



Salāḍīn

Règles & Scénarios



Bienvenue dans la série **En Ordre de Bataille**

Le jeu d'histoire pour tous !

Cette série présentera pour chaque opus un chef de guerre légendaire et deux affrontements où il s'est mis en valeur.

Saladin, premier volume, est un jeu destiné à simuler les célèbres batailles de Hattin et d'Arsuf où Saladin fut opposé aux troupes croisées de Guy de Lusignan puis à celles de Richard Cœur de Lion.

Avec *Saladin* prenez en charge l'une des armées qui se sont combattues. Ordonnez à vos cavaliers de harceler les rangs croisés ou lancez une charge dévastatrice avec vos chevaliers lourdement armés. *Saladin* est un jeu épique destiné aux férus d'histoire et de stratégie.

Serez-vous capables de mener vos hommes à la victoire ?

Saladin est un jeu d'affrontement pour 2 joueurs. Après avoir choisi l'un des deux scénarios de bataille et placé les éléments nécessaires, chaque joueur, à tour de rôle, va commander l'une de ses bannières. Il la fera combattre afin de désorganiser celles de son adversaire. Pour cela il lui faudra dépenser des jetons *ordre* dont le nombre diminuera au début de chaque tour de jeu.

Le joueur qui sera parvenu à préserver la cohésion de ses troupes en conservant les précieux jetons *ordre* sera déclaré vainqueur.

Note aux parents et aux enseignants

Saladin a été conçu pour retracer de manière instructive et ludique des événements historiques.

Saladin encouragera les plus jeunes à comprendre la finalité de certains événements tout en leur permettant de les modifier en faisant d'autres choix que ceux de l'époque.

La simplicité des règles ainsi que le matériel chatoyant permettront à des enfants de découvrir un nouveau passe-temps éducatif et sociable consacré aux jeux d'histoire.

Bons jeux à tous !

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu recto verso au format A3.



Côté Hattin



Côté Arsuf

- 28 cartes bannière – 14 pour les Ayyoubides (8 pour le scénario Hattin et 6 pour le scénario Arsuf), 14 pour les Croisés (8 pour Hattin et 6 pour Arsuf).

- 4 cartes chef de guerre – 2 cartes Saladin, 1 pour le scénario Hattin, 1 pour le scénario Arsuf, 1 carte Richard Cœur de Lion, 1 carte Guy de Lusignan.



- 115 barrettes lance en bois – 59 Ayyoubides  et 56 Croisés .
- 26 jetons ordre en bois – 13 Ayyoubides , 13 Croisés .
- 1 marqueur mur de boucliers pour les Croisés .
- 1 marqueur feu pour les Ayyoubides  – scénario Hattin.
- 6 dés de combat – 3 Ayyoubides  et 3 Croisés .
- 1 livret de règles.

Mise en place

1

Placez entre vous le plateau de jeu et choisissez le scénario que vous souhaitez jouer. Les scénarios sont présentés chronologiquement mais celui d'Arsuf est le plus simple à envisager pour une première partie. L'un de vous prend le rôle des Ayyoubides sous le commandement de Saladin, votre adversaire celui des Croisés. Lisez bien les règles spéciales du scénario.

Bannières ayyoubides.

2

2

Placez les cartes bannières de votre camp comme indiqué dans le scénario : elles représentent des troupes avec leur commandant.



Scénario Hattin



Scénario Arsuf

Ordres disponibles

Réserve d'ordres ayyoubide

Ordres défaussés

Défausse d'ordres ayyoubide

Piste de pertes croisée

Carte chef de guerre croisée.
C'est le commandant en chef de l'armée.

3

Pour l'emporter à *En Ordre de Bataille*, vous devez être le dernier joueur à avoir des jetons ordre. Ces jetons sont d'abord disponibles dans votre réserve d'ordres. Quand vous les utilisez pendant le tour, faites-les glisser jusqu'à votre défausse d'ordres. Ils seront à nouveau disponibles au tour suivant. Vous perdrez définitivement des ordres au début de chaque tour en fonction des bannières éliminées et après avoir perdu un certain nombre de lances.

• Mise en place •

Carte chef de guerre ayyoubide.

Piste de pertes ayyoubide pour placer les barrettes de lances éliminées

Ordres défaussés

Défausse d'ordres croisée

Ordres disponibles

Réserve d'ordres croisée

Bannières croisées.

4

Les lances représentent les troupes associées aux bannières. Elles sont placées sur le plateau selon les indications du scénario.

Fuite

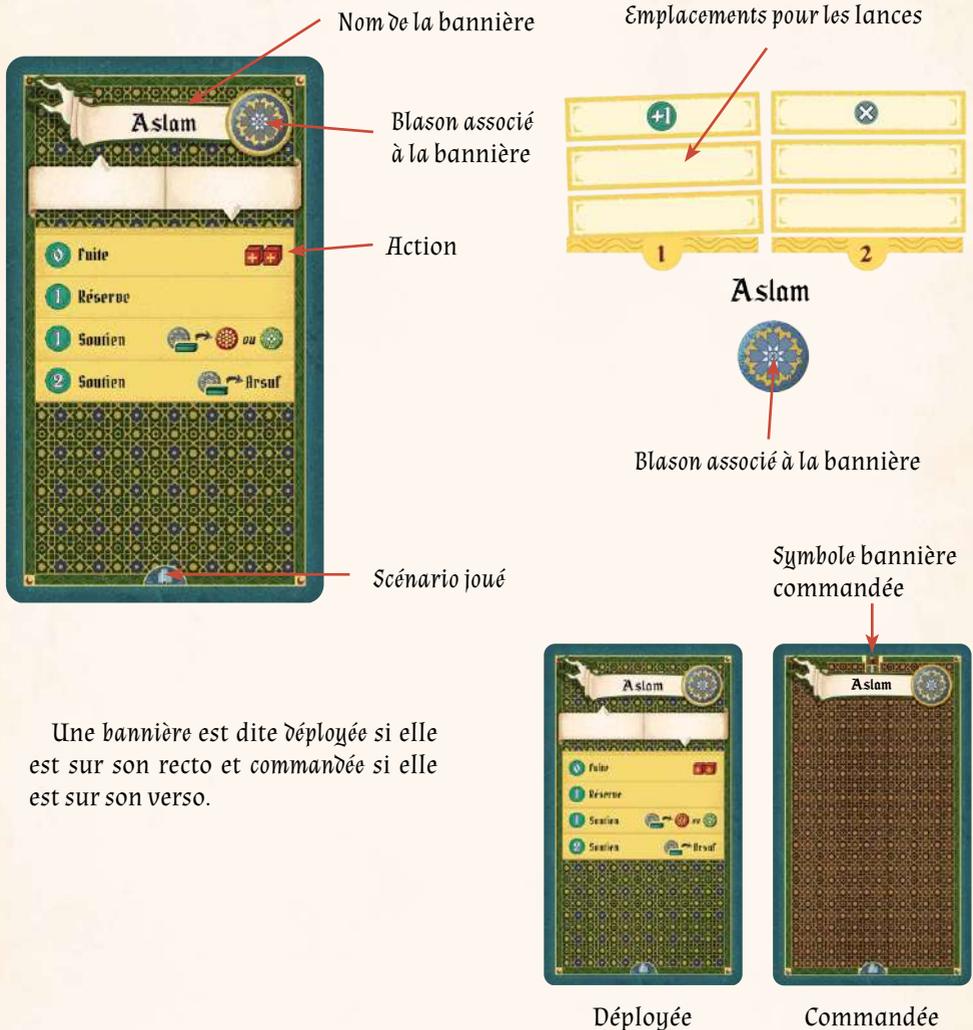
Sur les cartes bannières sont listées les actions que les joueurs peuvent entreprendre pendant la bataille. Chaque action donne le nombre d'ordres nécessaires à défausser pour l'effectuer et ses effets.

• Définitions •

Pour bien comprendre les principes fondamentaux du jeu, il est important de retenir les définitions des termes suivants qui sont employés dans la règle :

Bannière

Une *bannière* représente un ensemble de troupes – cavaliers, archers, piquiers, arbalétriers – rassemblées sous un même commandement. Une *bannière* est symbolisée par une carte et est associée à un ou plusieurs emplacements sur le plateau de jeu.

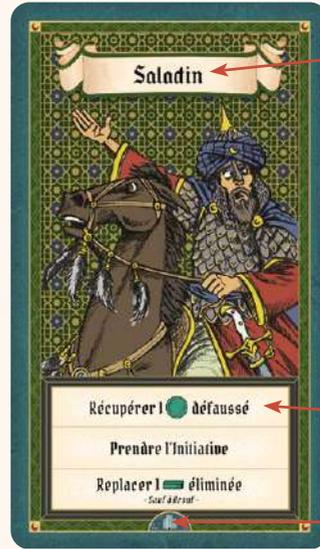


Une *bannière* est dite *déployée* si elle est sur son recto et *commandée* si elle est sur son verso.

Chef de guerre

Le commandant en chef de chaque armée est représenté par une carte chef de guerre.

Comme une bannière, une carte chef de guerre est dite *déployée* sur son recto et *commandée* sur son verso



Nom du chef de guerre

Action

Scénario joué

Ordre

Un ordre est un jeton de la couleur de son camp. Ces jetons représentent la capacité de commandement des armées.



On dit qu'un ordre est **disponible** quand il se trouve dans la réserve d'ordres du joueur. Un joueur utilise ses ordres disponibles pour effectuer une action d'une bannière activée.



On dit qu'un ordre est **défaussé** quand il a été utilisé et qu'il se trouve dans la défausse d'ordres du joueur. Au début d'un nouveau tour les ordres dans la défausse d'ordres redeviennent disponibles et sont replacés dans la réserve d'ordres.

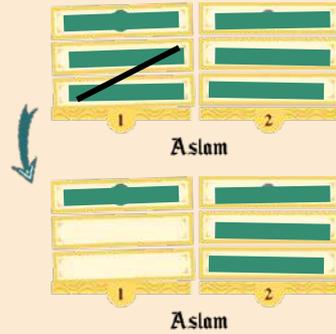
Un ordre peut être définitivement perdu, il est alors placé dans la boîte et ne pourra plus jamais revenir en jeu. Lorsqu'un joueur doit placer un ordre dans la boîte, il doit l'enlever en priorité de la réserve d'ordres puis de la défausse d'ordres si la réserve d'ordres est vide. **Le joueur qui place définitivement son dernier ordre dans la boîte en premier perd la partie immédiatement.**

Lance

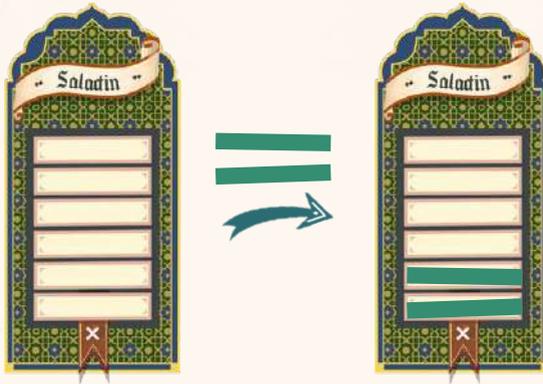
Une lance est représentée par une barrette de la couleur de son camp. Ces barrettes représentent les troupes associées aux différentes *bannières* sur le champ de bataille.

Sur le plateau de jeu les lances éliminées sont enlevées de bas en haut et de gauche à droite en suivant la numérotation (1, 2...).

Le joueur *ayyoubide* doit éliminer 2 lances à la bannière d'Aslam.



Une lance éliminée est placée sur la piste des pertes du joueur située sur le plateau de jeu.



Un joueur doit immédiatement placer dans la boîte 1 ordre **lorsqu'il perd sa 6^e lance**. Les 6 lances sont alors placées également dans la boîte de jeu et ne peuvent en aucun cas revenir en jeu. Si d'autres lances sont éliminées par la suite elles sont placées à nouveau sur la piste des pertes. Dans le cas où un joueur doit replacer 1 lance éliminée, il doit la prendre sur la piste des pertes, jamais dans la boîte de jeu. S'il n'a pas de lance disponible sur la piste de pertes, il ne peut pas replacer de lance.

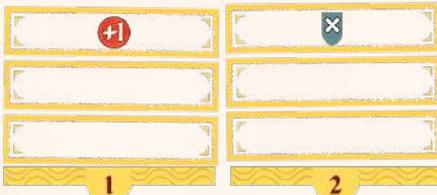
Une bannière qui n'a plus de lances sur le plateau de jeu est éliminée et la carte correspondante est donnée à son adversaire. Une bannière éliminée ne peut en aucun cas revenir en jeu. Lors de la phase de chaos, un joueur perd 1 ordre supplémentaire pour chacune de ses bannières en possession de son adversaire.

Statut

Une bannière peut avoir un statut *non engagée* ou *engagée*. Le statut *non engagée* indique que la bannière combat à distance son adversaire – tirs d'archers, d'arbalétriers – ou demeure en réserve. Le statut *engagée* indique que les bannières s'affrontent en mêlée.

Le statut d'une bannière influe sur le jeu de différentes manières :

• Sur le plateau de jeu, une bannière peut avoir deux emplacements pour placer ses lances en fonction de son statut. Un code couleur permet de déterminer le statut de la bannière. Une bannière peut n'avoir qu'un seul emplacement mais être en statut *engagée* à cause d'une bannière adverse.

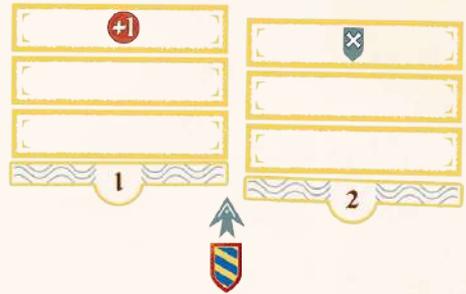


Bourgogne

Emplacement des lances,
bannière non engagée.



Couleur sable



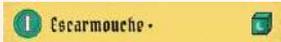
Emplacement des lances,
bannière engagée.



Couleur blanc

• Sur les cartes, certaines actions sont dépendantes du statut de la bannière et ne peuvent être choisies que si la bannière est dans le statut correspondant. Un code couleur permet de déterminer les actions possibles selon le statut de la bannière :

Non engagée



Couleur sable

Engagée



Couleur blanc

Dé de combat

Chaque joueur a à sa disposition un set de dés de combat. Les dés de combat sont lancés pour déterminer les effets d'une action.



Rien
2 faces



Éliminer
1 lance
2 faces



Éliminer
2 lances
1 face



Défausser
1 ordre
1 face

Action/Réaction

Une bannière peut effectuer une action ou parfois un type d'action spécifique appelé réaction. La plupart du temps, le joueur doit choisir une bannière adverse comme cible de l'action ou de la réaction. Les bannières adverses que peut cibler une bannière sont indiquées sur sa carte. Inversement la carte indique les bannières adverses qui peuvent la prendre pour cible.

Bannière de Ala al Din



Ala al Din peut cibler ou Ala al Din peut être ciblé par ou

À côté de chaque blason un symbole précise le statut nécessaire pour que l'action soit possible ou si une réaction peut être réalisée.



Réaction



Engagée



Non engagée

Bannière de Richard



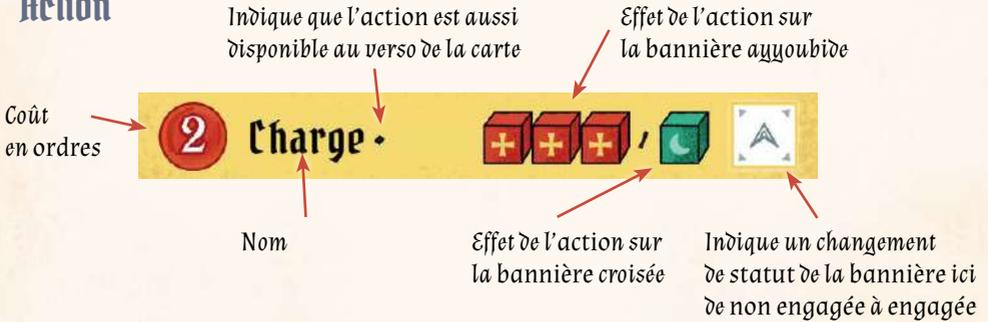
Peut cibler si elle a le statut engagée ou non engagée.

Peut être ciblé par en réaction et par en réaction ou si elle est engagée.

• Définitions •

Chaque bannière dispose d'un certain nombre d'actions ou de réactions différentes.

Action



Chaque action liste les informations suivantes de gauche à droite :

- le coût en ordre(s),
- le nom de l'action (sans effet sur le jeu).
- si cette action est aussi disponible lorsque la bannière est commandée.
- les effets de l'action. Les résultats obtenus sur les dés rouges s'appliquent aux bannières ayyoubides et ceux sur les dés verts aux bannières croisées. En général, un effet consiste à lancer 1 ou plusieurs dés de combat.
- Le changement de statut éventuel de la bannière à la fin de l'action.

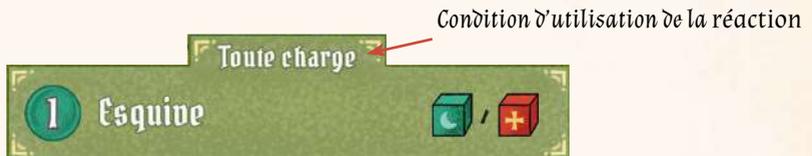


changement de statut de non engagée à engagée



changement de statut d'engagée à non engagée

Réaction



Une réaction s'utilise pendant une action adverse, si la condition d'utilisation est valide, et l'interrompt. Ses effets sont résolus immédiatement. L'action de la bannière adverse est annulée, mais la dépense d'ordre(s) reste effective, et la bannière adverse est retournée sur sa face commandée si nécessaire. **La bannière qui vient d'effectuer la réaction reste par contre sur sa face déployée.**

• Séquence de jeu •

Un tour de jeu se décompose en quatre phases :

- Chaos
- Initiative
- Activations
- Redéploiement

Il faut terminer complètement une phase avant de passer à la suivante.

Chaos

À partir du second tour de la partie, chaque joueur met dans la boîte un ordre plus un ordre supplémentaire par bannière donnée à son adversaire.

Initiative

Le joueur avec le moins d'ordres dans sa réserve dispose de l'initiative. En cas d'égalité, le scénario précise quel joueur a l'initiative. Le joueur ayant l'initiative est celui qui choisira de débiter ou non la phase des activations. Un chef de guerre peut disposer d'une action pour prendre l'initiative et l'utiliser durant la phase d'initiative. Dans ce cas, il est placé sur sa face commandée.

Chaos et Initiative

Exemple – bataille d'Arsuf

C'est le début d'un nouveau tour, le joueur croisé a donné les bannières de Naplouse et de Sablé à son adversaire ayyoubide. Il doit donc mettre dans la boîte 3 ordres.

Naplouse



Sablé



début de tour



Il reste au joueur croisé 5 ordres et le joueur ayyoubide en a 7. C'est le joueur croisé qui dispose de l'initiative, sauf si le joueur ayyoubide décide d'activer son chef de guerre. C'est ce que fait ce dernier. C'est donc le joueur ayyoubide qui gagne l'initiative pour ce tour. La carte chef de guerre ayyoubide est retournée sur sa face commandée.

Activations

En commençant par le joueur désigné lors de la phase d'initiative, les joueurs vont enchaîner les activations à tour de rôle ou passer. **Un joueur peut passer uniquement si toutes ses bannières et son chef de guerre sont sur leur face commandée.**

Un joueur qui a passé ne peut plus faire d'activations, son adversaire pourra effectuer plusieurs activations successives jusqu'à ce qu'il passe à son tour. Lors d'une activation, le joueur active une *bannière* ou son *chef de guerre*.

Activation d'une bannière

En activant une *bannière* le joueur doit successivement :

1. Choisir une *action* sur sa *carte bannière*.
2. Défausser les *ordres* nécessaires.
3. Choisir une *cible* valide pour cette *action*.
4. Demander si la *bannière* ciblée effectue une *réaction*, si possible. Si c'est le cas, résolvez les effets de la *réaction* et passer à l'étape 7. Une *bannière* qui effectue une *réaction* reste sur sa face *déployée*.
5. Appliquer simultanément les effets de l'*action* à la *bannière* ciblée et à la *bannière* activée en lançant les *dés de combat* indiqués.
6. Déplacer ou non les *lances* de la *bannière* sur le plateau de jeu selon le *statut final* de la *bannière*.
7. Retourner la *carte bannière* sur sa face *commandée* si elle était sur sa face *déployée*. Laisser la *carte* sur sa face *commandée* si elle était déjà sur cette face.

Activation d'un chef de guerre

En activant un *chef de guerre* le joueur doit dans l'ordre :

1. Choisir sur sa *carte chef de guerre* une des *actions*.
2. Appliquer les effets de l'*action*.
3. Retourner la *carte chef de guerre* sur sa face *commandée*.

Activations bannière et chef de guerre – bataille d'Arsuf

C'est au tour du joueur croisé d'effectuer une activation. Il décide d'activer la bannière d'Henri II. Il choisit comme action, tir et comme cible la bannière ayyoubide d'Ala Afjal.

Henri II



Il défasse donc 1 ordre disponible de sa réserve d'ordres qu'il place dans la défasse d'ordres. Il lance 1 dé de combat qui élimine 1 lance pour la bannière d'Ala Afjal. La lance est placée sur la piste des pertes ayyoubides. Le joueur croisé retourne la bannière d'Henri II sur sa face commandée.

C'est au tour du joueur ayyoubide d'effectuer 1 activation. Il décide d'activer son chef de guerre et choisit comme action, récupérer 1 ordre défassé. Il déplace donc 1 ordre défassé de la défasse d'ordres à sa réserve d'ordres puis retourne son chef de guerre sur sa face commandée.

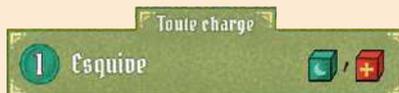
Ordre de réaction – bataille d'Arsuf

C'est au tour du joueur croisé d'activer une bannière. Il décide d'activer Naplouse et d'utiliser l'action, charge. Il dépense donc 2 ordres et cible Sulaymân, seule bannière pouvant être ciblée.

Naplouse



Sulaymân



Le joueur ayyoubide décide d'effectuer sa réaction, esquive avec Sulaymân – ce qui est possible car Sulaymân peut cibler Naplouse en réaction, est sur sa face déployée et Naplouse effectue bien une charge.

Les deux joueurs lancent 1 dé de combat et appliquent les résultats. Naplouse devient commandée mais pas Sulaymân qui demeure déployée. Les deux bannières restent non engagées car l'action de Naplouse est annulée.

Cas particuliers et conséquences des activations.

- Une bannière sur sa face commandée peut encore être activée pour effectuer une action.
- Si la réserve d'ordres d'un joueur est vide et que l'une de ses bannières est toujours sur sa face déployée, il **doit** l'activer en utilisant l'action avec un coût de 0.

Remarque importante : un joueur a quand même la possibilité de choisir une action à coût 0 même si sa réserve d'ordres n'est pas vide.

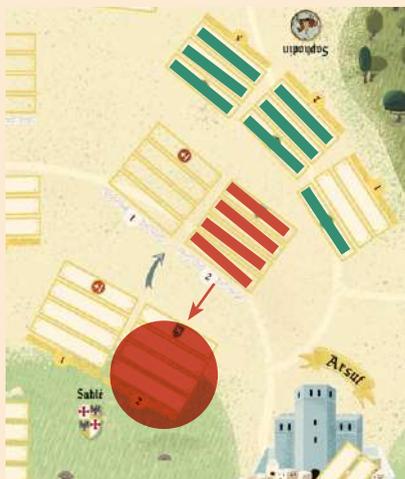
- Le coût d'activation d'une bannière est augmenté par la perte de lances. Selon le symbole **+1**, **+2**... dévoilé sur le plateau, le coût d'activation de la bannière est augmenté de 1, 2...

Exception : une action à coût 0 n'engendre aucun surcoût.

- Une bannière peut changer de statut de non engagée à engagée ou inversement selon les indications de l'action utilisée. Il faut dans ce cas déplacer les lances de la bannière concernée sur l'emplacement adéquat. Ce changement implique par conséquent la modification de statut de la bannière adverse.

Exemple de jeu – bataille d'Arsuf

Le joueur croisé active Sablé avec l'action, rassemblement. Le joueur défausse 2 ordres, 1 de l'action +1 à cause des lances perdues. Il n'y a pas de dé à lancer pour cette action. Sablé devient non engagée. Ses lances sont déplacées sur les emplacements non engagée du plateau de jeu. Par conséquent, la bannière de Saphadin passe d'engagée à non engagée. À Arsuf, les Ayyoubides changeant de statut restent sur le même emplacement.



• Séquence de jeu •

- Un dé de combat qui impose de perdre 1 ordre est sans effets si la réserve d'ordres du joueur ciblé est vide.
- Une bannière qui n'a plus de bannières à cibler car celles-ci ont perdues toutes leurs lances est retirée du jeu et placée dans la boîte. Comme cette bannière n'a pas été donnée à son adversaire, le joueur ne perdra pas d'ordre supplémentaire lors de la phase de chaos du tour suivant et il ne sera plus nécessaire de l'activer.

Exemple de jeu – bataille d'Arzuf

Saladin



Les bannières de Richard et Bourgoigne ont perdu toutes leurs lances. Le joueur ayyoubide les a récupérées. La bannière de Saladin n'a plus de cible et est donc retirée du jeu.

Redéploiement

Toutes les cartes bannières et chefs de guerre encore en jeu sont retournées sur leur face déployée. Les ordres situés dans la défausse d'ordres retournent dans la réserve d'ordres et redeviennent disponibles pour le tour suivant. Le tour est terminé.

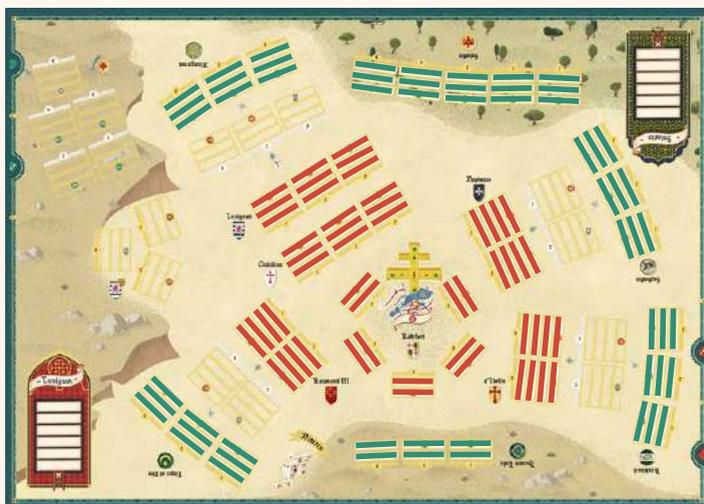
Conditions de victoire

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des joueurs met son dernier ordre dans la boîte. Son adversaire est déclaré vainqueur. Dans le cas où les deux joueurs mettent leur dernier ordre dans la boîte simultanément, le vainqueur est celui qui avait le plus d'ordres en totalisant ceux de la réserve et de la défausse juste avant la fin de la partie. En cas d'égalité, comptez les lances restantes sur le plateau – même celles des bannières qui ont été mises de côté car elles n'avaient plus de cible. Le joueur avec le plus grand nombre de lances restantes est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, c'est un match nul.

• La bataille de Hattin – 1187 •

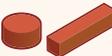
Au début de l'été 1187, le roi de Jérusalem, Guy de Lusignan, est dans une situation délicate. La trêve avec Saladin a été rompue, principalement en raison du harcèlement mené par Renaud de Châtillon. Saladin met le siège à Tibériade espérant attirer l'armée franque sur un champ de bataille favorable. Les seigneurs latins, trop confiants, tombent dans le piège. Les francs sont encerclés non loin d'une élévation nommée Les Cornes de Hattin. Saladin fait mettre le feu aux broussailles assoiffant ainsi ses adversaires. Les chevaliers de Raymond III chargent pour rompre l'encercllement. Les fantassins ayyoubides s'écartent pour les laisser passer et fuir. Harcelés de toute part, Lusignan se réfugie sur les hauteurs des Cornes avant d'être écrasé et forcé de se rendre. L'armée franque est dispersée ou détruite. Après cette grande victoire, Saladin reprend Jérusalem.

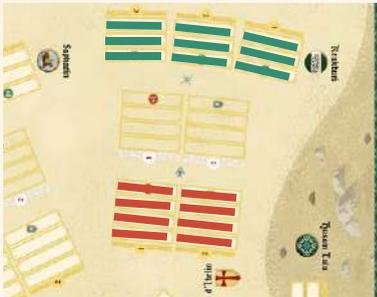
Mise en place



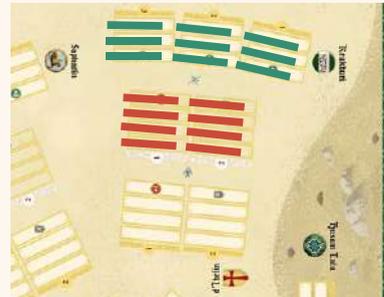
• La bataille de Hattin – 1187 •

Règles spéciales

- **Croisés** – pièces  et cartes bannière  12 ordres disponibles
- **Ayyoubides** – pièces  et cartes bannière  12 ordres disponibles
- **Initiative en cas d'égalité** – ayyoubide.
- **Statuts** – les bannières de Rîdefort et Husam Lulu ne peuvent jamais être engagées. Celles de D'Ibelin, Naplouse, Châtillon, Raymond III et Saladin ont deux emplacements différenciés par un code couleur, non engagée et engagée. Ces bannières changent d'emplacement si leur statut est modifié.
Les bannières de Keukburi, Saphadin, Manguras et Taqui al Din n'ont qu'un seul emplacement et leur statut est le même que celui de la bannière croisée qui les cible.



D'Ibelin et Keukburi non engagées



D'Ibelin et Keukburi engagées

La bannière de Lusignan a deux emplacements. Sur celui du début de scénario, Lusignan est toujours non engagée. Si la bannière est déplacée sur les Cornes de Hattin elle aura le même statut que la bannière de Saladin qui est la seule pouvant la cibler.

- **Cartes** - Les bannières de Lusignan, Châtillon, Saladin et Manguras disposent chacune de deux cartes. Les cartes disponibles en début de scénario sont celles ne disposant pas du symbole (symbole des Cornes ). Elles sont remplacées lorsque Lusignan se déplace aux Cornes de Hattin.

Bannière de Lusignan
en début de scénario



Bannière de Lusignan
après s'être déplacé aux Cornes



Symbole des cartes à utiliser
si Lusignan est aux Cornes

• La bataille de Hattin - 1187 •

- **Hasam Lulu** - La bannière d'Hasam Lulu n'est pas donnée au joueur croisé lorsqu'elle n'a plus de lances. Elle est simplement placée dans la boîte.

Actions spécifiques au scénario

Lusignan

- Une seule fois par partie -

Déplacer  aux Cornes 

Une seule fois par partie, le joueur croisé peut activer son chef de guerre Lusignan pour déplacer toutes les lances de la bannière de Lusignan sur les emplacements des Cornes de Hattin. Le joueur croisé récupère 1 ordre mis dans la boîte qui est placé dans sa réserve d'ordres. **Cette action devient obligatoire dès que la somme des ordres croisés disponibles et défaussés est strictement inférieure à 5.** Dans ce cas, si la carte chef de guerre Lusignan est déployée, l'action devra être effectuée lors de la prochaine action croisée. Si la carte Lusignan est sur sa face commandée, l'action devra être effectuée dès la première action du tour suivant.

Au moment où les lances de Lusignan sont déplacées sur les Cornes, les cartes bannières de Lusignan, Châtillon, Saladin et Manguras sont remplacées. Les nouvelles cartes sont placées sur leur recto ou verso selon qu'elles étaient déployées ou commandées avant leur remplacement.

Saladin

- Une seule fois par partie -

Si   ou aux Cornes ET  
prendre la Vraie Croix 

Une seule fois par partie, si la bannière de Lusignan s'est déplacée sur les Cornes de Hattin ou est éliminée et si celle de Châtillon est également éliminée, le joueur croisé doit mettre dans la boîte 1 ordre immédiatement.

La bataille de Hattin - 1187

Saladin

1 Soutien



Ridefort

1 Soutien



Husam Lulu

2 Enflammer



Husam Lulu

1 Attiser



Taqui al Din

Toute charge

1 Feinte



Lusignan

1 Mur de boucliers



La bannière de Saladin ou celle de Ridefort place 1 de ses lances sur l'emplacement de la dernière lance perdue de la bannière de Saphadin ou de Manguras pour Saladin et de Lusignan pour Ridefort.

La bannière d'Husam Lulu place sur le plateau de jeu le marqueur feu devant les emplacements des lances d'Husam Lulu. Le joueur croisé doit défausser 1 ordre immédiatement.

Pour réaliser cette action, le marqueur feu doit être sur le plateau de jeu. Le joueur croisé doit défausser 1 ordre immédiatement. Si à la fin du tour, le marqueur feu est toujours sur le plateau et que la bannière d'Husam Lulu n'a pas effectué l'action attiser, le marqueur est enlevé.

En cas de charge ou de charge incontrôlée de la bannière de Raymond III, la bannière de Taqui al Din subit 1 dé de combat. Celle de Raymond III doit éliminer 2 lances qui sont placées directement dans la boîte, pas sur la piste des pertes.

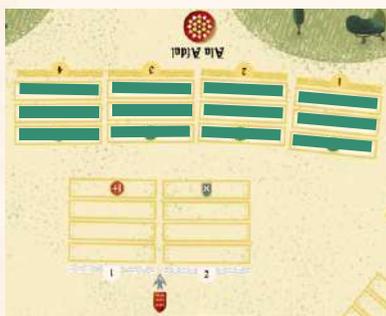
Le joueur croisé place sur le plateau de jeu le marqueur mur de boucliers devant les emplacements des lances de Lusignan. Toutes les actions ayyoubides contre la bannière de Lusignan se résoudront avec 1 dé de combat en moins. Le marqueur est enlevé lors de la phase de redéploiement du tour.

La bataille d'Arsuf – 1191

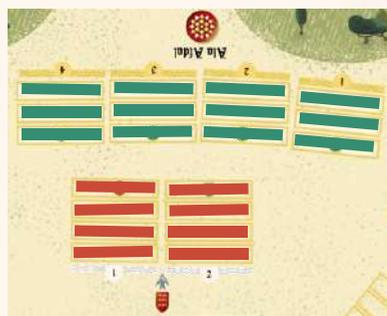
En route vers Jérusalem, l'armée croisée de Richard Cœur de Lion est assaillie par celle de Saladin près d'Arsuf. Maîtrisant l'impétuosité de ses chevaliers face au harcèlement ayyoubide, Richard parvient à conserver le contrôle de ses troupes sous une pluie de flèches. La résistance croisée épuise les cavaliers de Saladin. Richard, finalement entraîné par ses templiers de l'arrière garde lance une puissante charge. Désorganisée et surprise, l'armée ayyoubide se désagrège. Cette grande victoire décourage Saladin d'affronter Richard en bataille rangée. Pourtant, les Croisés ne parviendront pas à libérer Jérusalem, la croisade échouant devant son objectif principal, les portes de la ville sainte.

Règles spéciales

- **Croisés** – pièces  et cartes bannière  11 ordres disponibles +1 à Arsuf
- **Ayyoubides** – pièces  et carte bannière  12 ordres disponibles
- **Initiative en cas d'égalité** – croisée.
- **Ordres** – le joueur croisé récupère un douzième ordre dès que les deux lances ayyoubides à Arsuf sont éliminées. Cet ordre est disponible et placé directement dans sa réserve d'ordres.
- **Statuts** – les bannières de Lusignan, Henri II, Aslam et Saladin ne peuvent jamais être engagées. Celles de Sablé, Bourgogne, Richard et Naplouse ont deux emplacements différenciés par un code couleur, non engagée et engagée. Ces bannières changent d'emplacement si leur statut est modifié.
Les bannières de Saphadin, Ala Afdal, Ala al Din et Soulaymân n'ont qu'un seul emplacement et leur statut est le même que celui de la bannière croisée qui les cible.



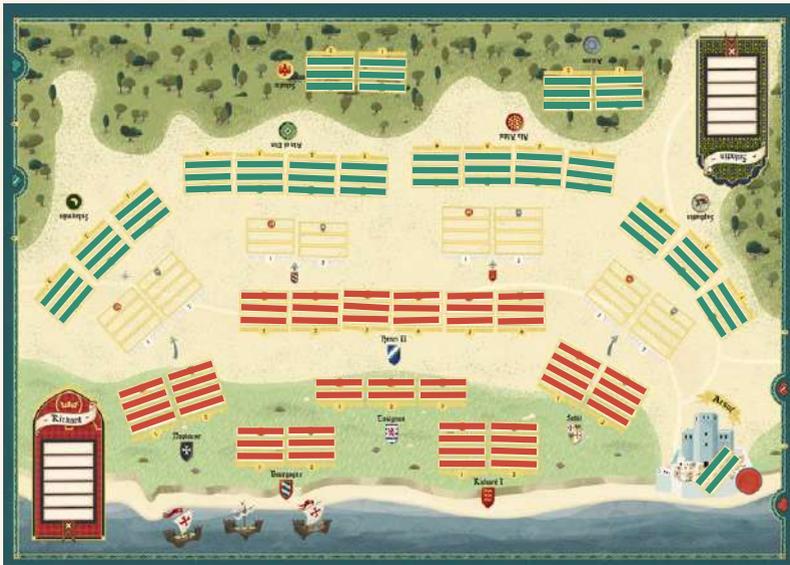
Richard et Ala Afdal non engagées



Richard et Ala Afdal engagées

La bataille d'Arsuf - 1191

Mise en place



Actions spécifiques au scénario

Aslam



La bannière d'Aslam place 1 de ses lances sur l'emplacement de la dernière lance perdue de la bannière d'Ala Afdal ou d'Ala al Din.

Aslam



La bannière d'Aslam place 1 de ses lances sur l'emplacement de la dernière lance perdue à Arsuf.

Saladin



Le joueur croisé doit défausser 1 ordre, la bannière de Saladin subit 2 dés de combat.

Henri II



Le joueur croisé place sur le plateau de jeu le marqueur mur de boucliers devant les emplacements des lances d'Henri II. Toutes les actions ayyoubides contre la bannière d'Henri II se résoudront avec 1 dé de combat en moins. Le marqueur est enlevé lors de la phase de redéploiement du tour.

Tusignan



Les cibles de cette action sont les 2 lances ayyoubides situées devant Arsuf. Si ces 2 lances sont éliminées, le joueur croisé récupère 1 ordre qui est placé immédiatement dans la réserve d'ordres du joueur.

CRÉDITS

Saladin est un jeu de **Denis SAUVAGE**

Développement : **Julien BUSSON**

Illustrations : **Ulric STAHL et Nicolas ROBLIN**

Conception graphique : **Nicolas ROBLIN**

Maquette : **Julia BRÉTÉCHÉ**

Relectures et tests : **Thierry BAILLY, René BURGHOLZER, Jean-Yves CALDERON,**

Hervé DUVAL, Renaud ÉSTIENNE, François GIFFONE, Michel GUÉRIN, Pascale GUÉT, Cédric NICOLAS, Arnaud PRIÉ, Gilles SAVELLI et Jean-Michel TUTU

· Aide de Jeu ·

Symboles du plateau de jeu



Réserve d'ordres
aayoubide/croisée



Défausse d'ordres
aayoubide/croisée



Statut de la Bannière



Non engagée

Engagée



Coût de l'action
augmentée de 1



Donner la bannière
à son adversaire



Mettre les
6 lances et
1 ordre dans
la boîte

Symboles des cartes bannières

Cartes du scénario



Hattin



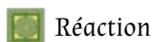
Arsuf



Bannière sur sa
face commandée



Bannière à utiliser
si Lusignan est
aux Cornes



Réaction



Engagée



Non engagée



Changement de statut
de non engagée à engagée



Changement de statut
d'engagée à non engagée



Coût en ordres
de l'action



Nombre de dés
de combat à lancer

Charge ·

Indique que l'action est
disponible au verso de la carte



Défausser
1 ordre croisé



Mettre 1 ordre
croisé dans la boîte



Éliminer 2
lances croisées