



Salāḍīn

Regolamento e Scenari



Benvenuto nella serie **Pronti alla Battaglia**

La Storia alla portata di tutti!

Ogni titolo di questa serie avrà come protagonista un leggendario condottiero medioevale e due battaglie che lo mettono in evidenza.

Saladin, il primo gioco della serie, rievoca le famose battaglie di Hattin e Arsuf, in cui Saladino fu contrastato dai Crociati guidati da Guido di Lusignano e da Riccardo Cuor di Leone.

In *Saladin*, ogni giocatore comanda una delle armate coinvolte negli scontri. Ordina ai tuoi cavalieri di assaltare le schiere dei Crociati o di lanciare una carica devastante con i tuoi cavalieri pesantemente corazzati, in un gioco dal sapore epico, pensato per gli appassionati di Storia e di strategia.

Sarai in grado di condurre i tuoi uomini alla vittoria?

Saladin è un gioco di guerra storico per 2 giocatori. Dopo aver scelto uno dei due scenari e aver preparato il gioco, ogni giocatore, a turno, darà ordini a uno dei suoi Vessilli. Lo scopo è quello di disorganizzare i Vessilli nemici. Per far ciò, sarà necessario spendere i segnalini Ordine, il cui numero diminuirà all'inizio di ogni turno.

Il giocatore che riuscirà a preservare la coesione delle proprie truppe mantenendo i preziosi segnalini Ordine sarà dichiarato vincitore.

Per genitori e insegnanti

Questo gioco è stato concepito come un modello di lavoro divertente e altamente istruttivo sugli eventi storici.

Durante l'esperienza di gioco, i ragazzi capiranno perché si siano verificati alcuni eventi importanti e cosa sarebbe potuto accadere se fossero state prese decisioni diverse.

Le regole semplici e i componenti accattivanti aiuteranno i giocatori più giovani ad avvicinarsi a un passatempo educativo e interattivo quale è il gioco storico.

Buon divertimento!

Contenuto del gioco

- 1 mappa di gioco a due facce.



Lato Hattin











Lato Arsuf

- 28 carte *Vessillo*: 14 per gli Ayyubidi (8 per lo scenario Hattin e 6 per lo scenario Arsuf), 14 per i Crociati (8 per Hattin e 6 per Arsuf).

- 4 carte *Condottiero* — 2 carte *Saladino* (1 per lo scenario Hattin e 1 per lo scenario Arsuf), 1 carta *Riccardo Cuor di Leone*, 1 carta *Guido di Lusignano*.



- 115 barrette in legno raffiguranti *Lance* — 59 per gli Ayyubidi , 56 per i Crociati .
- 26 segnalini *Ordine* in legno — 13 per gli Ayyubidi , 13 per i Crociati .
- 1 segnalino *Muro di scudi* per i Crociati .
- 1 segnalino *Fuoco* per gli Ayyubidi  usato nello scenario Hattin.
- 6 dadi da combattimento: 3 per gli Ayyubidi , 3 per i Crociati .
- 1 regolamento.

Preparazione

1 Piazza il tabellone tra i giocatori, selezionando lo scenario che vuoi giocare. Un giocatore assume il ruolo degli *Ayyubidi* al comando di Saladino, mentre l'altro assume il ruolo dei *Crociati*. Leggi attentamente le regole speciali dello scenario prima di iniziare. Lo scenario *Arsuf* è il più facile da giocare come prima partita.

Vessilli *Ayyubidi*

2 Prepara le carte *Vessillo* del tuo schieramento come indicato nello scenario: rappresentano le truppe con il loro Condottiero



Scenario Hattin



Scenario Arsuf

Carta Condottiero dei *Crociati*,
il comandante a capo dell'esercito

3 Per vincere a *Saladino*, devi essere l'ultimo giocatore con ancora *Ordini disponibili*. Inizialmente questi segnalini sono nella tua *Riserva Ordini Disponibili*. Quando li utilizzi durante il turno, spostali nella *Riserva Ordini Spesi*: torneranno nuovamente disponibili all'inizio del turno successivo. All'inizio del turno, tuttavia, gli *Ordini* si perdono definitivamente in base al numero di *Vessilli* ceduti al nemico. Gli *Ordini* si perdono in maniera definitiva anche a causa del numero di *Lance* perdute in combattimento.

Ordini disponibili

Riserva Ordini
Ayyubidi disponibili

Ordini spesi

Riserva Ordini
spesi degli
Ayyubidi

Tracciato perdite
Crociati



Preparazione

Condottiero *Ayyubidi*

Tracciato perdite *Ayyubidi*: si posizionano le Lance eliminate

Ordini spesi

Riserva Ordini Spesi dei Crociati

Ordini disponibili
Riserva Ordini Disponibili dei Crociati

Vessilli Crociati

4

Le Lance rappresentano le truppe associate ai Vessilli. Vengono posizionate sul tabellone di gioco seguendo le istruzioni dello scenario.

Rotta

Sulle carte Vessillo sono elencate le Azioni che il giocatore può compiere durante la battaglia. Ogni Azione elenca un numero di Ordini da spendere per eseguire l'Azion e risolverne gli effetti.

Termini chiave del gioco

Per comprendere appieno i fondamentali del gioco, è importante ricordare le definizioni dei seguenti termini che sono utilizzati in queste regole:

Vessillo

Un *Vessillo* rappresenta un insieme di truppe - cavalieri, arcieri, picchieri, balestrieri - riunite sotto lo stesso comando. Un *Vessillo* è simboleggiato da una carta ed è associato a una o più posizioni sul tabellone di gioco.

Nome del Vessillo

Stemma del Vessillo

Azione

Scenario selezionato

Posizione delle Lance sul tabellone di gioco

Aslam

Stemma del Vessillo

Simbolo di Vessillo Impegnato

Schierato

Impegnato

Un *Vessillo* si dice *Schierato* se è sul fronte della carta e *Impegnato* se è sul retro.

Condottiero

Il Comandante in capo di ogni esercito è rappresentato da una carta Condottiero.

Come il Vessillo, una carta Condottiero è detta *Schierata* se è sul fronte e *Impegnata* sul retro.



Nome del Condottiero

Azione

Scenario selezionato

Ordine

Un *Ordine* è un segnalino del colore della propria fazione. Questi segnalini rappresentano la capacità di comando delle due diverse armate.



Un *Ordine* è **Disponibile** quando è situato nella *Riserva degli Ordini Disponibili* del giocatore. Un giocatore usa i suoi *Ordini disponibili* per eseguire un'*Azione* con un *Vessillo* attivato.



Un *Ordine* è **Speso** quando è stato utilizzato in precedenza e si trova nella *Riserva degli Ordini Spesi* del giocatore. All'inizio di ogni turno, gli *Ordini* nella *Riserva degli Ordini Spesi* tornano di nuovo disponibili e vengono spostati nuovamente nella *Riserva degli Ordini Disponibili*.

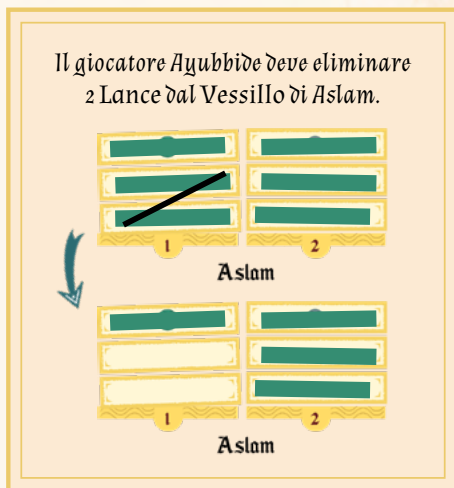
Un Ordine può essere perso PERMANENTEMENTE; quando ciò avviene, l'*Ordine* è riposto nella scatola e non può più essere rimesso in gioco. Quando un giocatore deve riporre un *Ordine* nella scatola, deve prima rimuoverlo dalla *Riserva degli Ordini Disponibili* e, nel caso quest'ultima fosse vuota, dalla *Riserva degli Ordini Spesi*. **Il primo giocatore che ripone il suo ultimo ordine nella scatola perde immediatamente la partita!**

Termini chiave del gioco

Lancia

Una Lancia è rappresentata da una barretta di legno del colore della propria fazione e rappresenta le truppe associate ai vari Vessilli presenti sul campo di battaglia.

Sul tabellone di gioco le Lance eliminate vengono rimosse dal basso verso l'alto e da sinistra verso destra, seguendo la numerazione (1, 2...).



Una Lancia eliminata deve essere piazzata sul Tracciato delle perdite, situato sul tabellone.



Un giocatore deve rimettere immediatamente nella scatola 1 Ordine **quando perde la sua sesta Lancia**. Anche le 6 Lance vengono rimesse nella scatola e non possono in nessun caso tornare in gioco. Se altre Lance vengono successivamente eliminate, vengono nuovamente inserite sul Tracciato delle perdite. Nel caso in cui un giocatore debba rimpiazzare una Lancia eliminata, deve prenderla dal Tracciato delle perdite e mai dalla scatola del gioco. Se non c'è una Lancia disponibile sul Tracciato delle perdite, la Lancia non può essere rimpiazzata.

Un Vessillo che non abbia più le sue Lance sul tabellone di gioco viene eliminato e la relativa carta viene ceduta all'avversario. Un Vessillo eliminato non può più tornare in gioco. Durante la Fase del Caos, un giocatore perde 1 Ordine aggiuntivo per ogni suo Vessillo in possesso dell'avversario.

Termini chiave del gioco

Status

Un *Vessillo* può avere uno status *Non Ingaggiato* o *Ingaggiato*. Lo status *Non Ingaggiato* indica che il *Vessillo* combatte il suo avversario a distanza - arcieri, balestrieri - o rimane in riserva. Lo status *Ingaggiato* indica che i *Vessilli* combattono in mischia.

Lo status di un *Vessillo* influisce sul gioco in diversi modi:

• Sul tabellone di gioco, un *Vessillo* può avere due modalità di posizionamento per piazzare le sue *Lance*, a seconda del suo status. Per determinare lo status del *Vessillo* viene utilizzato un codice colore. Un *Vessillo* può avere una sola posizione sul tabellone di gioco, ma può essere *Ingaggiato* da un *Vessillo* nemico.



Borgogna

Posizionamento Lance,
Vessillo Non Ingaggiato.



Color sabbia



Posizionamento Lance,
Vessillo Ingaggiato.

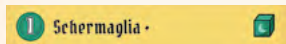


Colore bianco

• Sulle carte, alcune *Azioni* dipendono dallo status del *Vessillo* e possono essere scelte solo se il *Vessillo* si trova nello status corrispondente. Un codice colore ti permette di individuare le possibili *Azioni* in base allo status del *Vessillo*:



Non Ingaggiato



Color sabbia



Ingaggiato



Colore bianco

Termini chiave del gioco

Dadi da combattimento

Ogni giocatore ha a disposizione un set di dadi da combattimento che lancia per determinare l'esito di un'Azione.



Nessun effetto
2 lati



Elimina
1 Lancia nemica
2 lati



Elimina
2 Lance nemiche
1 lato





L'avversario spende
1 Ordine
1 lato




Azione/Reazione

Un Vessillo può eseguire un'Azione o, a volte, un tipo specifico di Azione chiamata Reazione. Nella maggior parte dei casi, il giocatore deve scegliere un Vessillo nemico come bersaglio dell'Azione o della Reazione. I Vessilli nemici che un Vessillo può prendere di mira sono indicati sulla stessa carta Vessillo. Viceversa, la carta mostra i Vessilli avversari che possono bersagliarlo.

Vessillo di Al al Din



Al al Din può bersagliare  o 

Al al Din può essere bersagliato da   o 

Accanto a ogni stemma, un simbolo indica lo status necessario per eseguire l'Azione, oppure se possa essere eseguita una Reazione.



Reazione



Ingaggiato





Non Ingaggiato

Vessillo di Riccardo



Può bersagliare  se il suo Status è Ingaggiato o Non Ingaggiato.

Può essere bersagliato da  in Reazione e da  in Reazione o se Ingaggiato.

Termini chiave del gioco

Ogni Vessillo ha a disposizione una serie di differenti Azioni o Reazioni.

Azione



Ogni Azione elenca le seguenti informazioni da sinistra a destra:

- Il costo degli Ordini;
- Il nome dell'Azion e (senza effetti sul gioco);
- Se questa Azion e è disponibile anche quando il Vessillo viene Impegnato.
- Gli effetti dell'Azion e. I risultati dei dadi rossi si applicano al Vessillo degli Ayyubidi e gli effetti dei dadi verdi si applicano al Vessillo dei Crociati. In generale, devi lanciare 1 o più dadi combattimento per determinare l'esito di un'Azion e.
- Il possibile cambiamento di status del Vessillo.



Cambiamento di status da Non Ingaggiato a Ingaggiato



Cambiamento di status da Ingaggiato a Non Ingaggiato

Reazione



Una Reazione viene utilizzata per contrastare un'Azion e avversaria. Se la condizione di innesco è valida, interrompe l'Azion e. I suoi effetti si risolvono immediatamente. L'Azion e del Vessillo nemico viene annullata, ma l'Ordine (o gli Ordini) spesi restano validi e la carta del Vessillo nemico viene girata sul lato Impegnato, se necessario.

Il Vessillo che ha appena effettuato la Reazione resta sul lato Schierato.

Un turno si divide in quattro fasi:

- Caos
- Iniziativa
- Attivazione
- Riposizionamento

Una fase deve essere completata interamente prima di passare alla successiva.

Fase Caos

A partire dal secondo turno di gioco, ogni giocatore ripone definitivamente un segnalino *Ordine* nella scatola, **più** un *Ordine* aggiuntivo per ogni proprio *Vessillo* conquistato dall'avversario.

Fase Iniziativa

Il giocatore con il **minor numero** di *Ordini* nella sua *Riserva di Ordini Disponibili* ha l'iniziativa. In caso di parità, lo scenario specifica quale giocatore abbia l'iniziativa. Il giocatore con l'iniziativa è quello che sceglierà se iniziare o meno la *Fase Attivazione*. Una carta *Condottiero* può includere l'*Azione Gestisci* l'iniziativa, che può essere utilizzata durante la *Fase Iniziativa*. In questo caso, la carta *Condottiero* viene girata sul lato *Impegnato*.

Caos e Iniziativa

Esempio – Battaglia di Arzuf

Questo è l'inizio di un nuovo turno: il giocatore Crociato, nei turni precedenti, ha perso i *Vessilli* di *Naplouse* e *Sablé* in favore del suo avversario *Ayyubide*. Quindi deve rimettere 3 *Ordini* nella scatola.

Naplouse



Sablé



Perdita *Ordine*
di inizio turno



Il giocatore Crociato ha ancora 5 *Ordini*, mentre il giocatore degli *Ayyubidi* ne ha 7. Il giocatore Crociato ha l'iniziativa, a meno che il giocatore *Ayyubide* non decida di attivare il proprio *Condottiero*. L'attivazione avviene e ora è il giocatore degli *Ayyubidi* ad avere l'iniziativa per questo turno. La carta *Condottiero* viene girata sul lato *Impegnato*.

Fase Attivazione

A cominciare dal giocatore designato durante la Fase Iniziativa, i giocatori alternano le attivazioni oppure passano. Un giocatore può passare solo se tutti i suoi *Vessilli* e le sue carte *Condottiero* sono sul lato *Impegnato*. Un giocatore che ha passato non può più scegliere di attivare nuovamente; il suo avversario, invece, può continuare a eseguire attivazioni finché non passi anche lui. Al momento dell'attivazione, il giocatore attiva un proprio *Vessillo* o *Condottiero*.

Attivare un Vessillo

Attivando un *Vessillo*, il giocatore deve, nell'ordine:

1. Scegliere un'*Azione* sulla carta *Vessillo* selezionata.
2. Spendere gli *Ordini* necessari.
3. Scegliere un bersaglio valido per questa *Azione*.
4. Chiedere se il *Vessillo* bersaglio compie una *Reazione*, se questa è consentita. In questo caso, si risolvono gli effetti della *Reazione* e si procede al punto 7. Un *Vessillo* che esegua una *Reazione* rimane sul lato *Schierato*.
5. Applicare simultaneamente gli effetti dell'*Azione* al *Vessillo* bersagliato e al *Vessillo* che agisce, lanciando i *dadi combattimento* indicati, se necessario.
6. Muovere le *Lance* sul tabellone di gioco se il *Vessillo* passa da *Non Ingaggiato* a *Ingaggiato* o viceversa.
7. Girare la carta del *Vessillo* sul lato *Impegnato*, se era sul lato *Schierato*. La carta resta sul lato *Impegnato* se già era girata su quel lato.

Attivare un Condottiero

Attivando un *Condottiero*, il giocatore deve, nell'ordine:

1. Scegliere sulla propria carta *Condottiero* una delle *Azioni* disponibili.
2. Applicare gli effetti dell'*Azione*.
3. Girare la carta *Condottiero* sul lato *Impegnato*.

Vessillo e attivazione del Condottiero - Battaglia di Arsur

È il turno di eseguire un'attivazione per il giocatore Crociato. Decide di attivare il Vessillo di Enrico II. Sceglie l'Azione Ordine sparso, mirando al Vessillo degli Ayyubidi di Ala Afdal.



Pertanto, spende 1 Ordine dalla sua Riserva di Ordini Disponibili e lo mette nella sua Riserva di Ordini Spesi. Lancia poi 1 dado combattimento che elimina 1 Lancia dal Vessillo Ala Afdal. La Lancia persa viene messa sul Tracciato delle perdite degli Ayyubidi. Il giocatore Crociato gira il Vessillo di Enrico II sul lato Impegnato.

È il turno di effettuare l'attivazione per il giocatore degli Ayyubidi. Sceglie di attivare il proprio Condottiero e seleziona come Azione il recupero di 1 Ordine speso. Sposta 1 Ordine speso dalla Riserva Ordini Spesi alla Riserva Ordini Disponibili e poi gira il suo Condottiero sul lato Impegnato.

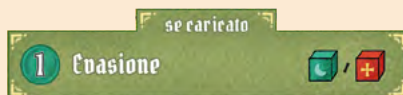
Esempio di reazione – Battaglia di Arsur

È il turno del giocatore Crociato di attivare un Vessillo. Decide di attivare Naplouse e sceglie l'Azione di Carica. Spende quindi 2 Ordini e punta su Solimano, l'unico Vessillo che può essere preso di mira.



Il giocatore Ayyubide decide di eseguire la sua Reazione – Evazione – che è possibile perché Solimano può bersagliare Naplouse in Reazione, è sul suo lato Schierato e Naplouse esegue una Carica.

Solimano



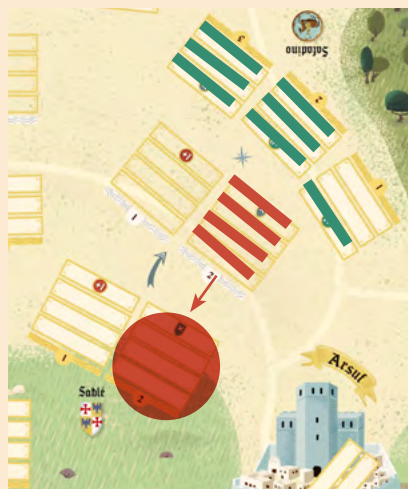
Entrambi i giocatori lanciano 1 dado combattimento e applicano i risultati. Naplouse diventa Impegnato, mentre Solimano rimane Schierato. Entrambi i Vessilli restano Non Ingaggiati poiché l'Azione di Naplouse viene annullata.

Casi speciali e conseguenze dell'attivazione.

- Un *Vessillo* che si trovi sul suo lato *Impegnato* può ancora essere attivato per eseguire un'*Azione*.
- Se la *Riserva di Ordini Disponibili* di un giocatore è vuota e uno dei suoi *Vessilli* è ancora sul suo lato *Schierato*, il *Vessillo* **deve** essere attivato utilizzando un'*Azione* di costo pari a zero. **Nota importante:** un giocatore ha sempre la possibilità di scegliere un'*Azione* con un costo pari a zero, anche qualora la sua *Riserva di Ordini Disponibili* non fosse vuota.
- Il costo in *Ordini* per attivare un *Vessillo* aumenta in base alle *Lance* perse in precedenza. In base al simbolo **+1**, **+2**... che viene rivelato sul tabellone di gioco, il costo di attivazione del *Vessillo* viene aumentato di 1, 2, ecc... **Eccezione:** non ci sono costi aggiuntivi per un'*Azione* di costo pari a zero (rimane sempre zero).
- Un *Vessillo* può cambiare il suo status da *Non Ingaggiato* a *Ingaggiato* o viceversa, in base alla tipologia di *Azione* eseguita. In questo caso, devi spostare le *Lance* del *Vessillo* interessato nella posizione appropriata sul tabellone di gioco. Questo cambiamento comporta quindi la modifica dello status del *Vessillo* nemico.

Esempio di gioco – Battaglia di Arsuf

Il giocatore Crociato attiva *Sablé* utilizzando l'*Azione Adunata*. Il giocatore spende 2 *Ordini* a causa delle *Lance* perse in precedenza. Non ci sono dadi da lanciare per risolvere questa *Azione*. *Sablé* diventa *Non Ingaggiato*. Le sue *Lance* vengono spostate sul tabellone di gioco nelle posizioni *Non Ingaggiate*. Pertanto, lo status del *Vessillo* di *Safadino* cambia da *Ingaggiato* a *Non Ingaggiato*. In *Arsuf*, i *Vessilli* degli *Ayyubidi* che cambiano status rimangono sempre nella stessa posizione sul tabellone.



Sequenza di gioco

- Un risultato di combattimento che richieda la perdita di 1 Ordine non ha effetto se la Riserva di Ordini Disponibili del giocatore bersaglio è vuota.
- Un Vessillo che non abbia più Vessilli nemici da colpire perché il bersaglio ha perduto tutte le sue Lance, ha esaurito la sua funzione; viene quindi rimosso dal gioco e rimesso nella scatola. Poiché questo Vessillo non è stato conquistato dall'avversario, il giocatore non perderà un Ordine aggiuntivo nella Fase Caos del turno successivo e non sarà più necessario attivarlo.

Esempio di gioco – Battaglia di Arsuf

Saladino



I Vessilli di Riccardo e Borgogna hanno perso tutte le loro Lance. Il giocatore Ayyubide le ha eliminate. Il Vessillo di Saladino non ha più un bersaglio e quindi viene rimosso dal gioco.

Fase Riposizionamento

Tutte le carte dei Vessilli e dei Condottieri ancora in gioco vengono girate nuovamente sul lato Schierato. Gli Ordini presenti nella Riserva degli Ordini Spesi vengono spostati nella Riserva degli Ordini Disponibili per poter essere nuovamente utilizzabili nel turno successivo. Il turno è terminato.

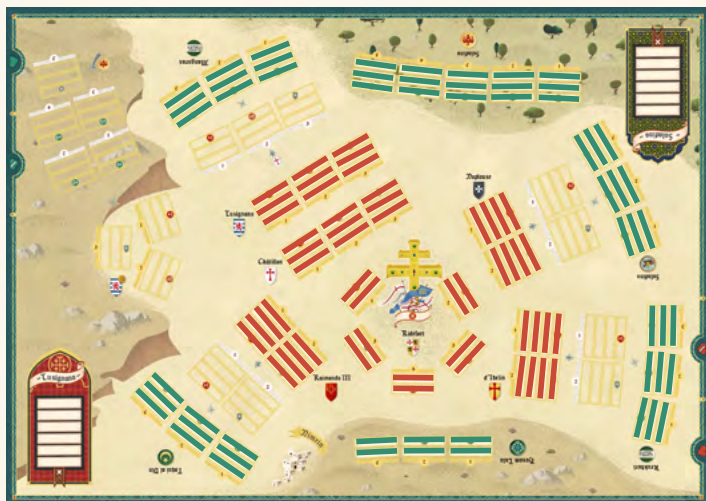
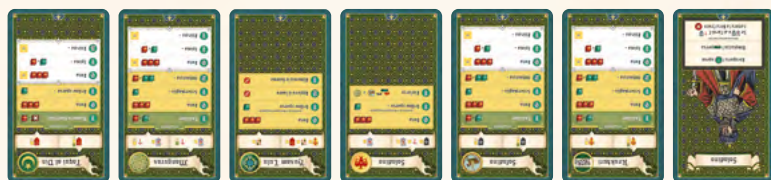
Condizioni di Vittoria

Il gioco termina immediatamente quando uno dei giocatori è costretto a rimettere il suo ultimo Ordine nella scatola. Il suo avversario viene dichiarato vincitore. Nel caso in cui entrambi i giocatori ripongano simultaneamente il loro ultimo Ordine nella scatola, vince chi aveva il maggior numero di Ordini prima della fine del gioco, sommando quelli presenti nella Riserva dei Disponibili a quelli nella Riserva degli Spesi. In caso di ulteriore parità, contate le Lance rimaste sul tabellone (anche quelle dei Vessilli che sono state messi da parte perché non avevano più un bersaglio); il giocatore con il maggior numero di Lance sopravvissute sarà dichiarato vincitore. In caso di ulteriore parità, la partita termina con un pareggio.

La Battaglia di Hattin - 1187

All'inizio dell'estate del 1187, il re di Gerusalemme, Guido di Lusignano, si trova in una situazione delicata. La tregua con Saladino è stata rotta, soprattutto a causa delle incursioni guidate da Renaud de Châtillon. Saladino assedia Tiberiade sperando di attirare l'armata francese su un campo di battaglia a lui favorevole. I Condottieri dalle Terre d'Oltremare, troppo sicuri di sé, cadono nella trappola. i Franchi sono circondati, non lontano da un'altura chiamata Corni di Hattin. Le truppe di Saladino danno fuoco alla boscaglia, facendo aumentare la già terribile sete dei loro avversari. I cavalieri di Raimondo III si lanciano in carica per rompere l'accerchiamento. I soldati Ayyubidi si spostano per lasciarli passare e fuggire. Ostacolato da tutti i lati, Lusignano si rifugia sulle alture dei Corni prima di essere schiacciato e costretto ad arrendersi. L'armata dei Franchi viene dispersa o distrutta. Dopo questa grande vittoria, Saladino riprende Gerusalemme.

Preparazione



La Battaglia di Hattin – 1187

Regole speciali

- **Crociati:** pezzi  e carte Vessilli  12 Ordini disponibili
- **Ayyubidi:** pezzi  e carte Vessilli  12 Ordini disponibili
- **Iniziativa in caso di parità:** Ayyubidi.
- **Status:** I Vessilli di Ridefort e Husam Lulu non possono mai essere Ingaggiati. Quelli di D'Ibelin, Naplouse, Châtillon, Raimondo III e Saladino hanno due posizioni differenziate da un codice colore sul tabellone di gioco: Non Ingaggiati e Ingaggiati. Esse cambiano posizione sul tabellone solo se il loro status viene modificato. I Vessilli di Keukburi, Safadino, Manguras e Taqui al Din hanno una sola posizione sul tabellone e il loro status è lo stesso del Vessillo dei Crociati che li ha bersagliati.




D'Ibelin e Keukburi Non Ingaggiati

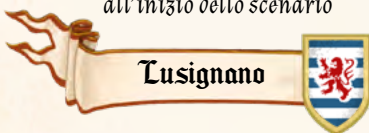


D'Ibelin e Keukburi Ingaggiati

Il Vessillo di Lusignano ha due posizioni sul tabellone di gioco. In quella che occupa all'inizio dello scenario, Lusignano è sempre Non Ingaggiato. Se il Vessillo viene spostato ai Corni di Hattin, avrà lo stesso status del Vessillo di Saladino, che è l'unico che possa bersagliarlo.

Carte: i Vessilli di Lusignano, Châtillon, Saladino e Manguras hanno ciascuno due carte. Le carte disponibili all'inizio dello scenario sono quelle che non hanno il simbolo  (il simbolo dei Corni) e vengono sostituite quando Lusignano muove ai Corni di Hattin.

Vessillo di Lusignano
all'inizio dello scenario



Vessillo di Lusignano dopo
aver mosso ai Corni di Hattin



Simbolo delle carte da usare quando
Lusignano muove ai Corni di Hattin


• La Battaglia di Hattin – 1187 •

- **Hasam Lulu:** il vessillo di Hasam Lulu, quando perde la sua ultima Lancia, non viene concesso al giocatore Crociato ma viene semplicemente rimesso nella scatola.

Azioni Specifiche dello Scenario

Lusignano

- Solo una volta per partita -

Muovi  ai Corni








Una volta per partita, il giocatore Crociato può attivare il suo Condottiero Lusignano per spostare tutte le Lance del suo Vessillo alle posizioni dei Corni di Hattin, sul tabellone di gioco. Il giocatore Crociato recupera 1 Ordine in precedenza riposto nella scatola e lo aggiunge alla sua Riserva di Ordini Disponibili. **Questa Azione diventa obbligatoria non appena la somma degli Ordini Disponibili e quella degli Ordini Spesi del giocatore Crociato è rigorosamente inferiore a 5.** In questo caso, se la carta Condottiero Lusignano si trova sul lato Schierato, l'Azione dovrà essere la prossima effettuata dal giocatore Crociato. Se la Carta Lusignano si trova sul lato Impegnato, l'Azione dovrà essere la prima eseguita dal giocatore Crociato durante il prossimo turno.

Quando le Lance di Lusignano vengono spostate ai Corni, le carte Vessillo di Lusignano, Châtillon, Saladino e Manguras vengono sostituite. Le nuove carte sono posizionate sul fronte o retro, a seconda che siano state Schierate o Impegnate prima di essere sostituite.

Saladino

- Solo una volta per partita -

Se   o ai Corni è  
cattura la Vera Croce 

Una volta per partita, se il Vessillo di Lusignano è stato spostato ai Corni di Hattin o è stato eliminato e anche il Vessillo di Châtillon è stato eliminato, il giocatore Crociato deve immediatamente riporre 1 Ordine nella scatola.

La Battaglia di Hattin – 1187

Saladino

1 Rinforzo



Ridefort

1 Rinforzo



Husam Lulu

2 Appicca il fuoco



Husam Lulu

1 Alimenta le fiamme



Taqui al Din

se caricato

1 Manoora diversiva





Lusignano

1 Muro di scudi




I Vessilli di Saladino e di Ridefort permettono di piazzare 1 delle proprie Lance sulla posizione dell'ultima Lancia persa del Vessillo di Safadino o di Manguras per Saladino e di Lusignano per Ridefort.

Il Vessillo di Husam Lulu permette di piazzare il segnalino Fuoco  sul tabellone di gioco davanti alle posizioni delle Lance di Husam Lulu. Il giocatore Crociato deve spostare immediatamente 1 Ordine nella sua Riserva di Ordini Spesi.

Per eseguire questa Azione, il segnalino Fuoco deve già essere stato piazzato sul tabellone. Il giocatore Crociato deve spostare immediatamente 1 Ordine nella sua Riserva di Ordini Spesi. Se alla fine del turno il segnalino Fuoco  è ancora sul tabellone e il Vessillo di Husam Lulu non ha eseguito l'Azione di Alimentare le Fiamme, il segnalino viene rimosso.





In caso di Carica o Carica Incontrollata da parte del Vessillo di Raimondo III, il Vessillo di Taqui al Din subisce gli effetti di 1 dado combattimento. Il Vessillo di Raimondo III deve però rimuovere 2 Lance che vengono riposte direttamente nella scatola, non sul Tracciato delle perdite.

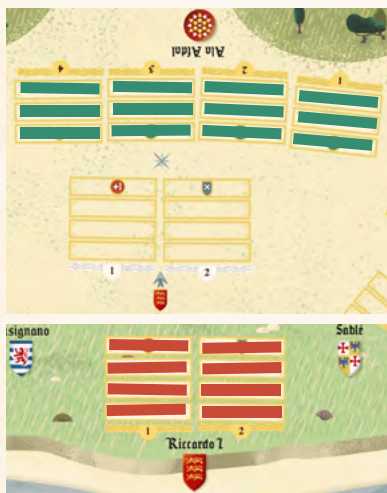
Il giocatore Crociato piazza sul tabellone di gioco il segnalino Muro di scudi  di fronte alle posizioni delle Lance di Lusignano. Tutte le Azioni degli Ayyubidi contro il Vessillo di Lusignano utilizzeranno 1 dado da combattimento in meno. Il segnalino viene rimosso durante la Fase di Riposizionamento.

• La Battaglia di Arsuf – 1191 •

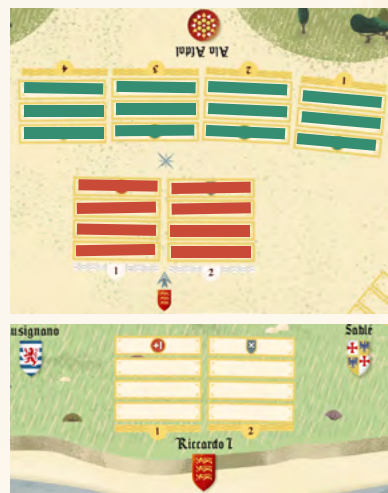
In viaggio verso Gerusalemme, l'armata crociata di Riccardo Cuor di Leone venne attaccata nei pressi di Arsuf dall'armata di Saladino. Padroneggiando l'impeto dei suoi cavalieri di fronte all'odio degli Ayyubidi, Riccardo riuscì a mantenere il controllo delle sue truppe anche sotto una pioggia di frecce. La resistenza dei Crociati sfiancò i cavalieri di Saladino. Riccardo, la cui mano fu forse forzata da una carica degli Ospitalieri proveniente dalla retroguardia del suo esercito, lanciò a sua volta una potente carica. Disorientato e sorpreso, l'esercito Ayyubide crollò. Questa grande vittoria dissuase Saladino dall'affrontare nuovamente Riccardo in campo aperto. Tuttavia, i Crociati non riuscirono a liberare Gerusalemme e la Crociata fallì di fronte al suo obiettivo principale: le porte della Città Santa.

Regole Speciali

- **Crociati:** pezzi  e carte Vessilli  11 Ordini disponibili + 1 ad Arsuf
- **Ayyubidi:** pezzi  e carte Vessilli  12 Ordini disponibili
- **Iniziativa in caso di parità:** Crociati.
- **Ordini:** il giocatore Crociato recupera il dodicesimo Ordine non appena le due Lance Ayyubidi ad Arsuf vengono eliminate. Questo Ordine viene reso disponibile e messo direttamente nella sua Riserva di Ordini Disponibili.
- **Status:** I Vessilli di Lusignano, Enrico II, Aslam e Saladino non possono mai essere Ingaggiati. Quelli di Sablé, Borgogna, Riccardo e Naplouse hanno due posizioni sul tabellone, differenziate da un codice colore, che li identifica come Ingaggiati e Non Ingaggiati; questi Vessilli cambiano posizione sul tabellone se il loro status viene modificato. I Vessilli di Safadino, Ala Afdal, Ala al din e Solimano hanno una sola posizione sul tabellone di gioco e il loro status è lo stesso del Vessillo dei Crociati che li ha bersagliati.



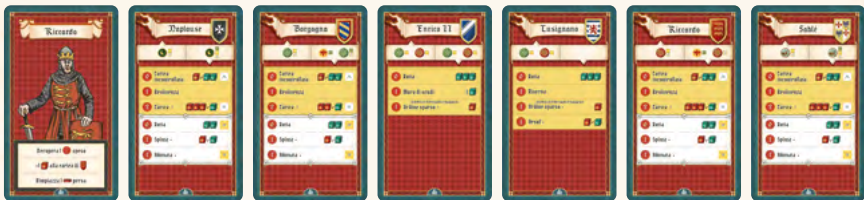
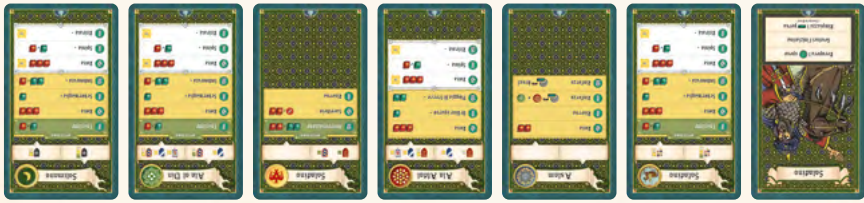
Riccardo e Ala Afdal Non Ingaggiati



Riccardo e Ala Afdal Ingaggiati

• La Battaglia di Arsuf - 1191 •

Preparazione



La Battaglia di Arsur - 1191

Azioni specifiche dello Scenario

Aslam



Il Vessillo di Aslam permette di piazzare 1 delle proprie Lance sulla posizione dell'ultima Lancia persa dai Vessilli di Ala Afdal o Ala al Din

Aslam



Il Vessillo di Aslam permette di piazzare 1 delle proprie Lance nella posizione dell'ultima Lancia persa ad Arsur.

Saladino



Il giocatore Crociato deve mettere 1 Ordine nella Riserva degli Ordini Spesi, se possibile; dopodiché, il Vessillo di Saladino subisce gli effetti negativi di 2 dadi combattimento.

Enrico II



Il giocatore Crociato piazza sul tabellone di gioco il segnalino Muro di scudi di fronte alle posizioni delle Lance di Enrico II. Tutte le Azioni degli Ayyubidi contro il Vessillo di Enrico II utilizzeranno 1 dado da combattimento in meno. Il segnalino viene rimosso durante la Fase di Riposizionamento.

Tusignano



Il bersaglio di questa Azione sono le 2 Lance Ayyubidi posizionate ad Arsur. Se queste due Lance vengono eliminate, il giocatore Crociato recupera 1 Ordine che viene immediatamente messo nella sua Riserva degli Ordini Disponibili.

RICONOSCIMENTI

Autore: **Denis Sauvage**

Sviluppo: **Julien Busson**

Illustrazioni: **Ulric Stahl e Nicolas Roblin**

Per l'edizione italiana

Progetto editoriale e supervisione: **Alessandro Lanzuisi**

Traduzione e terminologia: **Giuseppe Tamba**

Impaginazione grafica: **Marco Pantaleoni**

Produzione italiana a cura di Ergo Ludo Editions,

Via Monte Senario 80 - 00141 Roma

ergoludoeitions@gmail.com

Seguici sui social



Distribuito in Italia da Ghenos S.r.l.,
Viale Ortles 82 - 20139 Milano
Ghenos Games® è un marchio
registrato di daVinci Editrice S.r.l.



SHAKOS

©2020
Shakos
all rights reserved



©2022
Ergo Ludo Editions
per l'edizione italiana

• Scheda aiuto di gioco •

Simboli usati sul tabellone



Riserva Ordini Disponibili
Ayyubidi/Crociati



Riserva Ordini Spesi
Ayyubidi/Crociati

1

Status del Vessillo

1

Non Ingiaggiato

Ingiaggiato



Costo dell'Azione
incrementato di 1



Concedi il Vessillo
al tuo avversario



Riponi 6
Lance e
1 Ordine
nella scatola

Simboli usati sulle carte

Simboli per lo Scenario



Hattin



Arsuf



Carte Vessillo sul
lato Impegnato



Carta usata se
Lusignano si
trova ai Corni



Reazione



Ingiaggiato



Non Ingiaggiato



Cambiamento di status da
Non Ingiaggiato a Ingiaggiato



Cambiamento di status da
Ingiaggiato a Non Ingiaggiato



Costo in Ordini
dell'Azione



Numero di dadi
combattimento da lanciare

Carica •

Specifica se l'Azione è disponibile
anche sul retro della carta



Spendi 1 Ordine
Crociato



Riponi un Ordine
Crociato nella scatola



Riponi 2 Lance Crociate
nella scatola