

Seth Jaffee

Crusaders

Thy Will Be Done



Содержание

Вступление	1
Примечание дизайнера	1
Компоненты и расстановка	2
Расстановка для игрока	2
Расстановка на игровом поле	3
Порядок хода	4
Выполнение действия	4
Улучшить клин	5
Пропуск хода и распределение	5
Описание действий	6
Движение	6
Сбор войск	6
Крестовый поход	7
Влияние	7
Строительство	8
Стоимость постройки и бонусы	8
Конец игры	9
Подсчет очков	9
Варианты	10
Вариант обучения игре	10
Первый стандартный вариант	10
Непредсказуемый вариант	10
Вариант Рыцарского турнира	10
Рыцарские Ордены	11
Орден Алькантара	11
Ависский орден	11
Рыцари Калатравы	11
Рыцари Святого Гроба Господнего	12
Рыцари Госпитальеры	12
Орден Монтези	12
Орден Сантьяго	12
Рыцари Святого Лазаря	13
Рыцари Тамплиеры	13
Рыцари Тевтоны	13
Заметки дизайнера	14
Создатели игры	14

Вступление

В качестве великого магистра, военного ордена в средних веках, вы будете отправлять своих рыцарей через Европу, побеждать врагов, возводить здания и распространять влияние своего ордена. Короля Филиппа беспокоит увеличение силы орденов, со временем он убедит Папу расформировать их, тем самым закончив игру.

Действия в **Crusaders: Thy Will Be Done** определяются вашим личным колесом действий, которое вы улучшаете в течении игры. Передвигая токены действий по колесу, сила действий увеличивается или уменьшается. Выполнение действий вовремя и управление колесом действий будут ключом к успеху в достижении вашей стратегии.

Примечание дизайнера

Крестовые походы были темным периодом в человеческой истории. Многие люди погибли в священных войнах во имя одной или другой религии. Хотя Crusaders: Thy Will Be Done используют крестовые походы как основу, это не урок истории.

Эта стратегическая игра не основывается на Крестовых походах, а на растущем влиянии орденов крестоносцев, таких как Тамплиеры, которые управляли большой экономической инфраструктурой, разработали раннюю форму банковского дела и построили укрепления по всей Европе, пока не стали настолько влиятельны, что Король Филипп задолжавший Тамплиерам и боявшийся их силы, добился их расформирования (и более худшей участи).

Это более-менее история ордена Тамплиеров. Некоторые художественные вольности были использованы для того что бы так же включить другие военные ордены, только некоторые из которых были активны в тот же самый исторический период что и Тамплиеры и большинство из которых не разделили их судьбу. Конечно география и расположение врагов различных орденов, так же исторически не верна.

Если вы хотите узнать больше о Крестовых походах, хорошим началом будет ознакомление с трудом профессора Томаса Мэддена, «Новая краткая история Крестовых походов». Тем временем, надеюсь вы будете наслаждаться передвигая своих рыцарей по Европе, воздвигая здания, повергая врагов и распространяя влияние своего ордена.

-Сет Джаффи

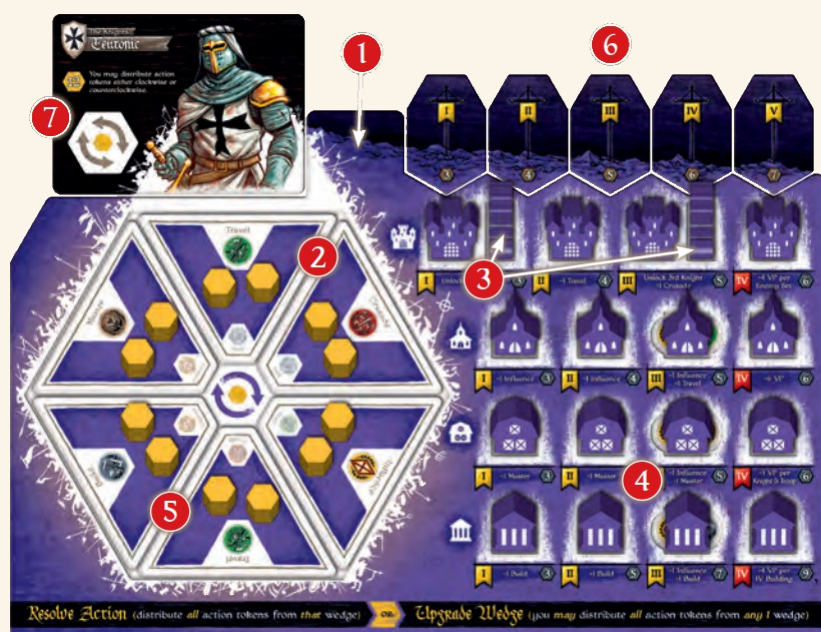
Компоненты и расстановка

Каждый игрок делает расстановку на своем планшете согласно инструкциям ниже, затем расстановку на игровом поле, которая описана на следующей странице.

Расстановка для игрока

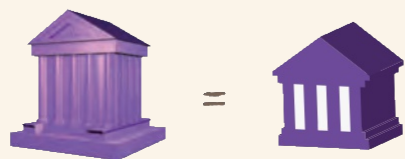
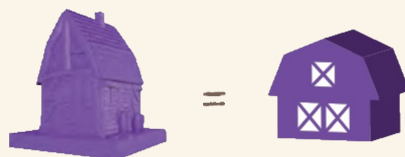
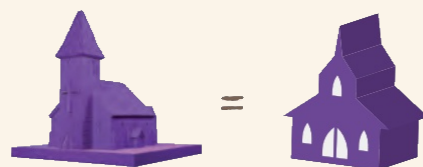
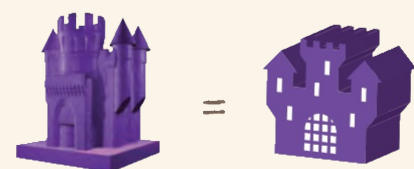
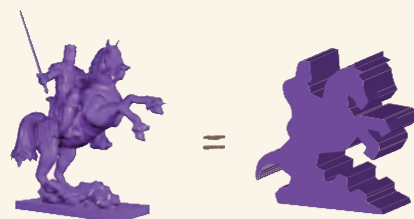
Каждый игрок выбирает для себя цвет и следующие компоненты:

- 1 планшет игрока (всего 4)** — Положите перед собой
- 6 тайлов клиньев действий (всего 24)** — Сначала один игрок в произвольном порядке располагает свои клинья действий (начиная с верхней стороны) на своем планшете, для составления колеса действий. Далее, все игроки составляют колесо действий аналогично первому игроку, таким образом оно у всех одинаковое.
- 3 токена рыцарей (всего 12)** — Положите 2 токена рыцарей вашего цвета в соответствующие им слоты в ряде замков на своем планшете. Отложите оставшегося рыцаря в сторону, для расположения на игровом поле — позже.
- 16 токенов зданий (всего 64)** — Положите 4 замка, 4 церкви, 4 фермы и 4 банка в соответствующие им слоты на планшете игрока.
- 12 токенов действий (всего 48)** — Положите 2 токена действий на каждый клин колеса действий. Это количество может быть изменено в зависимости от вашего Ордена (см. ниже)
- 5 токенов отрядов (всего 20)** — Положите 5 токенов отрядов своего цвета в слоты наверху планшета игрока, желтыми баннерами наверх. Разложите их по порядку слева направо: I, II, III, IV, V.
- 2 произвольных тайла рыцарского ордена (всего 10)** — Выберите 1 и положите над планшетом игрока. Выбранный вами рыцарский орден может повлиять на расстановку, на вашем планшете. Верните все остальные тайлы в коробку.



Делюксифицированные части

Картинки в этой книге правил показывают деревянные фигурки рыцарей и зданий в игре. Как гордый владелец Делюксифицированного издания *Crusaders: Thy Will Be Done*, у вас в коробке так же находятся пластиковые миниатюры. Можете использовать то, что вам больше нравится.



Расстановка на игровом поле

- 1 Двустороннее поле** — Положите поле в центре стола, соответствующей стороной вверх (3-4 игрока на лицевой стороне, 2 игрока на оборотной).
- 2 32 вражеских токена** - Положите 1 Прусский и 1 Славянский токен наверх соответствующей им дорожки, затем перемешайте оставшиеся вражеские токены и в произвольном порядке расположите их на места указанные флагами. Токены Сарацинов, нужно располагать так, что бы иконки зданий или солдат были лицом вверх. Не использованные вражеские токены верните в коробку.
- 3 30 бонусных тайлов зданий** - Перемешайте тайлы зданий лицом вниз, и расположите их в произвольном порядке на свободные места на поле согласно их форме (будут использованы все тайлы).
- 4 Рыцари** — Выберите первого игрока в произвольном порядке. Затем в **обратном порядке**, каждый игрок ставит своего рыцаря на один из стартовых регионов (указан иконкой рыцаря). Нельзя выбрать регион, ранее выбранный другим игроком.
- 5 6 тайлов наград за большинство врагов** — Разложите тайлы в три разные стопки, так что бы награда за 1-е место лежала на награде за 2-е место.
- 6 56 токенов влияния** — Положите токенов на 20 влияния плюс 60 на каждого игрока в кучу припасов рядом с игровым полем (смотрите стол справа). Отложите остальные в сторону; они вам могут понадобиться в конце игры.

Вы готовы начать!

2 Игрока	3 Игрока	4 Игрока
140 Влияния	200 Влияния	260 Влияния



Выше пример расстановки на 4-х игроков

Порядок хода

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, игроки ходят по очереди. Во время своего хода выберите между этими вариантами:

А. Выполнить действие

Б. Улучшить клин

После завершения вашего хода, игрок слева от вас выполняет свой ход.




А. Выполнить действие

Левая половина планшета игрока содержит колесо действий, которое состоит из шести клиньев. Каждый клин начинает игру с одним из пяти действий.



Движение Сбор войск Крестовый поход Влияние Строительство

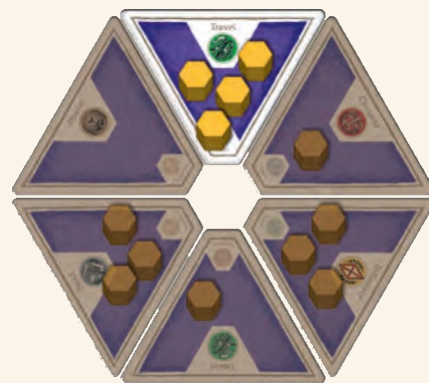
Каждое из действий производит разный эффект, но выполняются одинаково (*действия описаны подробно на стр. 6-8*)


1. Посчитайте количество токенов действия на клине, котором вы выполняете действие. Это число, , применяется к действию. В целом, чем больше число , тем более сильным будет действие. Другие элементы на планшете игрока, такие как: войска и возведенные здания, могут добавить ценности , в зависимости от выбранного действия.

(см. пример А-1)

2. В течении игры клинья действий могут быть улучшены. Улучшенные клинья позволяют разделять токены действий, выбирая между двух действий. Вы можете назначить все токены на одно действие в клине, но для выполнения действия, **нужно назначить хотя бы один токен на это действие** (см. пример А-2). Вы можете выполнить два действия в любом порядке, но вы должны полностью выполнить одно действие прежде чем приступить ко второму.

3. После выполнения действия, соберите **все** токены действия с соответствующего клина и разложите их по одному, по часовой стрелке по колесу действия, начиная с клина следующего за тем, на котором выполнялось действие. (см. пример А-3)

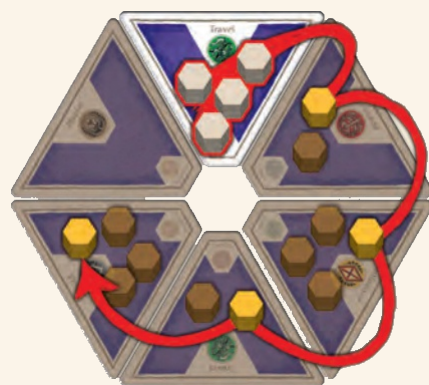


Пример А-1: Если Паула решает выполнить действие Движение, её общая сила 4, потому что на клине находится 4 токена действия



Пример А-2: Грег улучшил подсвеченный клин, таким образом, когда он его выполняет, он может разделить токены действия, как хочет между действиями Сбор войск и Влияние. Он может сделать:

- Сбор войск на 3
 - Сбор войск на 2, Влияние на 1
 - Сбор войск на 1, Влияние на 2
- Влияние на 3



Пример А-3: После того, как Паула выполнила свое действие Движения, она собирает все 4 токена действия с клина и раскладывает их на следующих четырех клиньях на колесе действий.



Пример В-1: Омар хочет улучшить свой клин с действием Крестового похода, он откладывает 2 токена действия находящихся на нем.



Пример В-2: Затем Омар переворачивает клин на улучшенную сторону.



Пример В-3: Затем он возвращает токены действия на клин.



Пример В-4: После улучшения клина Крестового похода, Омар решает перераспределить токены действия с клина Сбор войск.

В. Улучшить клин

На каждом клине действий на планшете игрока есть вторая иконка действия, напечатанная снизу. Эта иконка показывает, какое из пяти действий добавляется на клин при его улучшении:



Действие Строительства добавляется наверх клина действий, после улучшения.

Вместо выполнения действия в свой ход, можно улучшить один клин действий. Что бы это сделать:

1. Временно отложите в сторону все токены действия находящиеся на клине, который вы собираетесь улучшить (*см. пример В-1*).
2. Переверните клин на улучшенную сторону (*см. пример В-2*).
3. Верните все отложенные токены действия на изначальный клин (*см. пример В-3*).
4. В заключении, вы **можете** перераспределить токены действия с **любого** клина, как обычно. Это **не** обязательно должен быть клин, который вы улучшали и вы можете не перераспределять токены действия. (*см. пример В-4*).

Не обязательно: Пропуск хода и распределение

В чрезвычайно редких случаях, когда все ваши клинья действий были улучшены, но у вас нет полезных действий, вы можете пропустить свой ход и перераспределить токены действия с любого клина, в обычном режиме.

Опять же, это очень редкая ситуация, с которой большинство игроков никогда не столкнется в обычной игре.


Описание действий



Движение

Передвигайте своих рыцарей по карте

Ваше колесо действий содержит два клина с Движением. Действие Движения предоставляет очки движения которые позволяют вам передвигать ваших рыцарей на игровом поле. Для выполнения действия Движение:

1. Распределите  очки движения (плюс любые бонусы Движения с замков и церквей) между вашими токенами рыцарей (см. пример С-1).
2. Ваши рыцари могут занять любой регион (хекс) на поле на котором есть место для постройки. Вы можете потратить очки движения что бы передвинуть своих рыцарей в соседние регионы. Покинуть любой регион стоит 1 очко движения. Покинуть регион занятый вражеским токеном, стоит 1 дополнительное очко движения, 2 в сумме (см. пример С-2).




Сбор войск

Вербуйте войска для помощи вашим рыцарям.

Действие сбора войск позволяет вам перевернуть токены отрядов, которые находятся в верхней правой части вашего планшета игрока. Завербованные войска усиливают ваше действие Крестового похода и дают вам Влияние.

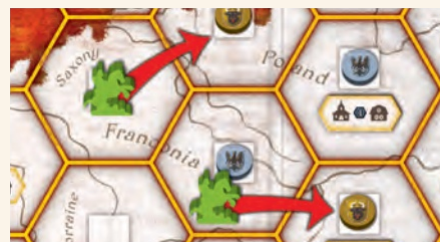


Для выполнения действия сбора войск:

1. Проверьте стоимость самого низкоуровневого отряда лежащего лицом вниз над вашим планшетом. Эта стоимость должна быть меньше или равна  плюс любые бонусы от Сбора войск с ваших ферм для того, что бы успешно завербовать войска (см. пример D-1).
2. Соберите токены Влияния равные уровню отряда (см. пример D-2).
3. Переверните токен отряда на завербованную сторону (см. пример D-3)



Пример С-1: Грег хочет выполнить Движение и у него есть 2 токена действия на клине Движения. Его замок 2 уровня добавляет +1 бонус к действию движения, таким образом у него 3 очка движения для распределения между двумя рыцарями.



Пример С-2: Верхний рыцарь Грега использует 1 очко движения для того что бы покинуть незанятый регион. Его нижний рыцарь покидает регион занятый врагом, поэтому он использует 2 очка движения.



Пример D-1: Бет хочет завербовать свой второй отряд. У неё 2 токена действия на клине Сбора войск и её две фермы дают +2 к уровню сбора войск. Её общий уровень сбора войск становится равным стоимости уровня II отряда — 4.

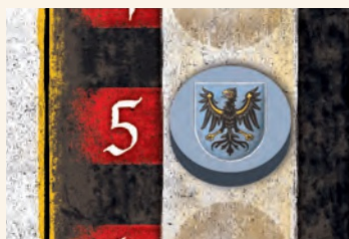
Пример D-2: Бет берет 2 токена Влияния из припасов.



Пример D-3: Бет переворачивает свой второй отряд на завербованную сторону.



Пример E-1: Паула хочет выполнить Крестовый поход против Пруссов в показанном регионе. Она проверяет силу Пруссов на их дорожке и видит, что их сила равна 5.



Пример E-2: У Паулы 4 токена действия на клине Крестового похода и её первый завербованный отряд дает ей +1 к бонусу Крестового похода. Её общая сила 5, достаточна для завершения Крестового похода против Прусского врага.



Пример E-3: Паула берет токен поверженного врага с региона её рыцаря и 5 токенов Влияния (по уровню силы врага) После она повышает силу Пруссов на 1 до 6.



Пример F-1: Омар хочет выполнить действие Влияния, у него 3 токена действия на клине Влияния. Его церковь 1 уровня дает ему +1 бонус к влиянию, его общий результат 4. Он берет 4 токена Влияния из припасов.



Крестовый поход

Уничтожьте врагов для освобождения региона.

Крестовый поход позволяет вашим рыцарям сражаться с врагами. Выполняя это приносит вам Влияние и позволяет строить здания. Для выполнения действия Крестового похода:

1. Выберите 1 регион с одним из ваших рыцарей и вражеским токеном. Определите силу врага проверив дорожку силы врага для соответствующего типа врага. Сила Сарацинов всегда равна 6 (см. пример E-1).
2. Сила врага должна быть меньше или равна плюс любые бонусы Крестовых походов от ваших войск или замков для успешного завершения Крестового похода (см. пример E-2).
3. Когда вы совершаете Крестовый поход против Пруссов или Славян , соберите токены Влияния равные их силе, затем передвиньте маркер на соответствующей дорожке на один. Оставьте токен поверженного врага у себя для подсчета очков в конце игры (см. пример E-3).
4. У Сарацинов нет дорожки силы. Сила Сарацинов всегда равна 6. Когда вы совершаете Крестовый поход против Сарацина, обратите внимание на здание (или отряд) указанный на токене Сарацина (см. ниже). Вы можете положить свое следующее здание этого типа на игровое поле в регионе где был токен Сарацина или перевернуть следующий тайл отряда. Если вы это сделаете, возьмите Влияние в соответствии с уровнем здания или отряда. В противном случае просто возьмите 3 Влияния. Оставьте поверженного врага у себя для подсчета очков в конце игры.



Построить замок



Построить церковь



Построить ферму



Построить банк



Завербовать отряд



Влияние

Распространите слово своего ордена по земле.








Действие Влияния самый простой и прямолинейный путь получения токенов Влияния. Для выполнения действия Влияния, просто возьмите токены Влияния из припасов, равные плюс любые бонусы влияния от ваших церквей, ферм или банков (см. пример F-1).



Строительство

Возводите постройки для расширения своих возможностей.

Действие Строительства позволяет возводить здания которые присуждают Влияние и различные бонусы при выполнении различных действий в игре. Здание не может быть возведено с присутствующим в регионе врагом. Дополнительно, в каждом регионе может быть построено только 1 здание. Для выполнения действия Строительства:

1. Выберите тип здания: замок , церковь , ферма , или банк  и проверьте стоимость самого низшего уровня здания этого типа у вас на планшете. Эта стоимость должна быть меньше либо равна  плюс любые бонусы Строительства с ваших банков для успешного воздвижения здания. Некоторые регионы и тайлы зданий на игровом поле так же показывают скидку ( или ) , уменьшая стоимость постройки с определенных типов зданий в этом регионе (см. пример G-1).
2. Положите здание на поле региона занимаемое одним из ваших рыцарей (см. пример G-2).
3. Возьмите токены Влияния равные уровню построенного вами здания. Некоторые тайлы зданий дают дополнительные токены Влияния за постройку определенных типов зданий в регионе (см. пример G-3).


Стоимость зданий и Бонусы

	Уровень I	Уровень II	Уровень III	Уровень IV
 Замки	 Открыть 2-го рыцаря	 +1 Движение	 Открыть 3-го рыцаря, +1 Кр. поход	 +4 ПО за набор врагов
 Церкви	 +1 Влияние	 +1 Влияние	 +1 Влияние, +1 Движение	 +6 ПО
 Фермы	 +1 Сбор войск	 +1 Сбор войск	 +1 Влияние, +1 Сбор войск	 +1 ПО за Рыцаря и Отряд
 Банки	 +1 Строительство	 +1 Строительство	 +1 Влияние, +1 Строительство	 +4 ПО за каждое IV здание

Бонусы действий: Открытые действия бонусов на вашем планшете суммируются. Например, если вы построили первые три уровня ферм, все ваши последующие действия Сбора войск дадут вам +3 бонуса.

Открытые рыцари: Открытые рыцари кладутся с вашего планшета на игровое поле в том же регионе в котором был построен замок, открывший их.



Пример G-1: Бет хочет возвести свою первую церковь в показанном выше регионе. У неё только 1 токен действия на её клине Строительства, но её банк уровня I даёт ей +1 бонус для Строительства и тайл здания в регионе даёт  скидку для постройки церкви. Её общий результат в 2 равен постройке церкви со скидкой 2.



Пример G-2: Бет кладет свою возведенную церковь на центральный квадрат региона. Никакие другие здания можно построить в этом регионе до конца игры.



Пример G-3: Бет теперь получает Влияние равное уровню построенной церкви. Тайл здания в регионе даёт дополнительное влияние, поэтому она получает два токена Влияния.



1-е место:
Паула



2е место:
Бет

Пример Н-1: У Паулы 3 токена Сарацинов, у Бет 2, у Грега и Омара по 1. Паула получает 5 Влияния за 1-е место. Бет получает 2 Влияния за 2-е.



1-е место:
Паула



2е место:
Омар и Бет

Пример Н-2: У Грега 4 Прусских токена, у Омара и Бет по 2, у Паулы — 1. Грег получает 5 влияния за 1-е место. Омар и Бет делят между собой 2-е, получая по 1 влияния.



1-е место:
Паула, Омар
и Бет



2-е место не
присуждается




Пример Н-3: У Паулы, Омара и Бет по 2 токена Славян, у Грега 1. Паула, Омар и Бет получают 3 Влияния каждый за 1-е место. Грег ничего не получает, так как второе место в данном случае не награждается.

Конец игры

Когда последний токен влияния взят из припасов, закончите раунд, так что бы каждый игрок произвел равное количество ходов, затем игра заканчивается. Игроки могут получать дополнительные токены Влияния после того как припасы заканчиваются, для подсчета используйте дополнительные токены Влияния, которые были отложены во время подготовки к игре или другими токенами если их недостаточно.

В этот момент Орден Тамплиеров и другие похожие ордены, стали настолько могущественными и влиятельными, что Король Филипп добивается их расформирования.

Подсчет очков

За каждый тип врага (Сарацины , Пруссы  и Славяне ) наградите 5 Влияния игрока с большим количеством вражеских токенов одного типа. Так же наградите 2 Влияния игрока занимающего второе место. У вас должен быть хотя бы 1 вражеский токен для получения бонусов (см. пример Н-1).

В случае ничьи, разделите очки между игроками согласно обратной стороне соответствующего тайла большинства (см. пример Н-2). В случае ничьи за первое место, награда за второе не выдается (см. пример Н-3).

Теперь подсчитайте Влияние даваемое зданиями 4-го уровня.



Замок 4 уровня

Получите 4 влияния за каждый набор из 3 разных вражеских токенов (Сарацины, Пруссы и Славяне) находящиеся у вас.



Церковь 4 уровня

Получите 6 влияния



Ферма 4 уровня

Получите 1 влияния за каждого вашего рыцаря на игровом поле и каждый завербованный отряд над вашим планшетом



Банк 4 уровня

Получите 4 влияния за каждое ваше здание 4 уровня на игровом поле, включая данное.

Игрок с наибольшим влиянием — победитель.

Варианты

Crusaders: Thy Will Be Done можно играть с разными вариантами для подстраивания игры под вашу группу, или добавления реиграбельности.

Вариант обучения игре

Если вы играете с игроками младшего возраста или игроками слабо знакомыми с современными настольными играми, вы можете использовать данный вариант. Во время расстановки, вместо случайного распределения порядка клиньев, все игроки располагают клинья соответственно **диаграмме расстановки игры для обучения**, показанной справа.

Во время игры, игнорируйте варианты **Улучшение клина**. Этот вариант можно играть как с тайлами, так и без тайлов рыцарских орденов.

Первый стандартный вариант

Этот вариант предоставляет равномерное распределение действий для первой игры. Во время расстановки, вместо случайного распределения порядка клиньев, все игроки располагают клинья соответственно **диаграмме первого стандартного варианта** показанной справа.

В отличие от варианта обучения игре, игроки могут использовать вариант **Улучшения клиньев**. Этот вариант можно играть как с тайлами, так и без тайлов рыцарских орденов.

Непредсказуемый вариант

Этот вариант подходит для игроков, которые хотят что бы их игра была уникальна по сравнению с соперниками. Этот вариант обеспечивает, что все играют с уникальным порядком на колесе действий. Во время расстановки, каждый игрок распределяет клинья в случайном порядке на колесе действий.

Учтите, что данный вариант может привести к некоторому дисбалансу в уровне сложности между игроками, и не подходит для игроков желающих справедливой игры. Этот вариант можно играть как с тайлами, так и без тайлов рыцарских орденов.

Вариант рыцарского турнира

Этот вариант позволяет планировать стратегию до начала игры. До расстановки, каждый игрок выбирает рыцарский орден, а так же порядок клиньев действий на колесе. В этом варианте несколько игроков могут использовать один рыцарский орден.

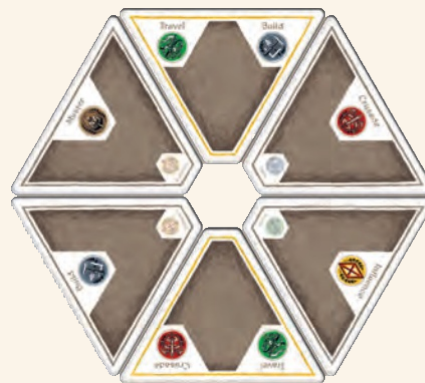


Диаграмма расстановки игры для обучения: по часовой стрелке начиная сверху: Движение + Строительство, Крестовый поход, Влияние, Движение + Крестовый поход, Строительство, Сбор войск. Заметьте что оба клина с Движением начинают игру улучшенными.



Диаграмма первого стандартного варианта: По часовой стрелке начиная сверху: Движение (Строительство), Крестовый поход, Влияние, Движение (Крестовый поход), Строительство, Сбор войск.

Рыцарские ордены

Ниже полное описание всех тайлов рыцарских орденов, которые присутствуют в игре. Мы так же включили краткую историческую справку по каждому ордену.

Орден Алькантара

Во время расстановки, положите ваш 13-й токен действия на любой клин по своему выбору. Дополнительно, улучшите 1 клин по своему выбору.

Орден Алькантара, так же известен как Рыцари святого Хулиана, изначально были отдельным ответвлением другого ордена, Рыцарей Калатравы, на Пиренейском полуострове в 12-м веке. Под новым именем орден получил много поместий и замков, разбогател с помощью войн и пожертвований. Но с ростом мощи, внутри ордена начались раздоры. Раскол между Педро Кастильским и Генри Бастардом, который разделил половину Европы, так же разделил Орден Алькантара на две воинствующие фракции.



Ависский орден

Во время расстановки, положите ваш 13-й токен действия на любой клин по своему выбору.

Во время игры, когда распределяете токены действия, можете начать с изначального клина, вместо следующего по часовой стрелке

Военный Ависский орден, иногда считается Португальским отделением Рыцарей Калатравы, был основан в 1146. Следуя примеру военного ордена Тамплиеров, эти рыцари основали монашеский орден и следовали учениям Святого Беннета Ависского. После избавления от мусульманского влияния на своих землях, Ависский орден нашел себе новое предназначение на другой стороне моря, в Африканских крестовых походах, принимая участие во взятии Сеуты в 1415 г., и осаде Танжера в 1437.

Рыцари Калатравы

Во время расстановки, возьмите только 6 токенов действия. Положите по 1 токеноу на каждый клин.

Во время игры, добавьте +1 бонус, когда выполняете любое действие.

Орден Калатравы, был первым военным орденом основанным в Кастилии и был утверждён папой Александром III в 1164. Орден был основан для защиты Калатравы, замок находящийся на южной границе Кастилии — его было легко захватить, но тяжело удержать. Со временем Орден Калатравы сосредоточил в своих руках немало ресурсов, в виде земель и замков расположенных на границе Кастилии. На находящихся в его подчинении землях были выстроены феодальные отношения, в подчинении ордена находились тысячи крестьян и вассалов. Так же он породил другие ордены, включая Орден Алькантары в Королевстве Леон и Ависский орден в Португалии.



ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: Рыцари Калатравы очень мощный, но сложный в использовании. Я не рекомендую использовать данный орден в первые несколько игр, для начала наберитесь опыта.

Рыцари Святого Гроба Господнего

Во время расстановки, положите 1 дополнительный токен действия в клинья с Движением.

Во время игры, ценность вашего действия движения уменьшается на 1.

Рыцарский Орден Святого Гроба Господнего был основан в 1099 году и утвержден Папой Пасхалием II в 1113 году и Папой Каликстом II в 1122 году. Он был основан Франкским герцогом Готфридом Бульонским, одним из лидеров Первого Крестового похода, который стал первым правителем Королевства Иерусалима. Считается среди старейших рыцарских орденов, Орден Святого Гроба Господнего существует в наше время, насчитывая более 30000 членов. Он находится под защитой Католической церкви и Святого престола.

Рыцари Госпитальеры

Во время расстановки, используйте только 11 токенов действия.

Во время игры, можете пропустить 1 клин при распределении токенов действия, каждый ход.

Иерусалимский орден рыцарей Святого Иоана, так же известен как Орден Госпитальеров, был основан после завоевания Иерусалима с целью защиты святой земли. После того, как он был изгнан Исламскими силами, орден основался на острове Родос, а затем в Мальте, где и оставался более 250 лет. Одним из их достижений является то, что они были самой маленькой группой колонизовавшей часть Америки, удерживая 4 Карибских острова, в течении короткого промежутка времени в 17-м веке.

Орден Монтесы

Во время расстановки, в дополнение к вашему первому рыцарю, положите черного рыцаря в стартовую клетку.

Во время игры, добавьте +1 бонус при использовании действия движение.

Орден Монтесы, основан в 1128 году, получив первых рекрутов от Ордена Калатравы и оставался зависимым от них. Название ордена происходит от названия замка, который был его основной крепостью и его влияние было ограничено территориями Королевства Арагон. После суда над Тамплиерами, орден был реформирован и посвящен Святой Марии, и был утвержден в 1317 году Папой Иоаном XXII.

Орден Сантьяго

Во время расстановки, улучшите один клин по выбору.

Во время игры, когда распределяете токены действия, можете начать с изначального клина, вместо следующего по часовой стрелке

Орден Сантьяго, названный в честь святого покровителя Галисии и Испании, был основан в 12 веке для защиты паломников на пути Святого Иакова и борьбы с Маврами на Пиренейском полуострове. В 1493, Католические монархи соединили орден с Испанской короной. Офис Великого магистра Сантьяго был навсегда объединен с короной, указом Папы Адриана VI в 1523. Орден Сантьяго по прежнему существует, как гражданское сообщество, с 35 рыцарями на службе, по данным 2014 года.



Рыцари Святого Лазаря

Во время расстановки, используйте только 11 токенов действия, в дополнение улучшите 3 клина действий по выбору.

Орден Святого Лазаря Иерусалимского был основан около 1119 на базе больницы для прокаженных в Иерусалиме, называемом Королевство Иерусалим, забота о которых было его изначальной целью. После падения Иерусалимского королевства, орден разделился на две фракции — одна из которых объединилась с Орденом святого Маврикия в 1572, сформировав Орден святого Маврикия и Лазаря. Объединенный орден по прежнему существует в Италии и считается династическим преемником. Другая фракция находилась во Франции, с уменьшенным влиянием и по большей части была подавлена во время Французской революции 1791.

Рыцари Тамплиеры

Во время расстановки, используйте только 10 токенов действий. Выберите 2 клина действий для начала с 1 токеном действия (на остальных будет по 2)

Во время игры, раз за ход можете положить 2 токена действия на один клин действий во время распределения токенов.

Бедные воины Христа и Храма Соломона, так же известные как Рыцари Тамплиеры, был Католическим военным орденом основанным в 1119 и признанный Папской буллой в 1139. Он быстро стал одним из самых богатых и влиятельных рыцарских орденов, а так же самым опытным боевым отрядом в Крестовых походах. Гражданские члены ордена управляли большой экономической инфраструктурой по всему Христианскому миру, разрабатывая инновационные финансовые технологии, ставшие ранней формой банковского дела, строя укрепления в Европе и Святой Земле. С прекращением Крестовых походов, прекратилась и поддержка ордена. В начале 14 века, Король Филипп IV, задолжавший Тамплиерам из-за войны с Англией, начал оказывать давление церковь, для принятия мер против ордена. После обвинений в различных преступлениях, преследований, казней по обвинению в ереси, орден был расформирован Папой Климентом в 1312.

Рыцари Тевтоны

Во время игры, можете распределить токены действия по часовой или против часовой стрелки, каждый ход. Всё распределение должно следовать выбранному направлению.

Орден братьев Немецкого Дома Святой Марии в Иерусалиме, более известный как Тевтонский Орден, был основан в 1190 в городе Акра, в северном Израиле. Орден был основан для помощи Христианам в их паломничестве в Святую Землю и для основания госпиталей, так же им отводилась важная роль в контролировании портов. После поражения Христианских сил в Средней Азии, Рыцари Тевтоны переселились в Трансильванию для защиты Венгрии от Турков. Со временем основавшись в Германии, орден стал полностью религиозным в 1292 и по сей день присуждает почетные рыцарские звания и занимается благотворительностью в Центральной Европе.



Заметки дизайнера

Об основном механизме...

История Крестовых походов долгая и легендарная. История Crusaders: Thy Will Be Done не такая долгая и менее легендарная, но я думаю достаточно интересная:

В 2012, я прочел небольшую заметку о готовящейся новой игре Стефана Фелда, которая описывалась, как «Манкала плюс рондел». В любопытстве, что это может значить, я попытался угадать... Я подумал, что это значит, что у каждого игрока будет свой планшет с некоторым количеством ящичков на каждом различном действии, с токенами в каждом ящичке. В свой ход, вы выберете ящик и выполните соответствующее ему действие (чем больше в нем токенов, тем лучше), и затем вы распределяете эти токены по часовой стрелке по ронделу, по одному за раз как в Манкале.

Когда эта игра вышла и я сыграл в неё, я выяснил, что угадал неправильно! Механизм работы был противоположен тому, что я думал. Но я подумал, что мое неверное предположение должно тоже работать, и как вы можете видеть, в итоге я спроектировал Crusaders: Thy Will Be Done вокруг данного механизма.

О теме...

С тех пор вышло несколько игр базирующихся на Рыцарях Тамплиерах. Но в то время, я был удивлен, что больше евро-игр не использовали эту богатую историческую тему. В начале проектирования Crusaders: Thy Will Be Done, все игроки принадлежали одному ордену, и история игры базировалась напрямую на истории Ордена Тамплиеров. Тем не менее, так как игра о противостоянии, нет смысла что бы игроки были в одной команде, в итоге я использовал некоторые художественные вольности и добавил разные рыцарские фракции. Естественным продолжением стало добавление асимметричных навыков в игру, что я думаю игроки оценят.

О механизме улучшений...

В начале разработки Crusaders, до того как колесо действий было улучшаемое, в игре происходило не совсем идеальное событие. Из-за механизма работы Манкалы, иногда ваши токены действий оказывались в неправильном месте на поле и иногда вы теряли ход для исправления этой ситуации, для дальнейшего прогресса к намеченной цели. Это было неприятно, но происходило со всеми, поэтому было справедливо. Тем не менее, я предпочитаю что бы у моих игроков не было плохих ходов, даже если они справедливые...

Взамен потери хода для исправления игрового поля, вы можете использовать действие улучшения. Вы может не продвинетесь к своей цели в этот ход, но сможете исправить положение токенов и улучшить один из клиньев, сделав на будущее доступными усиленные варианты.

Создатели игры

Дизайн игры и разработка

Сет Джаффи

Рисунки и графический дизайн

Адам П. МакИвер

Тестеры

Много людей тестировали **Crusaders: Thy Will Be Done** и все их отзывы были полезны. Несколько решительных игроков страдали в течении нескольких версий игры, некоторые из которых были лучше чем другие и за это я хочу поблагодарить:

Мишель Джаффи, Джон Хедер, Дэвид Ирвин, Шон Гринвел, Рассел Нокс, Мэнди Проктор, Джон Лонакер, Дэн Келтнер, Айзен Монталво, Стив Карлсон, Крис Хостеттер, Джо Стерфон, Дэнни Лу-Стерфон, Люк Лори и других членов Лиги Создателей игры, а так же Энди Ван Зандт и остальную команду TMG.

Перевод

Mebius



Copyright 2017
Tasty Minstrel Games, LLC
Mountain Green, Utah
www.playTMG.com



[instagram.com/tastyminstrel](https://www.instagram.com/tastyminstrel)



[facebook.com/tastyminstrel](https://www.facebook.com/tastyminstrel)



twitter.com/tastyminstrel