs interdisent aux Nobles d'entrer et de sortir de la zone. Dans ce cas vous ne recevez comme récompense qu'un Bezant de la banque.
Q: Quand on vérifie les majorités d'une zone, le Seigneur compte-t-il comme un Noble?
R: Non, le Seigneur ne permet que de bloquer cette zone.
Q: Dois-je dépenser des Bezants pour construire des étages de ma tour?
R: Non, pour cela on n'utilise que les points de Prestige.
Q: Suis-je obligé à bâtir des étages de ma tour si j'ai le nombre requis de points de Prestige?
R: Oui, on doit toujours bâtir tous les étages que l'on peut avec les points de Prestige acquis.
Q: Lorsque l'on bâtit des étages, les joueurs le font simultanément n'est-ce pas?
R: Non, la construction des étages se fait dans l'ordre des joueurs qui ont acquis les Magistrats, du numéro plus petit vers le plus élevé (ordre croissant des Magistrats). Chacun à son tour, les joueurs doivent bâtir autant que possible, grâce aux points de Prestige accumulés.
Q: Je n'ai plus de Noble dans ma réserve. Puis-je continuer à gagner des revenus?
R: Oui, retirez simplement 4 Nobles d'une zone où vous en avez 5, mettez ces 4 là dans la réserve, et placez une pièce sous le Noble resté dans la zone, ce qui signifie qu'il vaut pour 5 Nobles. Les joueurs ne sont pas limités par le matériel disponible.
Q: Puis-je ériger une Tour plus haute que 7 étages?
R: Oui, placez une pièce au sommet pour symboliser un étage supplémentaire.
Q: Mon Seigneur me protège-t-il des événements qui affectent un quartier?
R: Non, les Seigneurs n'ont aucune influence sur les événements, excepté la « Succession ».
Q: Quand sont attribués les « Cadeaux Royaux »?
R: Juste avant la phase de construction du dernier tour de jeu, après la collecte des revenus.
Les joueurs dévoilent ce qu'ils possèdent derrière leurs paravents, et les cadeaux sont attribués en fonctions des Nobles et de l'Argent qu'il reste à chacun.
Q: S'il me reste deux cartes d'action au moment de l'attribution des cadeaux royaux, recevrai-je deux points de Prestige?
R: Non, quel que soit le nombre de cartes possédées à ce moment-là, les joueurs n'encaissent qu'un Prestige pour au-moins une carte d'action conservée.
Q: Puis-je collecter plus de 20 points de Prestige, vu que la piste ne va pas au-delà?
R: Oui, il n'y a pas de limite aux points de Prestige que l'on peut accumuler en un tour de jeu!

Phase4 :Évenements

Question: Quand révèle-t-on les cartes Événements?
Réponse: Au commencement des tours de jeu 2,3 et 4. Étant donné que vous savez quel événement sera appliqué en fin de tour, vous pourrez jouer en fonction de celui-ci.
Q: Collecterai-je mes revenus avant l'application de l'événement?
R: Oui car la collecte des revenus a lieu en phase 3, alors que l'événement est appliqué en phase 4.

Cartes d'Actions

Question: Quand dois-je jouer mes cartes actions?
Réponse: Elles ne peuvent être jouées que lors de votre tour, en phase 2.
Q: Puis-jouer plus d'une carte d'action à mon tour?
R: Oui, comme vous n'êtes pas obligé de jouer une carte dès son acquisition, vous pouvez les conserver pour plus tard et en jouer plusieurs d'un coup, afin de surprendre vos adversaires
Q: Combien de Nobles puis-je acheter avec la carte d'action « Mercenaires Gênois »?
R: Autant que vous voudrez, en payant 2 Besants par Noble, au lieu du tarif habituel de 3 par Noble.
Q: Puis-je déplacer un seul Noble lorsque je joue la carte « Déplacer deux Nobles »?
R: Oui.
Q: Est-ce que la carte d'action « Déplacer deux Nobles » fonctionne de la même façon que la carte Magistrat Gendarme?
R: Oui, c'est pourquoi nous leur avons appliqué la même iconographie!

French Translation:
Oscar de Curbans
oscar-de-curbans.fr