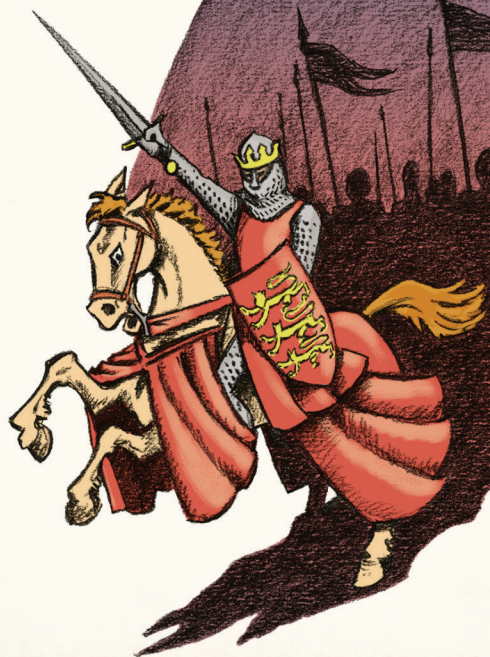




Salāḍīn

Providtla a scēnāre



Vítejte ve světě série **En Ordre de Bataille** („Bojová sestava“)!

Historie pro všechny!

Každý z titulů řady nazvané **En Ordre de Bataille** má za cíl představit vám jednoho legendárního středověkého vojevůdce společně se dvěma bitvami vyzdvihujícími jeho význam.

Úvodní hrou této série je **Saladin**, obsahující rekonstrukce slavných bitev u Hattínu a Arsúfu. V první z nich se Saladinovi postavily oddíly Guye z Lusignan, ve druhé čelil křižákům vedeným Richardem Lvím srdcem.

V Saladinovi velí každý hráč jednomu z vojsk, která se v těchto bitvách střetla. Vyšlete své jezdce dotírat na bojové šiky křižáků, nebo naopak rozkažte těžce obrněným rytířům, aby přešli do drtivého a zničujícího útoku. Tento epický herní zážitek je určen fanouškům strategických her s historickou tematikou.

Dokážete své vojáky dovést k vítězství?

Saladin je historickou válečnou hrou pro 2 hráče. Po výběru jednoho ze dvou bitevních scénářů a následné přípravě hry se oba hráči budou střídat ve vydávání rozkazů svým **korouhvím**. Jejich cílem bude vyvolat zmatek v řadách nepřátel, a za tímto účelem budou muset utrácet své disky **rozkazů**, jejichž počet bude v každém kole klesat.

Vítězství připadne hráči, jemuž se podaří uchovat drahocenné disky rozkazů a jejich prostřednictvím i soudržnost svých šiků.

Pro rodiče a učitele

Hra Saladin je navržena tak, aby fungovala jako zábavný, vysoce informativní funkční model zachycující historické události.

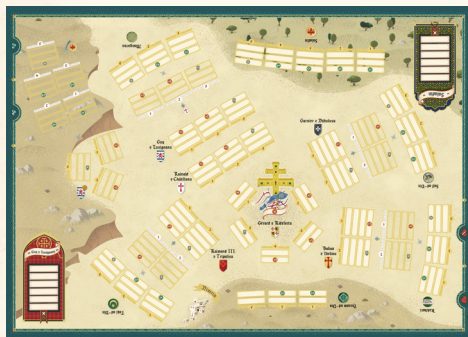
Interakce s hrou vede dítě k tomu, aby pochopilo, proč vůbec k některým důležitým událostem došlo, i co se mohlo stát, kdyby se jejich aktéři rozhodli jednat jinak.

Uvést mladší hráče do světa deskových her s historickou tematikou, zábavných po vzdělávací i společenské stránce, pomohou také jednoduchá pravidla a atraktivní herní materiál.

Přejeme vám příjemné hraní!

• Herní materiál •

- ♦ 1 oboustranný herní plán ve formátu A3



bitva u Hattínu



bitva u Arsúfu



- ♦ 28 karet korouhví: 14 karet Ajjúbovců (8 pro scénář bitvy u Hattínu, 6 pro scénář bitvy u Arsúfu), 14 karet křižáků (8 pro scénář bitvy u Hattínu, 6 pro scénář bitvy u Arsúfu)

- ♦ 4 karty vůdců: 2 karty Saladina, (1 pro scénář bitvy u Hattínu, 1 pro scénář bitvy u Arsúfu), 1 karta Richarda Lviho srdce, 1 karta Guye z Lusignan

- ♦ 115 dřevěných žetonů oddílů: 59 ajjúbovských , 56 křižáckých 
- ♦ 26 dřevěných disků rozkažů: 13 ajjúbovských , 13 křižáckých 
- ♦ 1 křižácký žeton štítové hradby 
- ♦ 1 ajjúbovský žeton ohně  použitý ve scénáři bitvy u Hattínu
- ♦ 6 bojových kostek: 3 ajjúbovské , 3 křižácké 
- ♦ 1 sešit pravidel

• Příprava hry •

1

Herní plán umístěte doprostřed stolu a vyberte si scénář, který chcete hrát. Jeden z vás se ujme role Ajjúbovců vedených Saladinem, druhému připadne úloha křižáků. Před začátkem partie si také pečlivě přečtěte zvláštní pravidla vámi vybraného scénáře. Pro vaši první hru bude snazším scénářem bitva u Arsúfu.

ajjúbovské korouhve

2

dostupné rozkazy

ajjúbovská zásoba
dostupných rozkazů

vydané rozkazy

ajjúbovská zásoba
vydaných rozkazů

stupnice ztrát
křižáků



scénář bitvy u Hattínu



scénář bitvy u Arsúfu

vůdce křižáků

Tato karta představuje vrchního velitele bojujícího vojska.

3

Chcete-li ve hře Saladin zvítězit, musíte být posledním hráčem, jemuž stále zbývají disky rozkazů. Ty jsou vám nejprve k dispozici ve vaší zásobě dostupných rozkazů. Všechny disky využitě v průběhu herního kola jsou přesunuty do zásoby vydaných rozkazů a dostupnými se znovu stanou až v příštím kole. V závislosti na počtu korouhví, o něž jste již přišli, navíc na začátku každého kola jistý počet rozkazů trvale ztratíte. Rozkazy natrvalo ztratíte i v případě, že přijdete o stanovený počet oddílů.

4

• Příprava hry •

vůdce Ajjúbovců

stupnice ztrát
Ajjúbovců sloužící
k umístění
zničených oddílů

vydané rozkazy
křížácká zásoba
vydaných rozkazů

dostupné rozkazy
křížácká zásoba
dostupných rozkazů

křížácké korouhve

4

Oddíly představují vojáky bojující v řadách korouhví. Na herní plán jsou umístěny při přípravě hry podle pokynů uvedených ve vybraném scénáři.

Utíkejte!

Na kartě korouhve se nachází výčet akcí, které s ní hráč může v průběhu bitvy provést. Každá akce uvádí počet rozkazů, které musí hráč vydat, aby ji mohl provést a následně vyhodnotit její účinky.

• Klíčové herní pojmy •

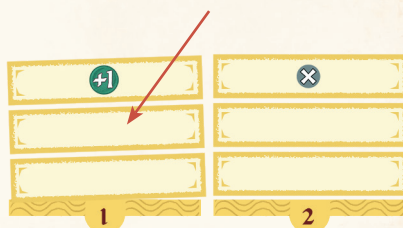
Chcete-li plně porozumět základům hry, je důležité, abyste si zapamatovali definice následujících pojmů, které jsou používány v těchto pravidlech:

Korouhev

Korouhev představuje vojáky shromážděné pod jedním velením: jezdce, lučištníky, kopiníky a kušiníky. Ve hře ji znázorňuje karta spojená s jednou či více lokacemi na herním plánu.



Lokace na herním plánu sloužící k umístění oddílů



Aslam

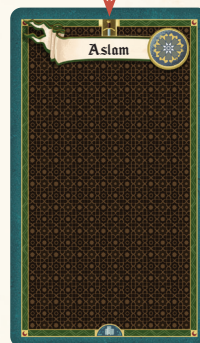


symbol nasazené korouhve

Je-li karta korouhve otočená lícem nahoru, tato korouhev je považována za *sešikovanou*. Je-li otočená lícem dolů, je považována za *nasazenou*.



sešikovaná korouhev



nasazená korouhev

Vůdce

Vrchní velitel každého ze zúčastněných vojsk je představován kartou vůdce.

Vůdce je stejně jako korouhev považován za sešikovaného, je-li jeho karta lícem nahoru, a za nasazeného, je-li lícem dolů.



jméno
vůdce

akce

příslušnost
ke scénáři

Rozkaz

Rozkaz je disk v barvě jedné ze dvou frakcí. Tyto disky představují velitelský potenciál obou vojsk.



Rozkaz je považován za **dostupný**, je-li umístěn v hráčově zásobě dostupných rozkazů. Své dostupné rozkazy hráč využívá k tomu, aby vždy s jednou ze svých aktivovaných korouhví provedl jednu akci.



Rozkaz je považován za **vydaný**, byl-li již dříve použit a je umístěn v hráčově zásobě vydaných rozkazů.

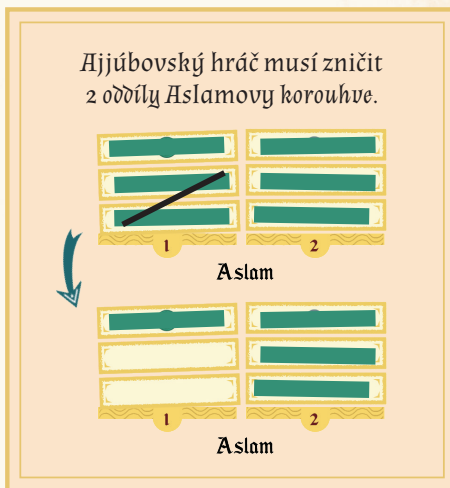
Na začátku nového kola se rozkazy umístěné v zásobě vydaných rozkazů stanou znovu dostupnými a jsou přesunuty nazpět do hráčovy zásoby dostupných rozkazů.

Rozkaz lze natrvalo ztratit. V takovém případě je příslušný disk vrácen zpět do krabice, a pokud není řečeno jinak, nesmí se vrátit do hry. Má-li hráč vrátit jeden z rozkazů zpět do krabice, musí jej odstranit přednostně ze své zásoby dostupných rozkazů. Je-li jeho zásoba dostupných rozkazů prázdná, musí jej odstranit ze své zásoby vydaných rozkazů. **Hráč, který jako první umístil zpět do krabice svůj poslední rozkaz, okamžitě prohrává.**

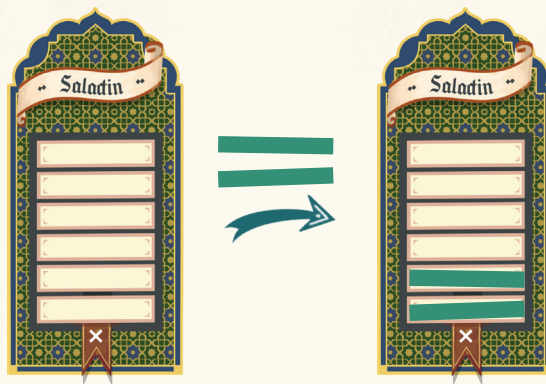
Oddíl

Oddíl je znázorněn dřevěným žetonem v barvě své frakce. Tyto žetony představují vojáky náležící k jednotlivým korouhvím operujícím na bitevním poli.

Zničené oddíly se z herního plánu odstraňují postupně, ve směru zdola nahoru a zleva doprava (počínaje sloupcem s nejnižším číslem).



Zničený oddíl je umístěn na hráčovu stupnici ztrát, která se nachází na herním plánu.



Poté, **co hráč ztratí svůj šestý oddíl**, musí okamžitě umístit 1 disk rozkazu zpět do krabice, kam je vzápětí umístěno i všech 6 oddílů z jeho stupnice ztrát. Tyto oddíly se za žádných okolností nesmí vrátit do hry. Jsou-li následně zničeny další jeho oddíly, hráč je opět umístí na prázdná místa na své stupnici ztrát. V případě, že chce hráč obnovit svůj zničený oddíl a vrátit jej do hry, tento oddíl musí vzít ze své stupnice ztrát, nikdy ne z krabice. Není-li na hráčově stupnici ztrát k dispozici žádný oddíl, obnovení oddílu nelze provést.

Korouhev, které na herním plánu nezůstávají žádné oddíly, je zničena a její kartu obdrží protivník. Zničená korouhev se za žádných okolností nesmí vrátit do hry. Ve fázi zmatku ztrácí hráč 1 disk rozkazu za každou svou kartu korouhve v držení protivníka.

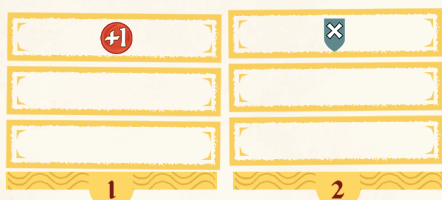
• Klíčové herní pojmy •

Stav

Korouhev může být buďto odpoutaná, nebo připoutaná. Stav odpoutané korouhve v tomto ohledu znamená, že se svým protivníkem vede boj na dálku (tj. střelbou z luků a kuší) nebo zůstává v záloze. Stav připoutané korouhve značí boj vedený zblízka.

Stav korouhve ovlivňuje hru v několika ohledech:

- Oddíly některých korouhví mohou být v závislosti na svém stavu umístěny na herní plán do lokací dvojího druhu. K určení stavu korouhve slouží barevné rozlišení těchto lokací. Existují rovněž korouhve, které mohou mít na herním plánu vyhrazen pouze jediný druh lokace (určený odpoutané korouhvi), ale mohou se stát připoutanými v důsledku akce nepřátelské korouhve.



Hugo III. Burgundský

lokace sloužící k umístění
oddílů odpoutané korouhve



žlutá barva



lokace sloužící k umístění
oddílů připoutané korouhve

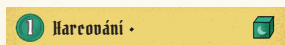


bílá barva

- Většina akcí uvedených na kartách korouhví může být provedena pouze tehdy, nachází-li se daná korouhev v konkrétním stavu. Akce dostupné v závislosti na stavu korouhve dokážete snadno určit podle jejich barevného rozlišení.



odpoutaná korouhev



žlutá barva



připoutaná korouhev



bílá barva

• Klíčové herní pojmy •

Bojové kostky

Každý hráč má k dispozici sadu bojových kostek. Hod bojovými kostkami slouží k určení výsledku zvolené akce.



Nic se neděje.
(2 stěny)



Zniče 1 oddíl
protivníka.
(2 stěny)



Zniče 2 oddíly
protivníka.
(1 stěna)



1 dostupný rozkaz
protivníka přesuňte
mezi jeho vydané
rozkazy. (1 stěna)

Akce/Reakce

Korouhev smí pokaždé provést právě jednu akci, nebo za určitých okolností vykonat zvláštní druh akce nazvaný reakce. Jako cíl své akce či reakce si hráč většinou musí vybrat jednu z nepřátelských korouhví. Znak nepřátelských korouhví, na něž korouhev může cílit své akce či reakce, i korouhvi, jejichž cílem se sama může stát, se nacházejí na její kartě.

Korouhev Alá'd-Dína



Alá'd-Dín může cílit svou
akci na  nebo .

Alá'd-Dín se může stát
cílem akce ,  nebo .

Symbol vedle každého znaku určuje stav příslušné korouhve, který je podmínkou provedení dané akce, nebo upozorňuje na možnost vykonání reakce.



reakce



připoutaná
korouhev



odpoutaná
korouhev

Korouhev Richarda Lvího srdce



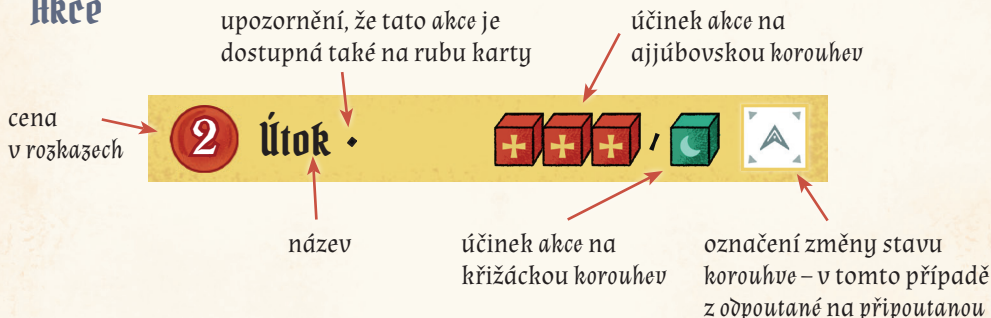
Svou akci může cílit na ,
pokud je tato korouhev
odpoutaná nebo připoutaná.

Může se stát cílem reakce  a cílem
akce , pokud je tato korouhev
připoutaná.

• Klíčové herní pojmy •

Každá korouhev má k dispozici určitý počet různých akcí nebo reakcí.

Akce



Každá akce uvádí následující informace (v pořadí zleva doprava):

- Cenu, kterou je nutno zaplatit v podobě vydaných rozkazů
- Název akce
- Dostupnost akce, pokud je korouhev nasazená
- Účinky akce (Výsledky hodů červenými kostkami vyhodnocují ajjúbovské korouhve, výsledky hodů zelenými kostkami korouhve křížácké. Vesměs platí, že při vyhodnocení akce musí být hozeno alespoň jednou bojovou kostkou.)
- Možná změna stavu korouhve

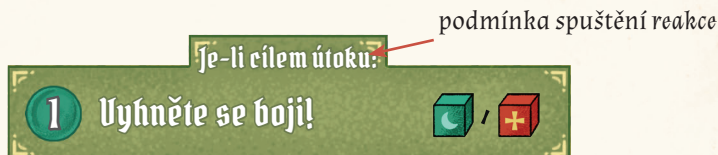


změna stavu korouhve z odpoutané na připoutanou



změna stavu korouhve z připoutané na odpoutanou

Reakce



Reakce je odpovědí na protivníkovu akci. Dojde-li ke splnění podmínky jejího spuštění, původní akce je zrušena a následuje okamžité vyhodnocení účinků reakce. Rozkazy vydané za účelem provedení původní akce však zůstávají v zásobě vydaných rozkazů, a je-li to nutné, karta nepřátelské korouhve je otočena na stranu označující její nasazení. **Karta korouhve, která provedla reakci, naproti tomu zůstává otočená na straně označující její sešikování.**

Upřesnění: Podmínka reakce „Je-li cílem útoku:“ je reakcí na standardní akci Útok i na akci Neřízený útok.

Herní kolo se skládá ze čtyř fází:

- Fáze zmatku
- Fáze iniciativy
- Fáze aktivace
- Fáze opětného sešikování

Přechod do následující fáze je možný jen po úplném vyhodnocení a ukončení stávající fáze.

Fáze zmatku

Počínaje 2. kolem hry vrátí každý hráč zpět do krabice jeden disk rozkazu, a kromě něj **také** jeden disk rozkazu za každou kartu korouhve, kterou do té doby předal svému protivníkovi. Poté mohou hráči, v pořadí určeném hráčem, který měl iniciativu v předchozím kole, odstranit ze hry a vrátit zpět do krabice své korouhve, které již nemohou cílit své akce na nepřátelské korouhve, protože tyto již ztratily všechny své oddíly.

Fáze iniciativy

Iniciativu přebírá hráč s **nižším počtem** disků v zásobě dostupných rozkazů. V případě remízy určuje převzetí iniciativy vybraný scénář. Hráč s iniciativou se poté rozhodne, zda bude ve fázi aktivace hrát jako první. Jednou z akcí vůdce může být převzetí iniciativy, které smí vyhodnotit právě v této fázi. Pokud se tak stane, otočte kartu vůdce na stranu označující jeho nasazení.

Příklad fáze zmatku a iniciativy (bitva u Arsúfu)

Začíná nové kolo a křižácký hráč odevzdal v průběhu předchozích kol svému ajjúbovskému protivníkovi korouhve Garniera z Nábulusu a Roberta ze Sablé. Zpět do krabice tedy musí vrátit celkem 3 disky rozkazů.

Garnier
z Nábulusu



Robert
ze Sablé



začátek
kola



Křižáckému hráči zbývá 5 disků rozkazů, ajjúbovský hráč disponuje 7 disky. Iniciativu tedy přebírají křižáci – pokud se ovšem Ajjúbovci nerozhodnou aktivovat svého vůdce, což se nakonec také stane. Iniciativu proto v tomto kole získává ajjúbovský hráč a karta ajjúbovského vůdce je otočena na stranu označující její nasazení.

Fáze aktivace

Počínaje hráčem určeným ve fázi iniciativy se hráči střídají v aktivaci svých korouhví a vůdců, nebo pasují. Hráč smí pasovat pouze tehdy, jsou-li všechny jeho karty korouhví i vůdce otočeny na stranu označující jejich nasazení. Hráč, který pasoval, už nemůže aktivovat žádnou ze svých karet. Jeho protivník však smí pokračovat v aktivaci svých karet, dokud nepasuje i on. Aktivací se rozumí aktivace korouhve nebo vůdce.

Aktivace korouhve

Při aktivaci korouhve musíte v uvedeném pořadí vykonat následující kroky:

1. Zvolíte si jednu z dostupných akcí na kartě své vybrané korouhve.
2. Vydáte určený počet rozkazů (tj. přesunete disky ze zásoby dostupných rozkazů do zásoby vydaných rozkazů).
3. Vyberete si platný cíl zvolené akce.
4. Zeptáte se, zda vámi cílená korouhev provede reakci (má-li ji tato k dispozici). Pokud ji tato korouhev chce (a může) provést, vyhodnoťte účinky reakce a poté pokračujte krokem č. 7. Korouhev, která provede reakci, zůstává otočena na straně označující její sešikování.
5. Současně vyhodnoťte účinky akce na obě korouhve – aktivovanou i cílenou – a v případě potřeby hoďte uvedeným počtem bojových kostek.
6. Změní-li se stav korouhve z odpoutané na připoutanou (nebo naopak), přesuňte její oddílý na odpovídající lokaci na herním plánu.
7. Ležela-li karta právě aktivované korouhve stranou sešikování nahoru, otočte ji na stranu označující její nasazení. Byla-li otočená na stranu nasazení, ponechte ji beze změny.

Aktivace vůdce

Při aktivaci vůdce musíte v uvedeném pořadí vykonat následující kroky:

1. Zvolíte si jednu z dostupných akcí na kartě svého vůdce.
2. Vyhodnotíte účinky zvolené akce.
3. Otočíte kartu svého vůdce na stranu označující jeho nasazení.

Příklad fáze aktivace korouhvi a vůdce (bitva u Arsúfu)

Na tahu je křižácký hráč, který se rozhodne aktivovat korouhev Jindřicha II. z Champagne. Zvolí si akci *Salva šípů*, jejímž cílem se stane ajjúbovská korouhev al-Afdala.

Jindřich II. z Champagne



1 Salva šípů •



Vydá tedy 1 rozkaz ze své zásoby dostupných rozkazů (tj. přesune jej do své zásoby vydaných rozkazů). Poté provede hod 1 bojovou kostkou, jehož výsledek zničí 1 oddíl al-Afdalovy korouhve. Zničený oddíl je umístěn na stupnici ajjúbovských ztrát a křižácký hráč otočí korouhev Jindřicha II. z Champagne na stranu označující její nasazení.

Nyní je na tahu ajjúbovský hráč, který se rozhodne aktivovat svého vůdce. Zvolí si akci *Obnovte 1 rozkaz*, jeden ze svých disků přesune ze své zásoby vydaných rozkazů do své zásoby dostupných rozkazů a svého vůdce otočí na stranu označující jeho nasazení.

Příklad reakce (bitva u Arsúfu)

Na tahu je křižácký hráč, který se rozhodne aktivovat korouhev Garniera z Nábulusu. Zvolí si akci *Útok*, vydá 2 rozkazy a jako cíl své akce určí Sulajmánovu korouhev – jedinou, kterou si může vybrat.

Garnier z Nábulusu



2 Útok •



Ajjúbovský hráč se rozhodne, že Sulajmánova korouhev vykoná reakci, kterou je *Vyhněte se boji!* Něco takového může udělat, protože Sulajmán smí cílit svou reakci na Garniera z Nábulusu, jeho karta je otočená na stranu sešikování a Garnier z Nábulusu provádí akci *Útok*.

Sulajmán

Je-li cílem útoku:

1 Vyhněte se boji!



Oba hráči provedou hod 1 bojovou kostkou a vyhodnotí jeho výsledek. Korouhev Garniera z Nábulusu se stane nasazenou, Sulajmánova korouhev zůstává sešikovaná. Obě korouhve zůstávají následkem zrušení akce Garniera z Nábulusu odpoutané.

Zvláštní případy a důsledky aktivace:

- Korouhev lze aktivovat za účelem provedení akce i v případě, že je nasazená.
- Je-li hráčova zásoba dostupných rozkazů prázdná a některá z jeho korouhví je stále otočena na stranu označující její sešikování, tuto korouhev **musí** aktivovat a provést akci s cenou o rozkazy.

Důležitá poznámka: Hráč má možnost vybrat si akci s cenou o rozkazů kdykoli – tedy i v případě, že jeho zásoba dostupných rozkazů není prázdná.

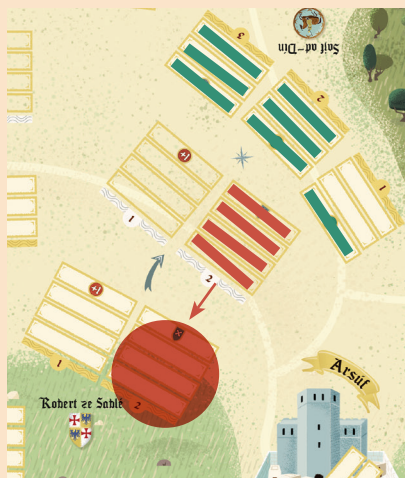
- Cena aktivace korouhve zaplacená ve vydaných rozkazech se zvyšuje v závislosti na počtu oddílů, které tato korouhev do té doby ztratila. V souladu se symbolem s nejvyšším číslem odhaleným na herním plánu (+1, +2 atd.) se cena aktivace korouhve zvýší o 1, 2 či více rozkazů.

Výjimka: Při provedení akce s cenou o rozkazů se cena aktivace nikdy nezvyšuje.

- Korouhev změní svůj stav z odpoutané na připoutanou (nebo naopak) na základě účinků provedené akce. V takovém případě musíte přesunout oddíly této korouhve na příslušnou lokaci na herním plánu, což na oplátku způsobí změnu stavu proti ní stojící nepřátelské korouhve.

Příklad důsledků aktivace (bitva u Arsúfu)

Křížácký hráč aktivuje korouhev Roberta ze Sablé, provede akci Přeskupení sil a v důsledku dříve zničených oddílů vydá 2 rozkazy. Při vyhodnocení této akce nedojde k hodů bojovými kostkami a korouhev Roberta ze Sablé se stane odpoutanou. Její oddíly jsou přesunuty na lokaci sloužící k umístění oddílů odpoutané korouhve, a také stav Sajf ad-Dínovy korouhve se proto změní z připoutané na odpoutanou. Ve scénáři bitvy u Arsúfu zůstávají ajjúbovské korouhve i při změně stavu ve stejné lokaci.



- Má-li hráč následkem protivníkovy hodů bojovou kostkou přesunout 1 dostupný rozkaz mezi vydané rozkazy a jeho zásoba dostupných rozkazů je prázdná, tento výsledek hodu nemá žádný účinek.
- Korouhev, která nemůže cílit své akce na nepřátelské korouhve, protože tyto již ztratily všechny své oddíly, může být odstraněna ze hry a vrácena zpět do krabice. Vzhledem k tomu, že nebyla předána protivníkovi, neztrácí její vlastník ve fázi zmatku následujícího kola dodatečný rozkaz, a navíc ji už také nemusí aktivovat. Pokud se hráč rozhodne takovou korouhev na herním plánu ponechat, bude mít další příležitost ji odstranit ze hry až ve fázi zmatku následujícího kola.

Příklad odstranění korouhve (bitva u Arsúfu)

Saladin



Korouhve Richarda Lvího srdce a Huga III. Burgundského ztratily všechny své oddíly (ajjúbovský hráč je zničil). Saladinova korouhev už nemá platný cíl, a proto může být odstraněna ze hry.

Fáze opětového sešikování

Všechny karty korouhví a vůdců, které jsou stále ve hře, jsou otočeny na stranu označující jejich sešikování. Rozkazy nacházející se v zásobě vydaných rozkazů jsou přesunuty do zásoby dostupných rozkazů a jsou opět k dispozici pro další kolo. Aktuální herní kolo tímto končí.

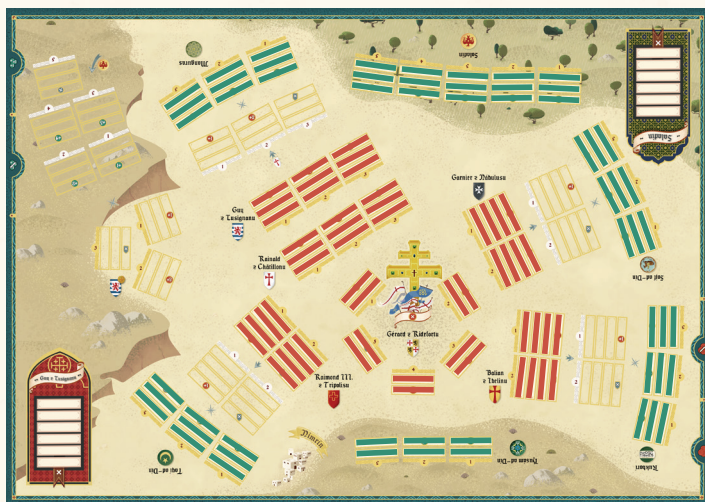
Vítězné podmínky

Hra okamžitě končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů umístí svůj poslední disk rozkazu zpět do krabice. Vítězem se stává jeho protivník. V případě, že svůj poslední disk umístí do krabice oba hráči současně, se vítězem stává ten z nich, který měl těsně před koncem hry větší celkový počet disků ve své zásobě dostupných rozkazů a vydaných rozkazů dohromady. Dojde-li ke shodě i zde, spočítejte zbývajících oddílů patřících korouhvím na herním plánu – včetně těch, které patří korouhvím odstraněným ze hry, protože už neměly žádný platný cíl. Vítězem se stává hráč s větším počtem zbývajících oddílů. Pokud nerozhodný stav přetrvává, hra končí remízou.

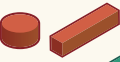
Bitva u Hattínu - 1187

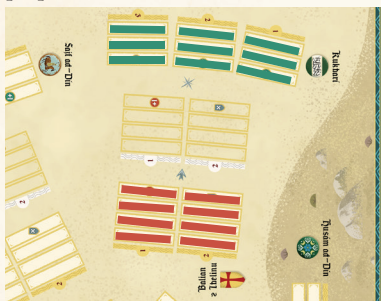
Na začátku léta roku 1187 se jeruzalémský král Guy z Lusignan nacházel v choulostivé situaci. Příměří se Saladinem bylo zrušeno – zejména kvůli nájezdům Rainalda z Châtillonu. Muslimský vojevůdce posléze oblehl Tiberiadu a doufal, že se mu vojsko Franků podaří vylákat na bojiště, které by mu přineslo potřebnou výhodu. Přílišnou sebejistotou překypující latinské panstvo padlo do pasti a Frankové byli obklíčeni nedaleko vyvýšeniny nazvané Hattínské rohy. Saladinovi vojáci zapálili okolní keře, což ještě dále zhoršovalo již tou dobou strašlivou žížeň jeho protivníků. Rytíři Raimunda III. z Tripolisu zaútočili, aby prolomili obklíčení, ajjúbovští pěšáci jim však ustoupili z cesty a nechali je projet a uprchnout. Guy z Lusignan, ohrožovaný ze všech stran, se rozhodl vyhledat útočiště na Hattínských rozích. Tam byly jeho oddíly rozdrceny a on sám donucen ke kapitulaci. Franské vojsko bylo dílem rozprášeno, dílem pobito a Saladin po svém velkém vítězství znovu dobyl Jeruzalém.

Příprava scénáře

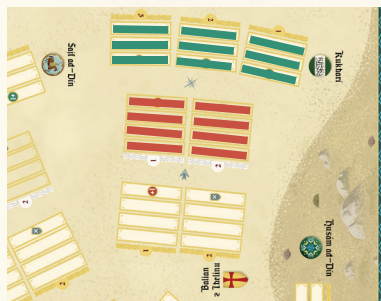


Zolaštní pravidla

- **Křižáci** – disky a žetony , karty korouhví , 12 dostupných rozkazů
- **Ajjúbovci** – disky a žetony , karty korouhví , 12 dostupných rozkazů
- **Iniciativa v případě remízy** – Ajjúbovci
- **Stav korouhví** – Korouhve Gérarda z Ridefortu a Husám ad-Dína se nikdy nemohou stát připoutanými. Korouhve Baliana z Ibelinu, Garniera z Nábulusu, Rainalda z Châtillonu, Raimonda III. z Tripolisu a Saladina mohou být na herním plánu umístěny do dvou barevně odlišených lokací jako odpoutané nebo připoutané. Tyto korouhve mění své umístění na herním plánu v závislosti na změně stavu. Korouhve Kukbarího, Sajf ad-Dína, Mangurase a Taqí ad-Dína mají na herním plánu pouze jedinou lokaci a jejich stav se shoduje se stavem křižácké korouhve, která je může připoutat.



Odpoutané korouhve Baliana z Ibelinu a Kukbarího

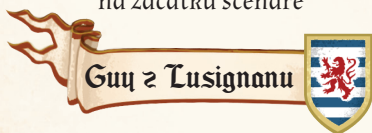


Připoutané korouhve Baliana z Ibelinu a Kukbarího

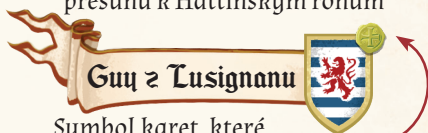
Korouhev Guye z Lusignanu má na herním plánu dvě lokace. Na první z nich, kterou obsadí na začátku scénáře, je vždy odpoutaná. Je-li tato korouhev přesunuta k Hattínským rohům, bude mít stejný stav jako Saladinova korouhev, která na ni jako jediná může cílit své akce.

- **Karty** – korouhve Guye z Lusignanu, Rainalda z Châtillonu, Saladina a Mangurase mají každá po dvou kartách. Karty dostupné na začátku scénáře nemají symbol Hattínských rohů () a jsou nahrazeny kartami s tímto symbolem poté, co se Guy z Lusignanu přesune k Hattínským rohům.

Korouhev Guye z Lusignanu na začátku scénáře



Korouhev Guye z Lusignanu po svém přesunu k Hattínským rohům



Symbol karet, které vstupují do hry po přesunu korouhve Guye z Lusignanu k Hattínským rohům

- **Husám ad-Dín** – ztratí-li Husám ad-Dínova korouhev svůj poslední oddíl, není její karta předána křižáckému hráči, ale místo toho je umístěna zpět do krabice.

Unikátní akce scénáře

Guy z Lusignanu

- pouze jednou za hru -

Přesuňte  k Hattínským rohům.

Získejte zpět 1 ztracený  .

Křižácký hráč smí jednou za hru aktivovat svého vůdce Guye z Lusignanu a přesunout všechny oddíly stejnojmenné korouhve na lokaci u Hattínských rohů. Poté získá zpět 1 disk rozkazu umístěný do krabice a přidá si jej do své zásoby dostupných rozkazů. **Jakmile součet disků v zásobě dostupných rozkazů a v zásobě vydaných rozkazů křižáckého hráče klesne pod 5, tato akce se stane povinnou.** Pokud k tomu dojde ve chvíli, kdy je karta křižáckého vůdce otočena na stranu označující její sešikování, tato akce musí být první následující akcí křižáckého hráče. Je-li karta křižáckého vůdce otočena na stranu označující její nasazení, tato akce musí být první akcí, kterou křižácký hráč provede v následujícím kole.

Po přesunutí oddílů korouhve Guye z Lusignanu k Hattínským rohům dojde k nahrazení karet korouhví Guye z Lusignanu, Rainalda z Châtillonu, Saladina a Mangurase. Jejich nové karty jsou umístěny lícem nahoru nebo dolů v závislosti na tom, zda byly před nahrazením sešikovány nebo nasazeny.

Saladin

- pouze jednou za hru -

Je-li  u Hattínských rohů nebo 

a zároveň  je ,

zmocněte se Pravého kříže: .

Je-li korouhev Guye z Lusignanu přesunuta k Hattínským rohům nebo zničena a zároveň je zničena i korouhev Rainalda z Châtillonu, může ajiúbovský hráč jednou za hru aktivovat Saladina, aby donutil křižáckého hráče okamžitě vrátit 1 disk rozkazu zpět do krabice.

Bitva u Hattínu - 1187

Saladin

1 Posily



Gérard z Ridefortu

1 Posily



Husám ad-Dín

2 Zapalte ohně!



Husám ad-Dín

1 Udržujte ohně!



Taqí ad-Dín

Je-li cílem útoku?

1 Klamný manévr



Guy z Lusignanu

1 Štítová hradba



Korouhev Saladina nebo Gérarda z Ridefortu umístí 1 ze svých oddílů na lokaci posledního ztraceného oddílu korouhve Sajf ad-Dína nebo Mangurase (v případě Saladina) či Guye z Lusignanu (v případě Gérarda z Ridefortu).

Korouhev Husám ad-Dína umístí na herní plán před lokace svých oddílů žeton ohně . Křížácký hráč musí okamžitě přesunout 1 svůj dostupný rozkaz mezi své vydané rozkazy.

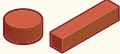
Pro provedení této akce se žeton ohně musí nacházet na herním plánu. Křížácký hráč musí okamžitě přesunout 1 dostupný rozkaz mezi své vydané rozkazy. Nachází-li se na konci kola žeton ohně na herním plánu a korouhev Husám ad-Dína neprovedla akci Udržujte ohně! ani Zapalte ohně!, tento žeton odstraňte.

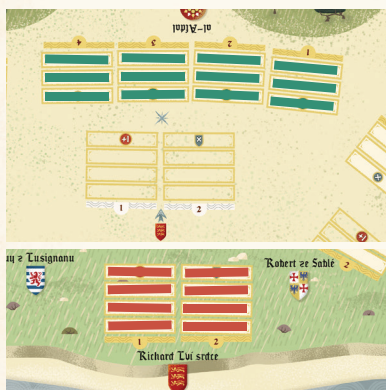
V případě akce Útok nebo Neřízený útok provedený korouhví Raimonda III. z Tripolisu vyhodnotí korouhev Taqí ad-Dína výsledek nepřátelského hodu 1 bojovou kostkou. Korouhev Raimonda III. z Tripolisu musí vrátit 2 své oddíly přímo do krabice.

Křížácký hráč umístí na herní plán před lokace oddílů korouhve Guye z Lusignanu žeton štítové hradby . Všechny ajjúbovské akce proti korouhvi Guye z Lusignanu používají o 1 bojovou kostku méně. Ve fázi opětovného sešikování je tento žeton odstraněn.

Křižácké vojsko Richarda Lvího srdce bylo cestou do Jeruzaléma nedaleko Arsúfu napadeno Saladinovými oddíly. Richardovi se tvář v tvář dotírajícím ajjúbovským ozbrojencům podařilo ovládnout zbrklou vznětlivost rytířů a v hotovém krupobití šípů udržel své muže pod kontrolou. Odolnost křižáků Saladinovy jezdce vyčerpala. Richard, o jehož dalších krocích možná rozhodl výpad johanitů z pozic zadního voje jeho vojska, následně sám zahájil mohutný útok, pod jehož tíhou se neuspořádané a překvapené ajjúbovské oddíly rozpadly. Richardovo skvělé vítězství Saladina navždy odradilo od toho, aby se anglickému králi znovu postavil v otevřeném boji. Křižákům se ale nepodařilo osvobodit Jeruzalém a křižové tažení nakonec selhalo před branami svého cíle – Svatého města.

Zlatštní pravidla

- **Křižáci** – disky a žetony , karty korouhví , 11 dostupných rozkazů + 1 rozkaz v Arsúfu
- **Ajjúbovci** – disky a žetony , karty korouhví , 12 dostupných rozkazů
- **Iniciativa v případě remízy** – křižáci
- **Rozkazy** – Křižácký hráč získá zpět svůj dvanáctý rozkaz ihned po zničení dvou ajjúbovských oddílů v Arsúfu. Tento rozkaz je umístěn do zásoby dostupných rozkazů křižáckého hráče.
- **Stav korouhví** – Korouhve Guye z Lusignanu, Jindřicha II. z Champagne, Aslama a Saladina se nikdy nemohou stát připoutanými. Korouhve Roberta ze Sablé, Huga III. Burgundského, Richarda Lvího srdce a Garniera z Nábulusu mohou být na herním plánu umístěny do dvou barevně odlišených lokací jako odpoutané nebo připoutané. Tyto korouhve mění své umístění na herním plánu v závislosti na změně svého stavu. Korouhve Sajf ad-Dína, al-Afdala, Alá'd-Dína a Sulajmána mají na herním plánu pouze jedinou lokaci a jejich stav se shoduje se stavem křižácké korouhve, která je může připoutat.



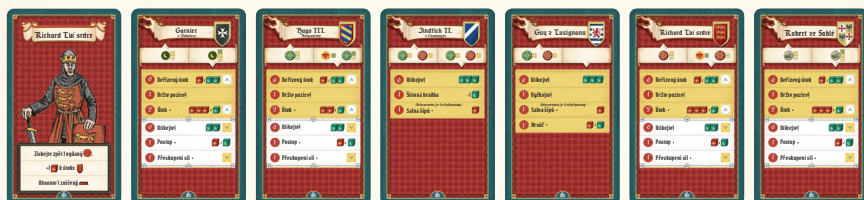
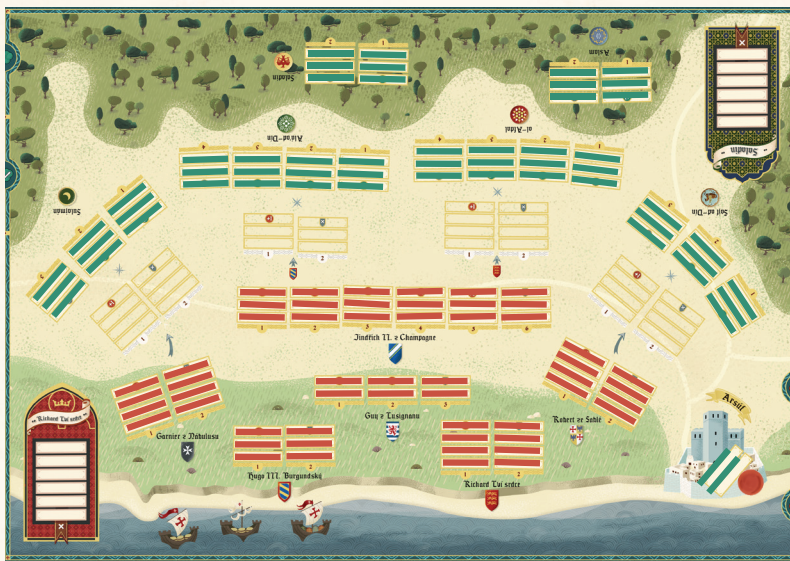
Odpoutané korouhve Richarda Lvího srdce a al-Afdala



Připoutané korouhve Richarda Lvího srdce a al-Afdala

• Bitva u Arsúfu - 1191 •

Příprava scénáře



Unikátní akce scénáře

Aslam

1 Posily



Aslam

2 Posily



Saladin

0 Obětování se



Jindřich II. z Champagne

1 Štitová hradba



Guu z Tusignanu

1 Arsúf



Korouhev Aslama umístí 1 ze svých oddílů na lokaci posledního ztraceného oddílu korouhve al-Afdala nebo Alá'ad-Dína.

Korouhev Aslama umístí 1 ze svých oddílů na lokaci posledního ztraceného oddílu v Arsúfu.

Je-li to možné, křižácký hráč musí okamžitě přesunout 1 svůj dostupný rozkaz mezi své vydané rozkazy. Korouhev Saladina poté vyhodnotí výsledek nepřátelského hodu 2 bojovými kostkami.

Křižácký hráč umístí na herní plán před lokace oddílů korouhve Jindřicha II. z Champagne žeton štitové hradby. Všechny ajjúbovské akce proti korouhvi Jindřicha II. z Champagne používají o 1 bojovou kostku méně. Ve fázi opětného sešikování je tento žeton odstraněn.

Cílem této akce jsou 2 ajjúbovské oddíly umístěné v Arsúfu. Jsou-li tyto 2 oddíly zničeny, křižácký hráč ihned získá zpět 1 rozkaz, který je umístěn do jeho zásoby dostupných rozkazů.

PODĚKOVÁNÍ

Autor: Denis SAUVAGE

Úřvoj: Julien BUSSON

Ilustrace: Ulric STAHL a Nicolas ROBLIN

Grafika: Nicolas ROBLIN

Grafická úprava: Julia BRÉTÉCHÉ

ČESKÁ EDICE HRY

Překlad: Petr ŠTASTNÝ

Redakce: Ondřej KURKA

Korektury: Eliška POSPÍŠILOVÁ

Grafické úpravy a sazba: FOX IN THE BOX

Korektury a testování: Thierry BAILLY, René BURGHOLZER, Jean-Yves CALDERON, Hervé DUVAL, Renaud ESTIENNE, François GIFFONE, Michel GUERIN, Pascale GUET, Cédric NICOLAS, Arnaud PRIÉ, Gilles SAVELLI a Jean-Michel TUTU

Anglická verze: Julien BUSSON, Paul COMBEN, Myk DEANS a Christian VAN SOMEREN

• Hráčský přehled •

Symbyly použité na herním plánu



zásoba dostupných
rozkazů
Ajjúbovci/křižáci



zásoba vydaných
rozkazů
Ajjúbovci/křižáci



odpoutaná

Stav korouhve



připoutaná



Cena akce
je zvýšena o 1.



Odevzdejte korouhev
svému protivníkovi.



Vraťte 6 oddílů
a 1 rozkaz zpět
do krabice.

Symbyly použité na kartách

Karty scénářů



Hattín



Arsúf



korouhev na
straně označující
její nasazení



karta vstupující do
hry, přesune-li se
Guy z Lusignan
k Hattínským
rohům



reakce



připoutaná



odpoutaná



změna stavu korouhve
z odpoutané na připoutanou



změna stavu korouhve
z připoutané na odpoutanou



cena akce
v rozkazech



počet bojových kostek
při provedení hodu

Útok •

označení akce dostupné
i na rubu karty



Vydejte
1 křižácký rozkaz.



Vraťte 1 křižácký
rozkaz zpět do krabice.



Vraťte 2 křižácké oddíly
zpět do krabice.