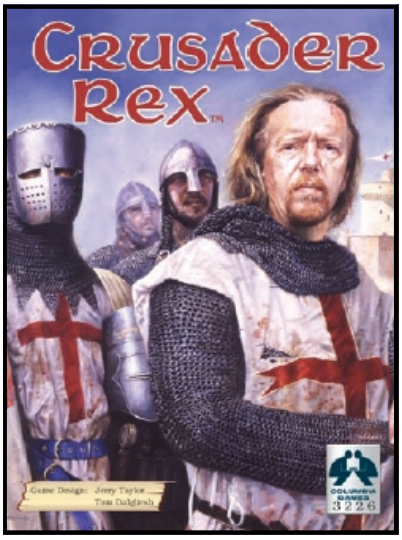
CRUSADER REX



INTRODUCTION

Crusader Rex couvre la troisième croisade. Un joueur dirige les FRANCS, l'autre prenant en charge la destinée les SARRASINS.

TOURS DE JEU

Le jeu se déroule sur plusieurs années à partir de 1187. Au cours de chacune des années ont lieu six (6) tours de jeu. Chaque tour comporte quatre (4) phases, jouées selon la séquence suivante :

[1] Phase de Cartes

Les deux joueurs démarrent chaque année avec six (6) cartes. Ils en jouent chacun une (1) *face cachée*. Les cartes sont alors révélées. Le joueur avec la carte de plus grande valeur est le JOUEUR 1 pour ce tour de jeu. C'est le joueur Franc qui décide du joueur 1 en cas de cartes de même valeur.

[2] Phase de Mouvement

Les cartes de valeur 1, 2 ou 3 permettent un nombre correspondant de MOUVEMENTS DE GROUPE. TOUS les blocs amis localisés dans une ville consituent un groupe. En fonction de leur capacité de mouvement, les blocs peuvent se déplacer le long des routes jusqu'à quatre (4) villes par tour, mais doivent impérativement s'arrêter en entrant dans une ville occupée par un ennemi. Le joueur 1 effectue ses mouvements en premier, suivi du joueur 2. Toutes les batailles consécutives à ces mouvements sont alors résolues.

[3] Phase de Bataille

Les batailles ont lieu quand des blocs des deux camps sont présents dans une même ville. Dans le cas où le défenseur veut éviter la bataille et se réfugie dans le château, cela provoque un siège. Le joueur 1 détermine quelle bataille ou quel siège est conduit en premier, en second, et ainsi de suite.

[4] Phase de pioche

Chaque joueur pioche un (1) bloc de sa réserve.

1.0 PLATEAU DE JEU

La carte dépeint le Levant, d'Antioche jusqu'à l'Egypte au sud. Le joueur Franc prend place côté ouest de la carte, le joueur Sarrasin à l'opposé.

1.1 VILLES

La carte montre les points clés de la région au XIIème siècle. Ils gouvernent le mouvement et la localisation des blocs.

- Les villes **Vertes** sont favorables aux Sarrasins, à moins d'être occupées par des blocs Francs.
- Les villes **Oranges** sont favorables aux Francs, à moins d'être occupées par des blocs Sarrasins.
- Les villes **Noires** sont des lieux non jouables, uniquement présents pour leur intérêt historique.

Les villes sont notées de 1 à 4. Cela représente leurs capacités défensives et de ravitaillement. Les villes sans château n'ont pas de valeur de ravitaillement.

1.2 CHATEAUX

Les blocs peuvent se réfugier dans les châteaux plutôt que de combattre. Bien qu'il n'y ait pas de limite au nombre de blocs pouvant être dans une ville, il y a une *limite de défense du château* égale à la valeur de la ville. Ainsi un nombre quelconque de blocs peuvent occuper ACRE, mais seulement 3 blocs peuvent défendre son château.

1.3 PORTS

Une ville avec un symbole Ancre est un port. Les ports permettent le mouvement par mer. En cas de siège, le port est détenu par **l'assiégeant** et non l'assiégé.

1.4 PLACE FORTE

Certaines villes ont à proximité un blason indiquant qu'elles sont les places fortes (zone de départ) d'un bloc(s) particulier(s). Des blasons en double existent, comme à Sidon et Beaufort. Sidon est la principale place forte puisque c'est la ville nommée sur le bloc, mais Beaufort est une place forte *alternative*.

1.5 OBJECTIFS DE VICTOIRE

Sept (7) villes (hexagones) sont des objectifs de victoire. Le joueur Sarrasin démarre le jeu en contrôlant trois (3) de ces villes : ALEPPO, DAMASCUS et EGYPT ; le joueur Franc en contrôle lui quatre (4) : ANTIOCH, TRIPOLI, ACRE et JERUSALEM.

L'objectif pour les joueurs est de contrôler une *majorité* de ces sept (7) villes après la fin de l'année 1192. Une victoire automatique est acquise si un des joueurs contrôle à un moment de la partie les sept villes.

2.0 ARMEES

Les blocs en bois représentent les Francs (orange) et les Sarrasins (vert). Il y a aussi un bloc (noir) pour les Assassins.

Une feuille d'autocollants prédécoupés est fournie. Un autocollant doit être mis sur chaque

Organisation du livret

La colonne de droite (celle-ci) contient les notes de conception et historiques. Elle a pour vocation de vous aider à comprendre et prendre plaisir à ce jeu.

Brouillard de guerre

La surprise est un aspect excitant de Crusader Rex. Les blocs sont généralement posés face à leur propriétaire, invisbles de leur adversaire. Cela permet de bluffer et de construire des stratégies innovantes, les joueurs n'étant jamais certains de la force ou de l'identité des blocs ennemis.

Sites de bataille

Les principales batailles de la période sont représentées pour mémoire sur la carte. Les victoires franques sont en rouge, les sarrasines en vert.

Noms et Lieux

Les traductions modernes des noms et lieux de la période des Croisades varient beaucoup. Dans le cas où plusieurs solutions étaient possibles, nous nous sommes principalement référés au livre de Lyons et Jackson *Saladin : The politics of Holy War*.

NDT : J'ai utilisé dans cette colonne de droite les termes et noms francisés. Dans la règle proprement dite, j'ai laissé les termes anglais pour permettre de faire plus facilement le lien avec les lieux et pions du jeu.

Les précédentes croisades

Les croisades ont commencé le 27 novembre 1095, quand le pape Urbain II a appelé la chrétienté à reprendre la Terre sainte. Bien que Jerusalem n'ait été soumis depuis 400 ans qu'à des règles musulmanes peu strictes, Urbain II dénonce une augmentation des privations et profanations par « les ennemis du Christ ». Moins de quatre années plus tard, les Francs terminèrent une longue et sanglante marche vers Jerusalem, pour y massacrer tous les Juifs et Musulmans qu'ils y trouvèrent. Des royaumes et principautés indépendants furent établis à Jerusalem, Tripoli, Antioche et Edesse (Arménie actuelle), qui furent alors connus sous le nom de « Outremer » - les territoires au-delà de la mer.

Les états croisés prospèrèrent pendant 45 ans jusqu'à ce que Zangi, l'Atabeg d'Alep, conquière le comté d'Edesse. Le nouveau héros militaire de l'islam fut rapidement assassiné par un serviteur. Son jeune fils, Nur al-Din, prit le pouvoir et consolida son émirat pour se préparer à l'inévitable contre-attaque franque.

Le pape Eugène III lança la seconde croisade le 31 mars 1146. Les armées germanique, française et anglaise sous les ordres du roi de France Louis VII et de l'empereur germanique Conrad III optèrent pour frapper d'abord à Damas, alors allié d'Outremer et ennemi d'Alep ! Leur assaut contre Damas fut stoppé quand les forces de Nur al-Din piquèrent du nord. Les croisés firent retraire en désordre et la seconde croisade se termina par un désastre. L'empire Zangid sous Nur al-Din contrôlait alors Damas et Alep.

Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.

bloc. Positionnez les délicatement en vous assurant qu'ils sont bien droits puis pressez pour les faire coller.

- Les autocollants verts sur les blocs verts,
- Les bruns sur les blocs oranges,
- Le noir sur le bloc noir.

Les blocs sont faits pour apporter secret et surprise au jeu. Quand ils sont posés verticalement, le type et la force du bloc sont cachés à l'adversaire.

2.1 VALEURS DES BLOCS

Les blocs ont des nombres et symboles définissant leur capacité de mouvement et leur valeur de combat.

2.11 FORCE

La force courante d'un bloc est le nombre de diamants sur le côté supérieur quand le bloc est posé verticalement. La force détermine le nombre de dés à six faces (d6) qui sont lancés pour un bloc durant un combat. Un bloc avec une force de 4 lance 4 d6 (quatre dés à six faces); un bloc de force 1 lance 1 d6.

Les blocs ont des forces maximales variables. Certains blocs ont quatre pas, d'autres trois pas et quelques uns seulement deux pas. Pour chaque dégât subi au combat, la force du bloc est réduite d'**un** pas en tournant le bloc de 90° dans le sens anti-horaire. La colonne de droite comporte l'exemple d 'un bloc de force 1, 2 et 3.

2.12 VALEUR DE COMBAT

La valeur de combat est indiquée par une lettre et un nombre, comme **A1** ou **B2**. La lettre détermine quand un bloc attaque. Tous les blocs **A** attaquent en premier, puis tous les blocs **B** et enfin tous les blocs **C**. Le nombre indique la résultat maximal pour réussir à toucher.

***EXEMPLE** : Un bloc de valeur B1 ne réussit à toucher que pour chaque « 1 » lancé tandis qu'un bloc B3 le réussit pour chaque « 1 », « 2 » ou « 3 ».*

2.13 CAPACITE DE MOUVEMENT

La capacité de mouvement, située en bas à gauche du bloc, indique le nombre de villes dont il peut se déplacer. Tous les blocs peuvent se déplacer de +1 s'ils font une marche forcée.

2.14 PLACE FORTE

La place forte d'un bloc est sa zone de départ (ou possession majeure). Les blocs commencent le jeu déployés dans leur place forte. Quelques blocs ont des places fortes alternatives (voir 1.4) mais seule la principale est nommée.

2.2 FRANCS

Les blocs francs comprennent un mélange de chevaliers, infanterie et archers.

2.21 Outremers

Neuf (9) blocs représentent les seigneurs chrétiens du royaume de Jerusalem, de la principauté d'Antioch et du comté de Tripoli.

2.22 Ordres Militaires

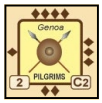
Sept (7) blocs représentent les ordres combattants d'élite des *Hospitaliers* et des *Templiers*.

2.23 Turcopoles

Deux (2) blocs représentent la cavalerie légère syrienne employée par les Francs.

2.24 Croisés

Neuf (9) blocs représentent les forces ANGLAISES, FRANÇAISES et GERMANIQUES de la troisième croisade. Ils commencent tous le jeu en dehors de la carte dans la réserve franque.



2.25 Pilgrims (Pèlerins)

Quatre (4) blocs représentent de nombreux petits groupes de guerriers qui vinrent en Terre sainte. Quatre sources principales sont connues, mais les pèlerins étaient originaires de la Castille au Jutland. Ils commencent le jeu en dehors de la carte dans la réserve franque.

2.3 SARRASINS

Les blocs sarrasins comprennent un mélange de cavalerie légère, archers montés et infanterie.

2.31 Emirs

Dix-neuf (19) blocs représentent les seigneurs musulmans loyaux à Saladin. Plusieurs d'entre eux viennent de régions hors de la carte mais sont définis comme commençant la partie sur la carte pour simplifier le jeu. A noter que Saladin et quatre autres blocs partagent le même blason - ses trois fils et un frère.

2.32 Nomades

Douze (12) blocs représentent différentes forces irrégulières de régions hors de la carte. Le joueur sarrasin commence la partie avec quatre (4) Nomades, les autres étant dans la réserve sarrasine.

2.4 ASSASSINS

Le bloc noir représente les Assassins. Il est déployé à Masyaf et utilisé pour attaquer une force ennemie quand la carte Evénement Assassins est jouée.

3.0 DEPLOIEMENT

Les deux camps positionnent leurs blocs dans leurs places fortes respectives. Les blocs sont déployés à leur force maximale.

3.1 DEPLOIEMENT FRANC

Outremers, Turcopoles et Ordres militaires démarrent à leur place forte ou tout autre place forte alternative dans le **même** royaume. Le joueur franc ne peut dépasser la valeur des villes durant le déploiement et doit faire les éventuels choix de place forte avant que le joueur sarrasin ne pioche ses Nomades.

Les ordres militaires

Les Templiers et les Hospitaliers furent l'élite militaire de la chrétienté. Leurs membres étaient principalement de petits nobles recrutés dans toute l'Europe, même si le plus grand nombre venait de France. Ils étaient profondément religieux, très entraînés, bien disciplinés et féroces au combat.

L'Ordre de Saint Jean de l'Hôpital de Jérusalem fut fondé par des marchands italiens avant la période des croisades, pour être une organisation médicale charitable. Une fois sous la direction de moines bénédictins, il évolua en une institution religieuse autonome avec une caste militaire distincte à partir de 1160.

« Les pauvres compagnons-soldats de Jésus Christ » furent eux fondés par neuf chevaliers croisés en 1119 comme un ordre religieux dédié à la protection des pèlerins. Leur quartier général à la mosquée al-Aqsa à la limite sud du Mont du Temple (connue sous le nom de Temple de Salomon par les croisés) leur a valu d'être nommés « Templiers ».

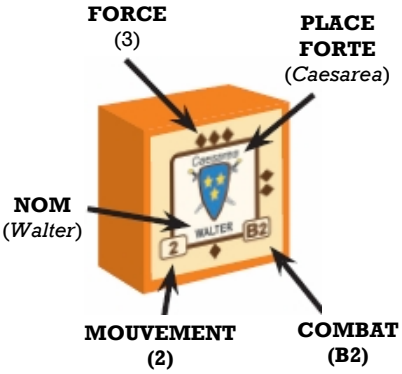
Au moment de la troisième croisade, les ordres religieux étaient devenus de redoutables puissances militaires et étaient les plus riches propriétaires d'Outremer. Leurs leaders traitaient d'égal à égal avec les Rois, Princes et Emirs du Moyen-Orient.

Les membres qui tombaient aux mains ennemies étaient généralement exécutés. Les ordres militaires refusaient de payer des rançons. « Je souhaite libérer le pays de ces deux monstrueux ordres », disait Saladin, « dont les pratiques sont innommables, qui ne renonceront jamais à leur hostilité, ne rendront aucun service comme esclaves et sont tout ce qu'il y a de pire dans cette race infidèle ». Deux cent trente d'entre eux furent exécutés en masse quelques jours après leur capture à la bataille de Hattin.

REDUCTION DE PAS

Force 1 **Force 2** **Force 3**

VALEURS DES BLOCS



Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.

***EXEMPLE** : Le roi Guy démarre à Jerusalem mais peut être déployé à Hebron ou Jaffa.*

Les 13 blocs restants (Croisés et Pèlerins) sont placés face cachée dans la réserve franque.

3.2 DEPLOIEMENT SARRASIN

Les blocs des Emirs démarrent dans leur place forte, excepté Saladin qui peut être échangé avec n'importe quel membre de sa famille. Ainsi, *Saladin* a DAMASCUS comme place forte, mais peut échanger avec *al-Aziz* en EGYPTE ou *al-Zahir* à ALEPPO.

Les 12 blocs restants sont des nomades (Arabes, Kurdes, Turcs). Ils sont placés face cachée dans la réserve sarrasine. Quatre (4) d'entre eux sont immédiatement piochés et déployés sur leur place forte.

4.0 LES CARTES

Le jeu comprend vingt-et-une (21) cartes MOUVEMENT et quatre (4) cartes ÉVÉNEMENT. Au début de chaque année, **toutes** les cartes sont mélangées et six (6) sont distribuées *face cachée* à chaque joueur. Les joueurs peuvent ensuite les examiner.

4.1 JOUER LES CARTES

Les deux joueurs débutent un tour de jeu en jouant une carte face cachée. Les cartes sont alors révélées. Le joueur avec la carte de plus grande valeur est le JOUEUR 1 pour ce tour de jeu. C'est le joueur Franc qui décide du joueur 1 en cas de cartes de même valeur.

4.11 Cartes Mouvement

Elles permettent un, deux ou trois mouvements selon leur valeur.

4.12 Cartes Evénement

Elles donnent au joueur une action spéciale décrite sur la carte. Les événements sont exécutés avant les mouvements. Si les deux joueurs utilisent une carte Événement, le Franc joue en premier sauf dans le cas d'une carte Mud (Boue), qui termine immédiatement le tour de jeu.

***NOTE** : Contrairement à **Hammer of the Scots**, jouer deux cartes Événement ne termine pas l'année.*

5.0 MOUVEMENT

Les joueurs ne sont jamais obligés de se déplacer. Ils doivent jouer une carte mais peuvent ne rien faire s'ils le souhaitent. Les mouvements ne peuvent être conservés pour une occasion ultérieure.

Les blocs peuvent passer librement au travers de villes occupées par des blocs amis mais doivent **s'arrêter** et combattre quand ils entrent dans une ville contenant un ou des blocs ennemis.

***EXCEPTION** : **L'assiégeant** peut traverser une ville qu'il assiège, alors même qu'elle contient des blocs ennemis.*

Les blocs ne peuvent se déplacer qu'une fois par tour de jeu, excepté pour FAIRE RETRAITE ou SE REGROUPER.

5.1 INITIATIVE

Les valeurs des cartes déterminent l'ordre de jeu à chaque tour. Le joueur avec la carte de plus grande valeur est le JOUEUR 1 pour ce tour de jeu. C'est le joueur Franc qui décide du joueur 1 en cas de cartes de même valeur.

5.2 MOUVEMENT DE GROUPE

Tous les blocs (même un seul bloc) localisés dans une même ville constituent un GROUPE. Les joueurs peuvent déplacer autant de groupes que la valeur de la carte jouée (une carte de valeur 3 permet de déplacer jusqu'à trois groupes). Le joueur peut déplacer autant de blocs du groupe vers une ou plusieurs villes en respectant leur capacité de mouvement.

***EXEMPLE** : Avec 7 blocs à Damascus, le joueur Sarrasin déplace 4 blocs à Tiberias (*via *Ashtera et Ajlun), 2 blocs vers Tyre (*via *Banyas et Beaufort) et laisse 1 bloc à Damascus.*

5.3 RASSEMBLEMENTS

Au lieu d'un mouvement de groupe, le joueur peut décider d'un rassemblement. Désignez une ville amie puis déplacez des blocs (autaunt que souhaité) ayant une capacité de mouvement suffisante pour atteindre cette ville.

***EXEMPLE** : 4 blocs à Jerusalem, 1 à Jaffa, 2 à Tiberias et 2 à Beirut se déplacent vers Acre, la ville désignée pour le rassemblement.*

Les blocs ne peuvent démarrer une nouvelle bataille ou répondre à une attaque ennemie avec un rassemblement, mais peuvent se rassembler dans (ou passer au travers de) une ville qu'ils assiègent.

***NOTE** : Les blocs qui se rassemblent dans une ville assiégée peuvent lancer un assaut dans la phase de bataille.*

5.4 LIMITES DE ROUTE

Il y a deux types de route : Majeure (épais) et Mineure (fin). Un maximum de huit (8) blocs peuvent emprunter les premières, et de quatre (4) blocs les secondes par phase de mouvement. Les limites de route sont appliquées séparément pour chacun des deux joueurs.

Elles sont réduites de moitié (50%) dans le cas d'une attaque : quatre (4) blocs pour les majeures, deux (2) blocs pour les mineures.

5.5 MARCHES FORCEES

Les blocs peuvent augmenter leur capacité de mouvement de +1 en effectuant une marche forcée. Placez un dé sur chaque bloc qui fait une marche forcée. Après avoir terminé tous les mouvements normaux, lancez chacun des dés posés :

1-3 : perd un pas de force
4-6 : aucun effet

A moins d'être éliminés, les blocs faisant une marche forcée doivent exécuter le déplacement supplémentaire.

Saladin et l'empire Ayyubid

Salah al-Din Yusuf ibn-Ayyub (appelé par les Francs « Saladin ») était un Kurde de haute naissance. Son père était gouverneur de Tikrit (dans l'Irak moderne) et un conseiller politique avisé de Zangi et Nur al-Din. Le frère de son père, Shirkuh, était un général vétéran du sultanat de Zangid et commandait l'expédition de Nur al-Din en 1164 contre les Fatimides d'Egypte (Chiites). Le jeune Saladin s'était joint à son oncle pour cette campagne sanglante mais couronnée de succès. Quand Shirkuh mourut de maladie en 1169, Saladin âgé de 31 ans hérita du pouvoir en Egypte.

Les tensions augmentèrent progressivement entre Saladin et son suzerain à Damas. Une guerre ouverte paraissait inévitable quand Nur al-Din mourut prématurément de maladie en 1174. Saladin fondit avec son armée sur Damas pour y prendre le pouvoir au régent du fils de Nur al-Din, al-Salih, âgé de seulement 11 ans. Une guerre civile s'ensuivit, au cours de laquelle la finesse politique et la puissance militaire de Saladin eurent aisément raison des derniers loyalistes Zangid. En 1186, Saladin contrôlait l'Egypte, la Syrie, la plus grande partie du vieux comté d'Edesse et tous les états-cités importants de Mésopotamie à l'exception de Bagdad.

Saladin avait une réputation controversée auprès de ses contemporains. Beaucoup voyaient en lui un souverain sage et bienveillant, un musulman sunnite consciencieux et le plus grand héros de l'histoire arabe. Pratiquement autant cependant le décrivaient comme un opportuniste cynique et un usurpateur assoiffé de pouvoir, plus attiré par faire la guerre à ses compagnons musulmans qu'aux royaumes chrétiens.

La troisième croisade fut lancée par le pape Eugène III après la victoire de Saladin contre une armée chrétienne à Hattin (près de Tibériade) lui donnant le contrôle de la totalité du royaume de Jérusalem excepté Tyr.

Carte Mud (Boue)

Cette carte termine immédiatement le tour en cours, sauf pour l'attrition de siège.

Limites de route

Les limites de route sont appliquées séparément pour chacun des deux joueurs. Une fois que le maximum d'une route est atteint, elle est fermée au mouvement pour CE joueur jusqu'au tour prochain. Les limites liées à l'attaque ne s'appliquent que pour le dernier segment du trajet, non sur sa totalité.

Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.

5.6 CONTRÔLE DES VILLES

Les villes sont soit AMIES, soit ENNEMIES :

Amies : villes vacantes de votre couleur ou villes occupées par vos blocs.
Ennemies : villes vacantes de la couleur de votre adversaire ou villes occupées par des blocs ennemis.

Pendant un siège, un joueur tient le château, l'autre joueur tient la ville. Une ville et son port éventuel sont amis pour le joueur assiégeant pour ce qui concerne les mouvements. La ville reste contrôlée par le joueur assiégé pour la détermination de la victoire.

Les changements de contrôle des villes sont toujours effectifs immédiatement.

5.7 EPINGLER

Tous les blocs qui attaquent (y compris les réserves) empêchent un nombre équivalents de blocs défenseurs de se déplacer. Le défenseur choisit quels blocs sont « épinglés ». Les blocs « non épinglés » peuvent se déplacer et attaquer normalement, **mais** ne peuvent pas utiliser une route empruntée par l'attaquant pour déclencher la bataille.

***EXEMPLE** : 2 blocs attaquent une ville par une route tandis que 2 autres blocs attaquent la même ville par une route différente. Si 5 blocs défendent la ville, 4 défenseurs sont épinglés, mais 1 (au choix du défenseur) peut se déplacer et attaquer une autre ville, mais sans emprunter une des deux routes utilisées par l'attaquant.*

5.8 MOUVEMENT NAVAL

Chacun des joueurs peut conduire un mouvement naval entre deux ports *amis*. Chaque mouvement naval coûte **un (1)** mouvement par **bloc**; une carte Mouvement de valeur 2 permet de déplacer par mer 2 blocs. Les blocs ne peuvent jamais attaquer (ou renforcer une bataille) ni faire retraite par mer.

5.9 ASSASSINATS

Le bloc Assassins agit sous les ordres du joueur qui utilise la carte Evénement ASSASSINS. Le bloc peut attaquer n'importe quel bloc ennemi désigné (face non visible), combattre en premier et ensuite retourner à Masyaf *sans que l'ennemi ne puisse répliquer*.

Aucun bloc franc ou sarrasin ne peut entrer dans Masyaf.

6.0 BATAILLES

Les batailles sont menées l'une après l'autre après que tous les mouvements ont été exécutés. Chaque bataille doit être terminée avant de commencer la suivante. Le joueur 1 détermine quelle bataille doit être résolue en premier avant d'examiner les blocs ennemis. Une fois la bataille terminée, remettez les blocs en position verticale. Le joueur 1 choisit alors la bataille suivante (il ne doit pas choisir à l'avance l'ordre de toutes les batailles).

Les blocs ne sont révélés que lors de la résolution de la bataille les concernant. Il faut les rendre visibles en les poussant vers l'avant, de façon à conserver la bonne valeur de force.

6.1 ROUNDS DE COMBAT

Les batailles sont résolues en un maximum de **quatre (4)** rounds. **L'attaquant** doit faire retraite **pendant** le quatrième round s'il reste encore des défenseurs sur le champ de bataille. C'est-à-dire que les blocs attaquants ne peuvent combattre au 4ème round contrairement aux blocs défenseurs.

***NOTE** : Comme les deux joueurs se déplacent avant les combats, dans certaines batailles le joueur franc peut être le défenseur tandis qu'il sera l'attaquant dans d'autres.*

6.2 TOURS DE COMBAT

Chaque bloc a un tour de combat par round pour COMBATTRE, FAIRE RETRAITE ou PASSER.

***EXCEPTION** : L'attaquant doit faire retraite au round 4.*

La séquence des tours de combat dépend des valeurs de combat. Tous les blocs « **A** » agissent avant les blocs « **B** », qui eux-mêmes agissent avant les blocs « **C** ». Les blocs « A » défenseurs agissent avant les blocs « A » attaquants, et ainsi de suite.

Après que tous les blocs ont exécuté **un** tour de combat, le round 1 est terminé. Répétez cette séquence pour les rounds 2 et 3 si nécessaire.

***EXEMPLE** : Conrad (B3) et Turcopole (A2) attaquent Zangi (B2) et un Kurd (C2). L'ordre pour chaque tour de combat est : Turcopole, Zangi, Conrad et Kurd.*

6.3 RESERVES DE COMBAT

Un joueur peut attaquer *via* différentes routes et/ou attaquer avec deux ou trois mouvements de groupe. Un groupe se déplaçant sur la même route est déclaré Attaque principale. Tous les autres blocs amis dans la bataille sont placés en Réserve.

***EXEMPLE** : Les Sarrasins ont 4 blocs à HEBRON et 2 à AMMAN. Les deux groupes attaquent JERUSALEM. L'attaquant déclare le groupe d'HEBRON comme son attaque principale.*

Les blocs en réserve ne peuvent combattre, faire retraite ou subir des dégats au round 1. Ils sont révélés au début du round 2, même si tous les autres blocs amis ont été éliminés, ont fait retraite ou se sont retirés. Par la suite ils participent normalement aux combats.

***IMPORTANT** : Le contrôle du champ de bataille change si l'attaquant l'emporte au round 1 avant que les réserves du défenseur n'arrivent. L'attaquant devient le défenseur pour la suite du combat.*

6.31 Renforts de bataille

Les blocs déplacés par le joueur 2 pour se renforcer lors d'une bataille déclenchée par une attaque du joueur 1 sont toujours placés en réserve comme décrit ci-avant.

***EXEMPLE** : Les Sarrasins attaquent Jerusalem à partir d'Hebron avec 4 blocs. Les Francs ont 2 blocs défendant Jerusalem, et déplacent alors 3*

Les Assassins

Les Assassins étaient les membres extrémistes d'une secte ismaélite chiite dévouée à la destruction du pouvoir sunnite au Moyen-Orient. Le terme « Assassin » vient du mot arabe Hashishyun. Les Hashishi (consommateurs de hashish) étaient des fanatiques drogués qui étaient utilisés comme tueurs suicides. Au milieu du 12ème siècle, les Assassins revendiquaient 40 000 membres retranchés dans des forteresses en montagne.

Rashid al-Din Sinan, le légendaire « Vieil homme de la montagne » pendant la troisième croisade, fut peut-être le plus grand leader de cette secte sanguinaire. Sinan, comme ses prédécesseurs, haïssait tout autant les Francs que l'empire Ayyoubide de Saladin et les utilisa les uns contre les autres.

En 1175, les dirigeants d'Alep payèrent Sinan pour assassiner Saladin, exploit qui aurait pu réussir sans le sauvetage héroïque de Yazkuj. En 1177, le vizir Zangi d'Alep succomba sous les coups des Assassins, comme le fit le vizir de Bagdad l'année suivante. En 1192, les Assassins tuèrent Conrad de Montferrat avant son couronnement comme roi de Jérusalem.

Les pertes dues au bloc ASSASSINS représentent le désordre et la démoralisation causés par les attaques de la secte.

Contrôle d'une ville

Crusader Rex n'a pas de ville neutre. Si une de vos villes est occupée par l'ennemi, elle revient sous votre contrôle dès que celui-ci la quitte.

Réserves de combat

Les blocs de l'attaque principale doivent démarrer le tour dans la même ville et utiliser la même route pour rejoindre la bataille. Tous les autres blocs sont en réserve. Les blocs de l'attaque principale ne peuvent pas être volontairement placés en réserve.

REGLES OPTIONNELLES

❒ Richard a le pied marin

Une fois arrivé en Terre Sainte, Richard Cœur de Lion (et lui seul) peut se déplacer vers un port assiégé par les Sarrasins pour se joindre à ou initier une bataille. La puissance de Richard reste inchangée (B4), mais il ne peut faire retraite **par mer** que vers un port *ami*.

❒ Philippe le capricieux

Si Philippe de Flandres (James of Flanders) est éliminé, Philippe-Auguste est aussi éliminé. Il retourne en France pour tenter de prendre possession des Flandres.

***NOTE** : nous recommandons que ces deux règles optionnelles soient appliquées ensemble, chacune étant favorable à l'un des deux camps.*

Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.

blocs de Jaffa vers Jerusalem. Le premier round du combat n'implique que les 4 blocs d'Hebron et les 2 blocs originellement à Jerusalem. Les blocs de Jaffa sont placés en réserve jusqu'au round 2 de combat.

6.4 RESOLUTION DES COMBATS

Chaque bloc à son tour de combat lance un nombre de dés égal à sa force courante. Il fait un dégât pour chaque résultat inférieur ou égal à son niveau de combat.

***EXEMPLE** : Saladin, à une force de 4, lance 4 dés. Il a A3 en combat, ce qui signifie que les résultats de 1 à 3 permettent de toucher. Par contre, de 4 à 6, il rate. Ainsi, si les lancers de dés donnent 1,2, 4 et 5, il réussit 2 touchers et manque 2 fois.*

6.41 DEGATS

Les blocs ennemis ne peuvent pas être ciblés individuellement. Quand un toucher est réussi, c'est le bloc le plus fort à ce moment qui subit le dégât. Quand plusieurs blocs ont la même valeur de force, c'est leur joueur qui décide lequel subit la perte.

***NOTE** : Le combat n'est pas simultané. Tous les dégâts sont immédiatement appliqués.*

6.42 CHARGES DE CHEVALIERS

Les chevaliers **francs** (tous les blocs sauf les Pèlerins, un Archer anglais et deux Turcopoles) disposent de l'option tactique : Charge de chevalier. Chaque bloc de chevalier doit déclarer utiliser cette option avant de lancer les dés à son tour. L'effet est de **doubler** les dés à lancer avec une valeur de combat **normale** (6 dés sont lancés pour une force de 3) avec la contrepartie de s'infliger une perte pour chaque « 6 » tiré, de façon à refléter la désorganisation, les chevaux qui s'emballent…

Les blocs qui prennent d'*assaut* (7.31) un château **ne** peuvent **pas** charger.

Les blocs **peuvent** charger dans le cas d'une *sortie de château* (7.33).

6.43 Harcèlement

Tous les blocs sarrasins ont l'option tactique de tirer avec une valeur de combat réduite de 1 (B2 devient B1) puis de faire retraite immédiatement (6.5). Les deux Turcopoles ont aussi cette possibilité. Les blocs avec une valeur de combat de A1, B1 ou C1 ne peuvent pas utiliser cette tactique.

Les blocs ne peuvent pas harceler quand ils prennent d'*assaut* (7.31), *se replient* (7.0) ou tentent une *sortie* (7.33). Cela signifie que les blocs ne peuvent jamais harceler pendant un combat de siège.

6.5 RETRAITES

Tout bloc peut faire retraire (au lieu de combattre) à son tour normal de combat.

- Par *round de combat*, un maximum de **quatre (4)** blocs peut faire retraite par route majeure et de **deux (2)** par route mineure.
- Les blocs attaquants doivent faire retraite par la(les) route(s) utilisée(s) pour lancer l'attaque. Les blocs défenseurs peuvent faire retraire par n'importe quelle autre route. Les blocs qui ne peuvent pas faire retraite doivent soit remporter la bataille, soit être éliminés.
- Les blocs doivent faire retraite vers des villes **adjacentes** amies ou vides. Ils ne peuvent se joindre à une bataille non encore résolue, mais peuvent par contre rejoindre une ville déjà assiégée par des blocs amis et participer ainsi au combat comme les autres blocs en réserve.

***AVERTISSEMENT** : Quand les deux joueurs arrivent dans une bataille en empruntant la même route, seul le joueur 2 peut l'utiliser pour faire retraite.*

6.6 REGROUPEMENTS

Quand une bataille ou un siège se termine, le vainqueur peut REGROUPER tout ou partie des blocs victorieux dans n'importe quelles villes adjacentes et amies. Les limites de route (8/4) s'appliquent normalement.

Les blocs ne peuvent se regrouper dans une ville avec une bataille non encore résolue, mais peuvent par contre se regrouper dans une ville déjà assiégée par des blocs amis et participer ainsi au combat comme les autres blocs en réserve.

6.7 BLOCS ELIMINES

Certains blocs sont éliminés définitivement comme indiqué ci-dessous. Tous les autres sont mis dans la réserve de pioche où ils peuvent être tirés normalement et entrer à nouveau en jeu.

Pour le joueur franc, tous les PÈLERINS (Pilgrims), CROISÉS (Crusaders) et ORDRES MILITAIRES (Military Orders) sont définitivement éliminés. Pour le joueur sarrasin, tous les EMIRS sont définitivement éliminés. Ces blocs ne sont pas remis dans la pioche mais placés face visible en dehors de la carte.

***AVERTISSEMENT** : L'élimination définitive s'applique dans tous les cas, y compris l'attrition d'hiver, les assassinats, l'attrition de siège, etc.*

7.0 SIEGES

Lors d'une nouvelle bataille, le défenseur peut retirer tout ou partie de ses blocs dans le château **avant** le combat (les blocs ne sont pas révélés). Si tous les blocs se retirent avant le combat, l'attaquant peut soit mener un ASSAUT au round 1, soit ASSIÉGER.

Le défenseur peut aussi retirer un bloc dans le château plus tard, au lieu de combattre pendant un tour de combat. Une fois que tous les blocs défenseurs se sont retirés, l'attaquant peut soit mener un ASSAUT au round suivant, soit ASSIÉGER.

7.1 DEFENSE D'UN CHÂTEAU

La valeur de la ville indique le nombre maximum de blocs qui peuvent se retirer dans le château. Les blocs défenseurs en sus doivent rester sur le champ de bataille (hors du château).

De fragiles alliances

Les Francs et les Sarrasins devaient composer avec des tensions internes qui menaçaient à tout moment de diviser leurs forces.

Le pouvoir de Saladin ne tenait qu'à peu de chose. Il avait à lutter contre des menaces externes venant des émirs de Turquie, Arménie et Bagdad ; la sédition couvait en Egypte et Irak ; enfin les derniers loyalistes Zangi devaient être étroitement surveillés.

Outremer était le creuset permanent d'intrigues et de tensions. Le roi Guy s'opposait durement aux Hospitaliers, au Comte Raymond de Tripoli et à la veuve de Baldwin, Maria Comnena, une princesse de l'empire byzantin. Chacun d'entre eux voyait en Guy un intrus doublé d'un faible. Après le désastre d'Hattin, dont Guy fut considéré comme responsable, le conflit intestin perdura avec Conrad de Montferrat, qui convoitait la couronne.

Les croisés étaient tout autant à couteaux tirés. Le refus au dernier moment de Richard de se marier avec la sœur de Philippe (parce qu'elle avait été la maîtresse de son père, Henry II) avait tellement détérioré leurs relations que le roi français passa seulement quatre mois en Palestine avant de rentrer précipitamment en France pour y comploter la saisie des immenses possessions de Richard en Normandie, Anjou et Aquitaine. A trois reprises par la suite l'armée française sous les ordres du Duc de Bourgogne abandonna le champ de bataille et deux fois les Français refusèrent de combattre : en septembre 1191 à la demande de Richard d'envahir l'Egypte et en juin 1192 quand Richard proposa une marche finale sur Jérusalem.

EXEMPLE DE BATAILLE

Le joueur Sarrasin attaque Jérusalem à partir d'Hébron avec 4 blocs (attaque principale) et à partir de Jéricho avec 2 blocs. Le Franc (Joueur 2) a 2 blocs défendant Jérusalem et déplace 3 blocs de Jaffa pour aider à la défense de Jérusalem.

Déclaration de la bataille : Le joueur 2 retire 2 blocs défenseurs dans le château. Le joueur 1 décide de prendre d'assaut avec ses 4 blocs. Les blocs de Jaffa et Jericho sont mis en réserve.

Round de combat 1 : Les blocs en défense et à l'assaut combattent à leurs tours respectifs. Le défenseur a une double défense.

Round de combat 2 : Les blocs en réserve du joueur 2 obligent maintenant à une bataille de champ contre les six blocs du joueur 1. Le joueur 1 ne peut pas prendre d'assaut mais est en défense dans cette bataille. Dans la séquence normale, les blocs en réserve du joueur 2 chargent. Le joueur 2 choisit aussi de tenter une sortie et de charger avec ses 2 blocs du château.

Round de combat 3 : La bataille de champ continue. Le joueur 2 a perdu deux blocs, mais fait retraite avec un bloc vers Ramla et retire les blocs ayant fait une sortie dans le château. Le joueur 1 ne peut pas prendre d'assaut à ce round. La bataille se termine donc par la poursuite du siège. Il n'y a pas d'attrition de siège à ce tour.

Résumé : Jérusalem est sauvée, mais reste assiégée. Le joueur 2 aurait pu faire mieux en restant sur le champ de bataille, restant en défense pour toute la durée du combat et peut-être en forçant les Sarrasins à faire retraite après les rounds de combat.

Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.

7.11 Double Défense

Les blocs défendant un château ont double défense (D2) ; deux dégâts sont nécessaires pour faire un pas de perte. Chaque dégât est traité comme un *demi-pas de perte* et le dégât suivant **doit** être subi par le *même* bloc. Les demis-pas de perte sont conservés d'un round à l'autre, mais pas au tour de jeu suivant. Un bloc défenseur récupère un demi-pas de perte après le troisième round de combat.

7.2 ASSIEGER

L'attaquant a la possibilité d'*assiéger* s'il n'y a plus de blocs pour défendre le champ de bataille ou de *faire retraite* normalement. N'importe quel nombre de blocs peuvent assiéger, bien qu'il y ait une limite au nombre qui peuvent mener l'assaut (voir 7.31). Les blocs assiégeants restent face visible durant le siège, mais les nouvelles unités rejoignant le siège restent cachées jusqu'à être révélées au combat.

7.21 Contrôle du siège

Dans un siège, le défenseur tient le château et l'assiégeant le champ de bataille. Cela donne au défenseur l'avantage de la défense lors d'un assaut. Cependant, l'assiégeant est le défenseur dans n'importe quelle bataille de champ qui survient dans cette ville. L'assiégeant contrôle aussi la ville (et le port) pour tout ce qui concerne le mouvement, la retraite et le regroupement.

7.3 COMBAT DE SIEGE

Le combat de siège est optionnel. A chaque tour de jeu, tous les sièges sont des *batailles potentielles* qui sont déclenchées par l'un ou l'autre des joueurs.

- Le joueur assiégeant choisit soit de mener un ASSAUT, soit de continuer le SIÈGE.
- En cas d'ASSAUT, la bataille est activée en tant que combat de siège.
- En cas de SIÈGE, le joueur *assiégé* peut déclencher une bataille en tentant une sortie.
- Si aucun des joueurs ne veut combattre, déterminez l'attrition de siège.

7.31 Assaut

L'assaut est résolu comme une bataille normale excepté que le défenseur du château a une double défense (voir 7.11) et que le nombre de blocs menant l'assaut ne peut excéder le **double** de la valeur de la ville. Ainsi, à Tiberias, un maximum de 2 blocs peut défendre le château et jusqu'à 4 blocs peuvent le prendre d'assaut.

***EXCEPTIONS** : Tyre & Tripoli étaient situées à l'extrémité de routes étroites. Un maximum de 2 blocs peut donc prendre d'assaut ces deux cités.*

Un assaut ne peut avoir lieu qu'une fois que tous les blocs défenseurs se sont retirés dans le château. Quand cela survient, l'assaut peut commencer au round de combat suivant. Ainsi, si la bataille de champ se termine au 2ème round de combat, l'assaut peut débuter au 3ème round de combat.

Les blocs excédant le maximum de blocs menant l'assaut sont placés en réserve et ne peuvent ni recevoir ni infliger de dégats. Les blocs en réserve peuvent être librement échangés avec les blocs à l'assaut au *début* de chaque round de combat.

Les blocs menant l'assaut peuvent faire retraite normalement ou se retirer sur le champ de bataille de la même ville où ils restent en siège et ne peuvent pas se regrouper.

7.32 Forces de secours

Un joueur assiégé peut tenter de faire lever un siège en attaquant la ville avec des forces externes. Une bataille de champ normale est conduite avec l'assiégeant en *défense* et la force de secours en *attaquant*. La force de secours doit faire retraite (elle ne peut pas se retirer dans le château) si elle échoue à défaire l'assiégeant.

7.33 Sortie

S'ils ne sont pas pris d'assaut, les blocs assiégés *peuvent* tenter une sortie pour essayer de briser un siège ou d'aider une force de secours.

Les blocs qui tentent la sortie mènent un tour de combat normal contre les blocs assiégeants, mais perdent la double défense. Les blocs **doivent** combattre lors du tour où ils sortent, mais ils peuvent faire retraite au tour de combat suivant **seulement** vers une ville amie adjacente ou se retirer de nouveau dans le château. Les blocs francs qui tentent une sortie peuvent mener une charge de chevalerie.

7.4 ATTRITION DE SIEGE

Les blocs assiégés sont sujets à un jet d'attrition à la fin de chaque tour de jeu **excepté le premier tour de jeu** où ils sont assiégés. Lancez un dé pour chaque bloc :

1-3 : perd un pas
4-6 : aucun effet

Les blocs éliminés par l'attrition de siège suivent les règles normales d'élimination.

8.0 PIOCHE

Aucun des deux joueurs ne pioche pendant la première année (1187) du jeu. A partir de 1188, les joueurs piochent UN bloc par phase de pioche, excepté lors du *tour hivernal*.

8.1 RESERVES DE PIOCHE

Chaque joueur a une réserve de pioche, une zone hors de la carte où les blocs sont conservés face cachée. Certains blocs commencent la partie dans la réserve de pioche et les blocs éliminés (à quelques exceptions près) pendant le jeu y sont ajoutés.

8.2 TIRAGES FRANCS

8.21 Croisés

Les blocs germaniques, français et anglais qui sont piochés sont d'abord placés, dans la zone intermédiaire au bord ouest de la carte, dans une case leur correspondant. Ils ne peuvent entrer en jeu que quand les TROIS blocs de leur groupe ont été piochés.

Richard Cœur de Lion

Richard Plantagenêt, roi d'Angleterre, duc de Normandie, et comte d'Anjou, fut certainement le plus grand chef militaire et le chevalier le plus redouté du Moyen Âge. Le nom « Cœur de Lion » était mérité et largement connu avant même ses aventures en Terre Sainte, mais ses campagnes en Outremer furent le zénith de sa carrière. Un émir d'Alep écrivait à Saladin que « Jamais il n'avait vu son égal ou rencontré son pair. Il est toujours le plus en vue de l'ennemi à chaque rencontre; Il est la fleur de la chevalerie. C'est lui qui mutile notre peuple. Personne ne peut lui résister ni sauver un captif de ses mains ».

Alors que Richard éclipsait nettement Saladin comme guerrier, Saladin était un bien meilleur connaisseur des hommes. Le roi anglais se fit des ennemis de bien des alliés puissants, comme le roi Philippe, Conrad de Montferrat et Léopold d'Autriche.

La croisade de Barberousse

A 67 ans, Frédéric Barberousse dirigeait le Saint Empire Germanique depuis près de quatre décades et était l'un des plus puissants et des plus respectés souverains de son époque. Malgré l'âge de l'empereur et ses disputes passées avec le pape, Barberousse réagit à la déroute de Hatting en rassemblant 15000 hommes et 3000 chevaliers (la fine fleur de la noblesse germanique) pour la guerre en Outremer.

L'armée germanique fut obligée de se frayer un chemin au milieu d'armées de l'empire bizantin et du sultanat de Rum. Elle le fit en semant la terreur sur son passage. Saladin en fut si alarmé qu'il interrompit sa campagne contre Tyr et Tripoli et démantela châteaux et remparts au sud jusqu'à Ascalon pour empêcher l'armée de Barberousse de trouver soutien ou ravitaillement. Cependant, par un incroyable tour du destin, Barberousse se noya en traversant une rivière près de Tarsus le 10 juin 1190. Les dissensions internes éclatèrent vite et quand finalement l'armée atteignit péniblement Antioche, une épidémie balaya la ville. Ce dernier coup du sort convainquit pratiquement tous les Allemands de rentrer au pays. En octobre 1190, ce ne sont que de bien maigres renforts germaniques conduits par Léopold d'Autriche qui atteignirent Acre pour épauler le roi Guy.

Saladin avait ainsi évité de rencontrer un formidable ennemi. Dans Crusader Rex, il pourrait bien ne pas être aussi heureux.

Le drapeau de Léopold

Le drapeau autrichien daterait de la Troisième Croisade. Après une féroce bataille, la chemise blanche de Léopold était couverte de sang, exceptée une rayure sous sa ceinture.

Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.

8.22 Anglais et Français

Les Anglais ou les Français nécessitent un mouvement de groupe pour se déplacer de la zone intermédiaire vers n'importe quel port *ami*. Il n'est pas nécessaire de tous les déplacer en même temps et ils peuvent se diriger vers des ports amis différents.

8.23 Germains

Les blocs germaniques nécessitent un mouvement de groupe pour se déplacer vers Antioch ou Aleppo (l'un ou l'autre, pas les deux). Si la cité choisie est occupée par les Sarrasins ou assiégée par l'un des deux joueurs, l'arrivée des Germains déclenche une bataille ou un siège. Les blocs germaniques, comme les autres croisés, sont éliminés définitivement du jeu s'ils font retraite hors de la carte.

8.24 Pèlerins (Pilgrims)

Les Pèlerins sont immédiatement déployés dans un port *ami*. Si tous les ports sont sous contrôle sarrasin, le bloc est remis dans la réserve de pioche sans qu'il soit possible de piocher à nouveau.

8.25 Outremers

Les Outremers éliminés sont placés dans la réserve de pioche franque. Les blocs repiochés sont placés à pleine force dans leur place forte (ou leur place forte alternative) si elle est sous *contrôle ami* **ou** à force 1 dans une ville amie quelconque.

8.3 TIRAGES SARRASINS

Les blocs sarrasins piochés sont placés à pleine force dans leur place forte (ou leur place forte alternative) si elle est sous *contrôle ami* **ou** à force 1 dans une ville amie quelconque.

9.0 HIVER

La sixième et dernière carte jouée chaque année correspond au tour hivernal. Elle est jouée normalement, excepté que :

9.01 : Les blocs ont une capacité de mouvement réduite de 1 et **ne peuvent pas** faire de marche forcée.
9.02 : Les blocs **ne peuvent pas** commencer de bataille ou renforcer un siège mais peuvent occuper des villes ennemies vides.
9.03 : Il n'y a pas de **phase de bataille**. Les sièges ne peuvent pas continuer pendant l'hiver. Les blocs assiégeants doivent se déplacer vers des quartiers d'hiver en utilisant seulement la carte Mouvement jouée ou subir l'attrition d'hiver (9.3).
9.04 : Il n'y a pas de **phase de pioche**.

9.1 CAMPAGNES D'HIVER

Si la sixième carte jouée est *Campagne d'hiver* (Winter Campaign), les effets suivants s'appliquent :

9.11 : Le Mouvement 1 peut être utilisé normalement, y compris débuter de nouvelles batailles, renforcer des sièges existants, etc.
9.12 : Tout ou partie des sièges existants peuvent continuer si souhaité. Le *combat de siège* est autorisé. L'*attrition d'hiver* est ignorée pour l'assiégeant, mais l'*attrition de siège* s'applique aux **deux** joueurs

COMMANDANTS FRANCS

BALIAN : Balian d'Ibelin, Seigneur de Naplouse. Il a négocié des termes favorables pour les citoyens de Jérusalem après sa capture par Saladin en 1187.

BARBEROUSSE : Frédéric Ier, l'empereur romain germanique, âgé de 67 ans. Il s'est noyé en 1190 avant d'atteindre la Terre Sainte et la plus grande partie de son armée est retournée au pays.

BOHEMOND : Bohémond III, Prince d'Antioche.

CONRAD : Conrad de Montferrat, guerrier redouté et prétendant au trône du royaume de Jérusalem. Il fut tué par les Assassins en 1192.

FREDERIC : Frédéric de Souabe, fils de l'empereur Frédéric Barberousse.

ROI GUY : Guy de Lusignan, qui a épousé Sibylle, sœur du roi Baudoin IV. Il réussit à dépasser Raymond pour le trône en 1186 après la mort prématurée de Baudoin de la lèpre. Il fut capturé et rançonné par Saladin après Hattin. Il ne regagna jamais son trône, qui lui fut échangé avec le titre de roi de Chypre, où ses descendants exercèrent le pouvoir longtemps après la fin des royaumes latins d'orient.

HUGUES : Duc de Bourgogne et commandant des forces françaises après le départ du roi Philippe.

PHILIPPE : Comte de Flandres, dit Philippe d'Alsace, un solide Alsacien qui prit la croix verte comme emblême durant la croisade.

LEOPOLD : Léopold V d'Autriche. Il commanda les forces germaniques au siège d'Acre. Insulté par Richard, Léopold lui retourna la pareille en emprisonnant le roi d'Angleterre lors de son retour en passant par l'Autriche et en ne le libérant que contre une rançon.

PHILIPPE : Philippe Auguste, roi de France, beau-frère mais rival mortel du roi d'Angleterre. Il a conspiré pour reprendre une partie des possessions des Plantagenêts en France pendant que Richard était encore en Terre Sainte.

RAYMOND : Raymond III, comte de Tripoli et prince de Galilée (par son mariage), ancien régent du royaume de Jérusalem et opposant au roi Guy. Il était un ami de Saladin et beaucoup l'ont suspecté de trahison.

RENAUD : Renaud de Châtillon, ancien prince d'Antioche (par son mariage) et seigneur d'Outre-Jourdain. Ce combattant assoiffé de sang, proche allié du roi Guy, fut personnellement exécuté par Saladin après Hattin.

RENAUD : Renaud de Grenier, seigneur de Sidon.

RICHARD : Richard Ier, roi d'Angleterre connu comme « Richard Cœur de Lion ». Ses prouesses militaires et son courage personnel furent remarquables mais son sens politique fut déplorable.

ROBERT : Robert de Normandie, le soutien le plus fidèle de Richard.

GAUTIER : Gautier de Grenier, seigneur de Césarée.

EMIRS SARRASINS

AL-ADIL : Le plus jeune frère de Saladin et seigneur d'Egypte. Aussi connu sous le nom de « Safadin ».

AL-AFDAL : Le fils aîné de Saladin et seigneur de Damas.

AL-AZIZ : Le second fils de Saladin et sultan d'Egypte. Il dirigea l'Egypte après la mort de Saladin en 1193 et prit le nom de Uthman.

AL-MASHTUB : Kurde de Mossoul et Grand Emir, allié de longue date de Saladin. Il fut capturé par les Francs quand Acre se rendit en 1191.

AL-ZAHIR : Troisième fils de Saladin et seigneur d'Alep.

BAHRAM : Seigneur de Baalbek.

JURDIK : Mamelouk et allié de longue date de Saladin.

KEUKBURI : Seigneur de Sumaiset, al-Ruha et Harran. Il commanda l'aile gauche des Sarrasins à la bataille de Hattin.

QAIMAZ : Commandant ayyoubide de Banyas.

QARA-QUSH : Le mot turc pour « Aigle », un slave qui devint un talentueux commandant militaire en Egypte et au Soudan. Il commanda à Acre et se rendit au roi Philippe en 1191.

SALADIN : Salah al-Din Yusuf Ibn-Ayyub, fondateur de l'empire ayyoubide.

SANJAR : Seigneur de Jazirat, un riche émirat au nord-est d'Alep.

SHIRKUH : Le fils âgé de 16 ans de Nasir al-Din Muhammad (Oncle de Saladin) et seigneur de Homs.

SULAIMAN : Seigneur d'Artah.

TAQI AL-DIN : Neveu de Saladin et son plus grand général. Il commanda l'aile droite des Sarrasins à la bataille de Hattin.

TUMAN : Emir de Homs, un ancien allié de Zangi.

YAZKUJ : Seigneur d'Ashtera, un ancien mamelouk de l'oncle de Saladin, Shirkuh.

YUZPAH : Commandant militaire ayyoubide en Egypte.

ZANGI : Prince de Sinjar, et Atabeg d'Alep et de Mossoul. Un rival de Saladin pour le pouvoir en Syrie.

Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.

(l'assiégeant lance en premier).

9.13 : La carte Campagne d'hiver prend **toujours** le pas sur la carte Boue (Mud), c'est-à-dire que la carte Boue est ignorée et la campagne d'hiver jouée normalement.

***IMPORTANT** : La carte CAMPAGNE D'HIVER est une carte Mouvement spéciale, pas une carte Evénement. La carte peut donc être jouée plus tôt dans le tour comme une carte Mouvement normale de valeur « 1 ».*

9.2 QUARTIERS D'HIVER

Après que tous les mouvements et combats du tour hivernal ont été effectués, tous les blocs qui excèdent les valeurs des villes sont **éliminés** (au choix de leur joueur). Les valeurs des villes sont **triplées** quand l'hivernage a lieu dans une ville de **votre couleur**. Les remplacements d'hiver et les limites de château sont inchangés.

***EXEMPLE** : Le joueur franc peut hiverner avec six (6) blocs à Ascalon mais le joueur sarrasin ne peut y hiverner qu'avec deux (2) blocs.*

9.3 ATTRITION D'HIVER

Les blocs qui excèdent les valeurs des villes sont éliminés (au choix de leur joueur).

Pendant une CAMPAGNE D'HIVER, l'*attrition de siège* (7.4) s'applique aux **deux** joueurs (l'assiégeant lance le dé en premier).

9.4 REMPLACEMENTS D'HIVER

Chaque ville fournit un nombre de pas de remplacement égal à sa valeur. Ainsi, Ascalon fournit deux (2) pas de remplacement. Les pas ne peuvent être utilisés que pour les blocs qui y sont en garnison et donc ne peuvent pas être utilisés ailleurs.

***IMPORTANT** : Les Sarrasins qui passent l'hiver en dehors de leur place forte doivent dépenser deux points de remplacement pour gagner un pas.*

Aucun des joueurs ne gagne de points de remplacement pour une ville assiégée durant l'hiver.

9.5 FIN D'ANNEEE

Avancez le marqueur d'année sur la case suivante. Mélangez **toutes** les cartes et commencez la nouvelle année en distribuant six (6) cartes à chaque joueur.

CREDITS

Conception du jeu : *Jerry Taylor*
Tom Dalgliesh

Art / Graphiques : *Martin Scott (Cartes)*
Tom Dalgliesh (Plateau)

Développeur : *Grant Dalgliesh*

Contributeurs : *Forrest Atterberry*
Peter Bogdasarian
Leonard Coufal
Dan Dolan
Ron Draker
Stuart Pierce
Dan Raspler
Cal Stengel

COUVERTURE
Richard Cœur de Lion
© Chris Collingwood, Cranston Fine Arts

COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

Pour les mises à jour et discussions sur ce jeu, consultez :

www.columbiagames.com

INDEX

Assassins **2.4**
Assassinats 5.9
Batailles **6.0**
Blocs **2.0**
Cartes **4.0**
Cartes Mouvement 4.11
Cartes Evénement 4.12
Châteaux **1.2**
Défense d'un château 7.1
Résolution des combats **6.4**
Dégats 6.41
Niveaux de combat 2.12
Réserves de combat 6.3
Rounds de combat 6.1
Tours de combat 6.2
Harcèlement 6.43
Charges de chevalerie 6.42
Croisés **2.24,8.21**
Déploiement **3.0**
Pioche **8.0**
Réserves de pioche 8.1
Francs **2.2**
Déploiement 3.1
Tirages 8.2
Ordres militaires **2.22**
Eliminations 6.7
Mouvement **5.0**
Groupes 5.2
Marche forcée 5.5
Rassemblement 5.3
Epingler 5.7
Pèlerins **2.25,8.24**
Ports **1.3**
Regroupements **6.6**
Retraites **6.5**
Routes **5.4**
Sarrasins **2.3**
Déploiement 3.2
Tirages 8.3
Mouvement naval **5.8**
Places Fortes **1.4**
Sièges **7.0**
Forces de secours 7.32
Sorties 7.33
Attrition de siège 7.4
Combat de siège 7.3
Contrôle 7.21
Assaut 7.31
Villes **1.1**
Contrôle 5.6
Objectifs de victoire **1.5**
Hivernage **9.0**
Campagne d'hiver 9.1
Quartiers d'hiver 9.2
Attrition d'hiver 9.3
Remplacements 9.4
Retraits **7.0**

Copyright © 2005 Jerry Taylor and Columbia Games Inc.