

INSTRUKCJA DLA WODZA WYPRAWY:

Przez całą grę wódz monitoruje działania swoich drużyn.

1. Zbiera swoje trzy drużyny w miejscu zbiórki:
 - a. Rajmund w Tuluzie (kolor czerwony)
 - b. Robert w Rouen (kolor niebieski)
 - c. Gotfryd w Bouillon (kolor żółty)
2. Wpisuje imiona i nazwiska swoich rycerzy (są one nazwami drużyn) w odpowiednie miejsca w karcie wodza, rozdaje rycerzom karty drużyn i mapy trasy.
3. Pomaga przy wypełnieniu kart indywidualnych zwłaszcza przy znalezieniu miejscowości skąd pochodzą uczestnicy wyprawy (mapa nr 1) Następnie pokazują drużynie kolejne punkty gry.
4. Drużyny przemierzają trasę gry wg trasy I krucjaty oznaczonej imieniem wodza i jego kolorem. Mapa nr. 2
5. W trakcie gry wódz w razie potrzeby udziela pomocy. Wódz pilnuje również czasu gry – maksymalnie **1 godz. 15 min.** Trzeba jednak pamiętać, że drużyny, które szybciej dojdą do Jerozolimy, mają większą szansę uzyskać dodatkowe punkty za jej zdobycie.
6. W momencie, kiedy drużyny dochodzą do kolejnych punktów (miasta oznaczone na trasie wyprawy – mapa nr. 2), wódz wydaje im potrzebne materiały, które są już w punkcie przygotowane. (Patrz spis materiałów)
7. Na zakończenie gry wódz pilnuje zgłoszenia „zdobycia” Jerozolimy przez poszczególne drużyny do prowadzącego grę. Następnie zbiera rozwiązane krzyżówki, karty drużyn i karty indywidualne. Razem z prowadzącym sprawdza punktację testu drużyn i wpisuje do karty danej drużyny i do karty wodza. Suma punktów drużyn to punkty samego Wodza wyprawy. Wódz, który uzyska najwięcej punktów, staje się królem Jerozolimy!

Wódz na początku gry posiada:

1. 1 kartę wodza
2. 3 karty drużyn
3. 1 mapę nr 1 (zachodnia Europa)
4. 3 mapy nr 2 (trasy wypraw I krucjaty)

Wódz w trakcie gry rozporządza

1. Obrazami na punktach
2. Mapą ziemi Świętej na jednym z punktów
3. Spisem, jakie materiały są wydawane na punktach (link na blogu)