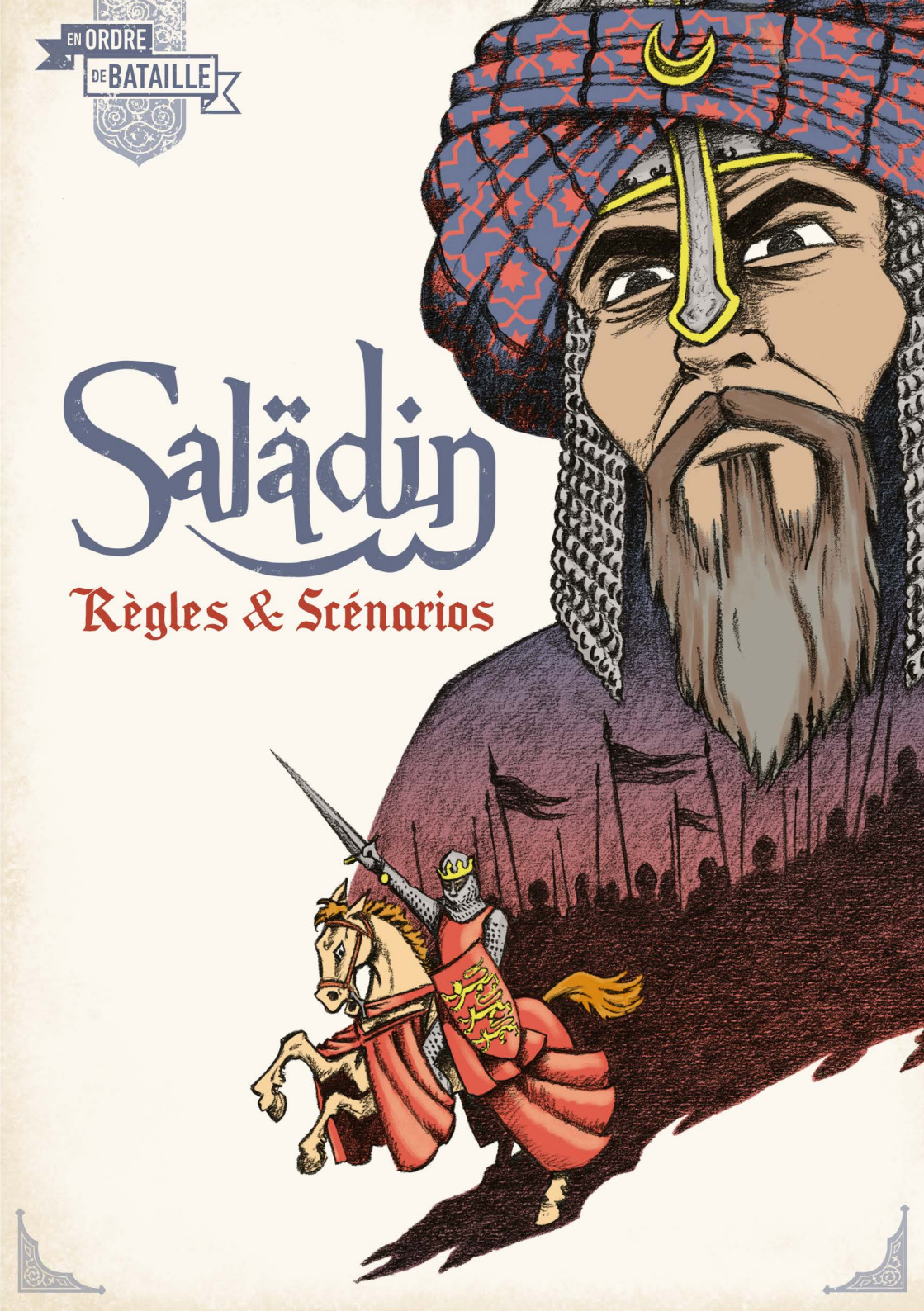
EN ORDRE DE BATAILLE

Saladin

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

Scénario Hattin

Scénario Arsuf

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

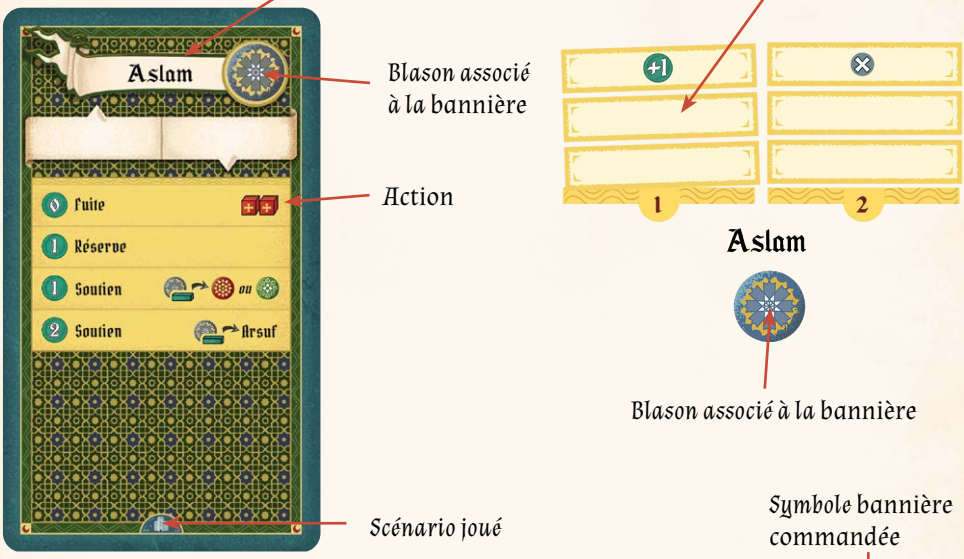
Sur les cartes bannières sont listées les actions que les joueurs peuvent entreprendre pendant la bataille. Chaque action donne le nombre d'ordres nécessaires à défausser pour l'effectuer et ses effets.

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*.

Nom du chef de guerre

Action

Scénario joué

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

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*.

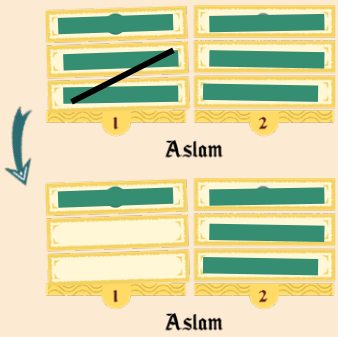
Un ordre peut être définitivement perdu, il est alors placé dans la boîte et ne pourra plus jamais revenir en jeu. Lorsqu'un joueur doit placer un *ordre* dans la boîte, il doit l'enlever en priorité de la *réserve d'ordres* puis de la *défausse d'ordres* si la *réserve d'ordres* est vide. **Le joueur 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 6e *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

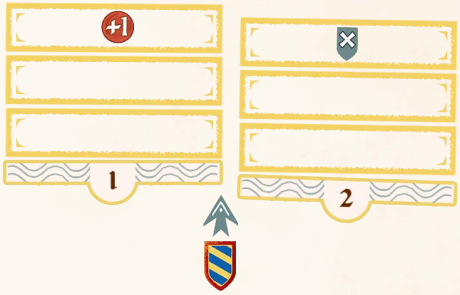
Une *bannière* peut avoir un statut *non engagée* ou *engagée*. Le statut *non engagée* indique que la *bannière* combat à distance son adversaire – tirs d'archers, d'arbalétriers – ou demeure en réserve. Le statut *engagée* indique que les *bannières* s'affrontent en mêlée.

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.

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

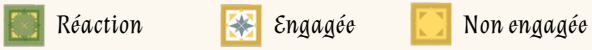
Une *bannière* peut effectuer une *action* ou parfois un type d'*action* spécifique appelé *réaction*. La plupart du temps, le joueur doit choisir une *bannière* adverse comme cible de l'*action* ou de la *réaction*. Les *bannières* adverses que peut cibler une *bannière* sont indiquées sur sa carte.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

Bannière de Ala al Din

Ala al Din *peut cibler* *ou*

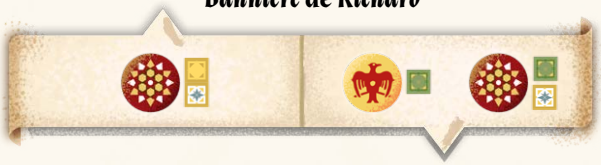
Ala al Din *peut être ciblé par* *ou*

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



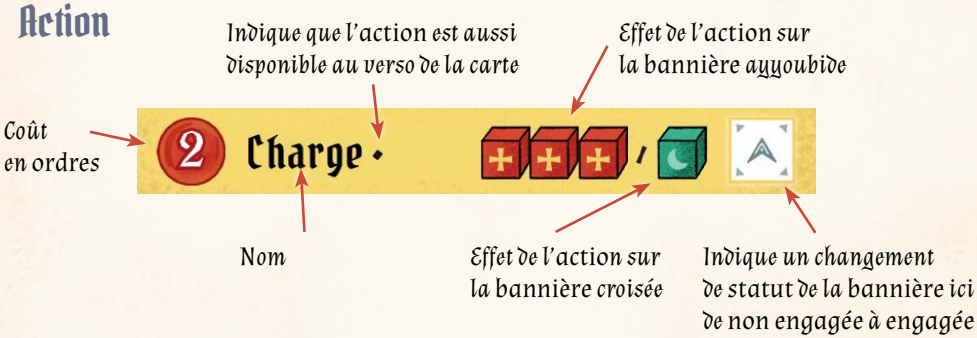
Peut cibler si elle a le statut engagée ou non engagée.

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

Définitions

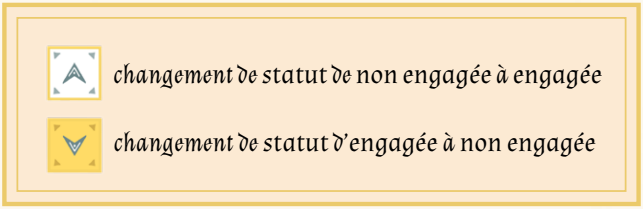
Chaque bannière dispose d'un certain nombre d'actions ou de réactions différentes.

Action

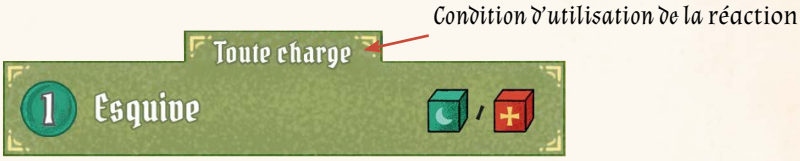


Chaque action liste les informations suivantes de gauche à droite :

- 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.



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.**

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 débuter 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*.

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

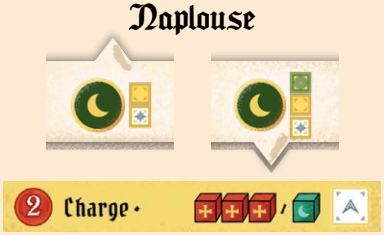
C'est au tour du joueur croisé d'effectuer une activation. Il décide d'activer la bannière d'Henri II. Il choisit comme action, tir et comme cible la bannière ayyoubide d'Ala Afdal.

Il défausse donc 1 ordre disponible de sa réserve d'ordres qu'il place dans la défausse d'ordres. Il lance 1 dé de combat qui élimine 1 lance pour la bannière d'Ala Afdal. 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 défaussé. Il déplace donc 1 ordre défaussé de la défausse 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.



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.

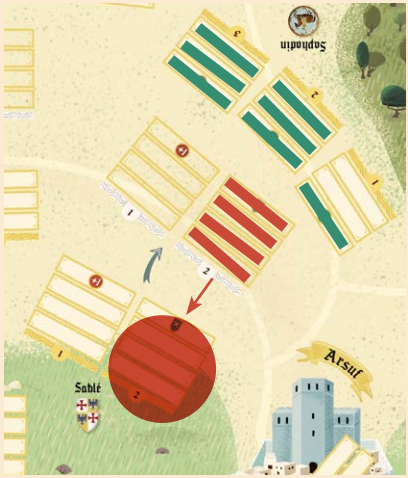
Les deux joueurs lancent 1 dé de combat et appliquent les résultats. Naplouse devient commandée mais pas Sulaymân qui demeure déployée. Les deux bannières restent non engagées car l'action de Naplouse est annulée.

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.



- 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'Arsuf

Saladin

Les bannières de Richard et Bourgogne 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.

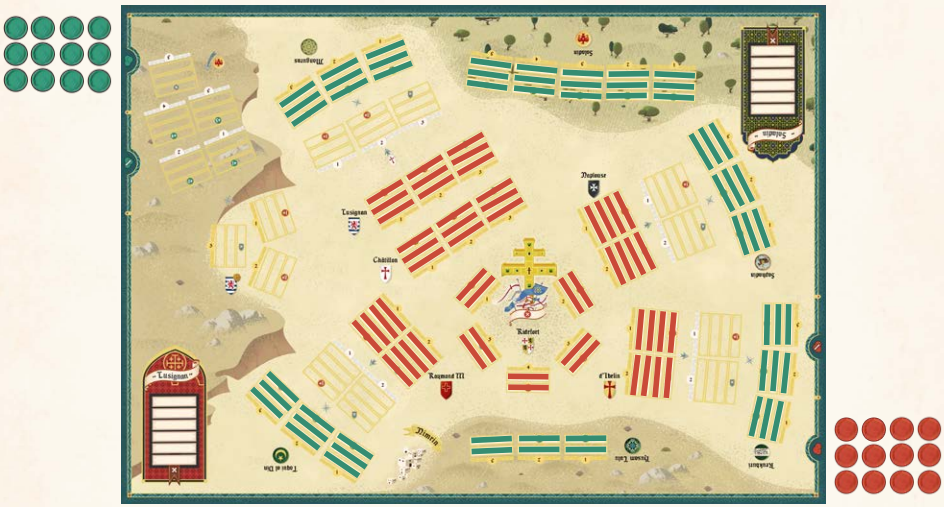
Conditions de victoire

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

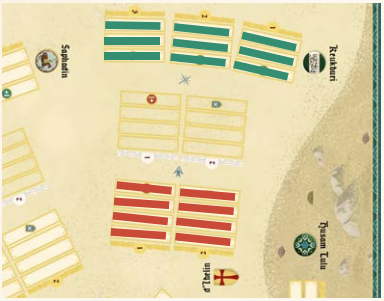
Au début de l'été 1187, le roi de Jérusalem, Guy de Lusignan, est dans une situation délicate. La trêve avec Saladin a été rompue, principalement en raison du harcèlement mené par Renaud de Châtillon. Saladin met le siège à Tibériade espérant attirer l'armée franque sur un champ de bataille favorable. 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'encerclement. 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

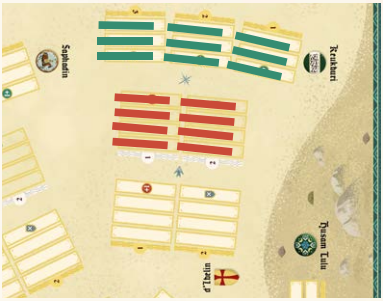


Règles spéciales

- **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 Ridefort 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

• **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

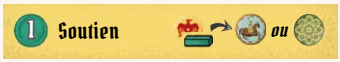
Une seule fois par partie, le joueur croisé peut activer son *chef de guerre Lusignan* pour déplacer toutes les *lances* de la *bannière* de Lusignan sur les emplacements des Cornes de Hattin. Le joueur croisé récupère 1 *ordre* mis dans la boîte qui est placé dans sa *réserve d'ordres*. ***Cette action 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 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.

Saladin



Ridefort

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.

Husam Lulu

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.

Husam Lulu

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.

Taqui al Din

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.

Lusignan

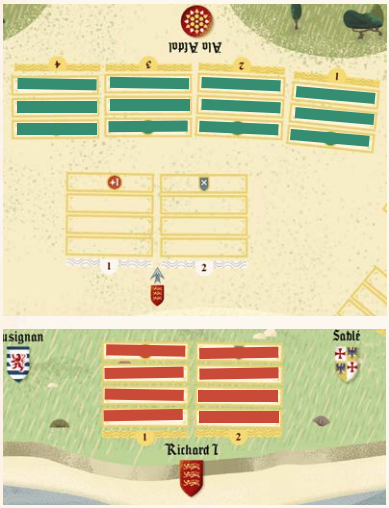
Le joueur croisé place sur le plateau de jeu le marqueur mur de boucliers devant les emplacements des lances de Lusignan. Toutes les actions ayyoubides contre la bannière de Lusignan se résoudront avec 1 dé de combat en moins. Le marqueur est enlevé lors de la phase de redéploiement du tour.

La bataille d'Arsuf – 1191

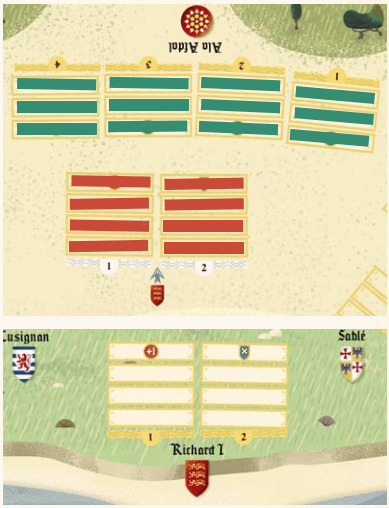
En route vers Jérusalem, l'armée croisée de Richard Cœur de Lion est assaillie par celle de Saladin près d'Arsuf. Maîtrisant l'impétuosité de ses chevaliers face au harcèlement ayyoubide, Richard parvient à conserver le contrôle de ses troupes sous une pluie de flèches. La résistance croisée épuise les 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*

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.

Lusignan

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 ESTIENNE, François GIFFONE, Michel GUERIN, Pascale GUET, Cédric NICOLAS, Arnaud PRIE, Gilles SAVELLI et Jean-Michel TUTU**

· Aide de Jeu ·

Symboles du plateau de jeu

Réserve d'ordres ayyoubide/croisée

Défausse d'ordres ayyoubide/croisée

1 Non engagée

Statut de la Bannière

1 Engagée

+1 +1 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

1 1 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