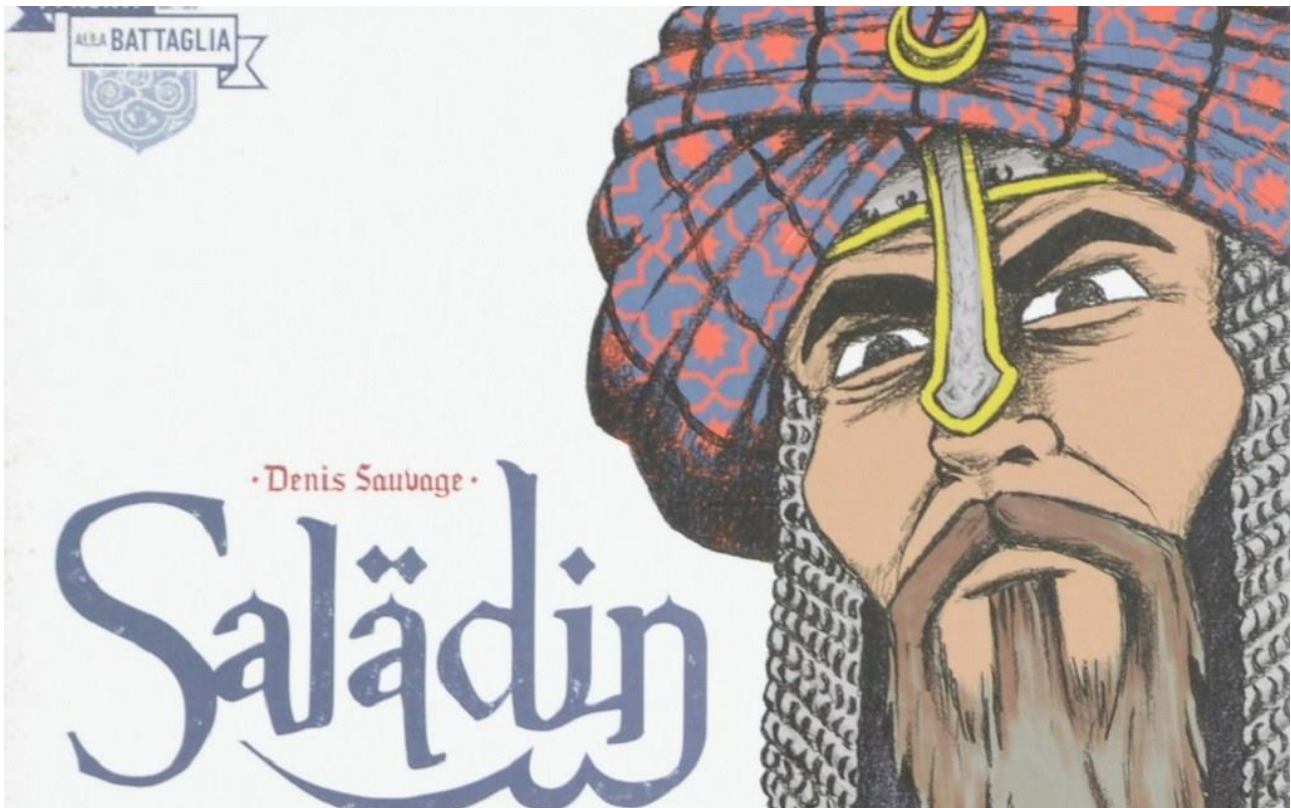


SALADIN

Due battaglie della Terza Crociata accessibili a tutti i giocatori



Introduzione

Premessa: l'ambientazione storica di **Saladin** è quella della Terza Crociata in Terra Santa e il tabellone di gioco mostra lo schieramento iniziale delle unità (Lance) Cristiane e Mussulmane per le due battaglie di Hattin (5 Luglio 1187) e Arsuf (7 Settembre 1191). Tuttavia non si tratta di un wargame vero e proprio, ma di un interessante gioco di strategia (per due) gestito dalle carte, con combattimenti decisi usando dei dadi speciali.

La versione italiana di **Saladin** è stata realizzata da [Ergo Ludo](#) ed il gioco ha una durata media di 45-60 minuti, a seconda della battaglia scelta. Riteniamo che si tratti di un titolo adatto anche a giocatori di 12 anni o più, nonostante la scatola consigli 14 anni: lo abbiamo in effetti provato con dei ragazzini di 11-13 anni alla Convention di San Marino 2023 e non hanno avuto nessun problema di comprensione, anzi hanno giocato con grande intensità.

Troverete a fine articolo anche una scheda con la sequenza di gioco un po' più dettagliata.

Unboxing



Foto 1 – I Componenti del gioco.

Saladin viene venduto in una scatola molto più piccola degli standard attuali e contiene un termoformato di plastica nera che permette di riporre in perfetto ordine tutti i componenti.

Il tabellone è montato su cartone robusto e mostra il campo di battaglia di Hattin su una faccia e quello di Arsuf sull'altra; le unità combattenti sono costituite da stecchi di legno colorato (rossi per i Crociati e verdi per i Mussulmani) che devono essere posizionati nelle apposite caselle stampate sulla mappa per ogni battaglia; 13 dischetti di legno vengono utilizzati per dare gli ordini alle unità; 3 dadi per ogni schieramento (nei soliti colori) servono a risolvere gli scontri; due segnalini (fiamma e scudo) sono utilizzati per azioni speciali negli scenari; quattro mazzi di carte "Azione" (70x120 mm) servono ad indicare i "vessilli" in campo.

I materiali sono di buona qualità e senza difetti apparenti, perfettamente adatti alle necessità del gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Eserciti pronti ad iniziare la battaglia di Arsuf.

Dopo avere scelto quale battaglia provare i giocatori schierano le loro truppe (che da ora in poi chiameremo “Lance”, come da regolamento) posando gli “stecchi” nelle posizioni indicate sulla mappa (vedere Foto 2).

Lo scenario indica inoltre di quanti “Ordini” potrà usufruire ogni esercito (rappresentati da dei dischetti colorati) e se ci sono delle regole speciali da adottare: ad Arsuf, per esempio, Gli Ayyubbidi hanno 12 ordini, mentre sono 11 quelli dei Crociati, più uno bloccato provvisoriamente dentro la città di Arsuf (in alto a sinistra, nella foto) che è controllata inizialmente dal nemico. Entrerà in gioco anche lo “Scudo” di legno rosso (lo vedete a sinistra nella foto) per proteggere la seconda linea cristiana.

In questo scenario ai Crociati vengono consegnate 6 carte “Azione”, come ai Mussulmani, mentre i due generali in capo sono Saladino e Re Riccardo (Cuor di Leone). Anche in Hattin le carte sono sei a testa, ma alcune variazioni sul campo di battaglia possono obbligare a sostituirne alcune. La distinzione per una battaglia o l'altra è fatta con un simbolino nella parte bassa (vedere Foto 3).

Il Gioco



Foto 3 –

Esempio di Carte dei Crociati.

Approfittiamo dei discorsi che i due Comandanti in capo stanno facendo alle loro truppe (incoraggiandoli alla battaglia) per dare un'occhiata alle carte di **Saladin**: la Foto 3 qui sopra vi mostra un esempio di carte per Arsuf (le tre in alto) e per Hattin (quelle in basso). Come vedete ogni carta (da ora in poi chiamata "Vessillo" come indicato nel regolamento) riporta (dall'alto in basso) le seguenti caratteristiche (spostate la vostra attenzione soprattutto sulle carte di destra):

- (1) Il nome del generale (Sablé, Raimondo III, ecc.);
- (2) Quali unità nemiche può attaccare (simboli nel rettangolo bianco di sinistra);
- (3) Da quali unità può essere attaccato (rettangolo di destra);
- (4) Che tipo di azione può eseguire quando non è a contatto col nemico (fascia gialla);

- (5) Che tipo di azione può eseguire se è a contatto col nemico (fascia bianca);
- (6) In che battaglia può essere usato quel Vessillo (simbolino nel semicerchio in basso)
- Ogni carta è stampata anche sul retro, generalmente con un numero di azioni inferiore.



Foto 4 – Esempio di Carte Ayyubbidi.

Le foto 3 e 4 ci mostrano anche le carte che rappresentano i generali supremi dei due schieramenti: Saladino per gli Ayyubbidi; Riccardo per i Crociati ad Arsuf (dove vinse) e Lusignano ad Hattin (vinta invece dai Mussulmani). I generali non combattono come i Vessilli, ma possono essere di aiuto con alcune azioni speciali.

Saladino, per esempio, può:

- (a) Recuperare un “Ordine” già speso per rimetterlo a disposizione;
- (b) Decidere di prendere l’iniziativa in un turno e giocare per primo;

(c) Recuperare una “Lancia” eliminata per rimetterla in gioco su una delle unità già indebolite.

E Riccardo e Lusignano fanno cose simili.

Partendo dal giocatore con l’iniziativa (normalmente è quello con meno gettoni “Ordine” all’inizio del turno) i due avversari si alternano scegliendo ogni volta un “Vessillo” ed eseguendo una delle sue azioni, pagando il suo “costo” in Ordini. Così una “carica” di Sablé costa 2 gettoni, così come una “imboscata” di Ala al Din o una “pioggia di frecce” di Ala Afital; il “muro di scudi” di Enrico II e la schermaglia di Keokburi costano 1 gettone; ecc.



Foto 5 – Esempio di carte Vessillo: si leggono chiaramente le azioni disponibili.

Una volta deciso quale vessillo utilizzare i giocatori di **Saladin** scelgono ed eseguono un’azione, girano sul dorso la carta e lanciano i dadi indicati per vedere l’esito dello scontro: ogni dado ha due facce con 1 perdita, 1 faccia con 2 perdite, una faccia con un ordine da scartare e due facce “bianche” che non danno alcun esito.

Da notare che le azioni sui Vessilli dipendono da due fattori:

- (1) Dalla posizione in campo dell’unità (ingaggiata o lontana dal nemico):
- (2) Dal “verso” della carta (fronte o retro)

Le Lance perdute in combattimento devono essere posizionate su un apposito riquadro situato alla sinistra di ogni schieramento: esso può contenere fino a 6 barrette e se si raggiunge o si supera questa soglia esse vengono definitivamente scartate (a gruppi di sei) costringendo il giocatore a perdere per sempre anche un gettone “Ordini”.



Foto 6 – Dettaglio della casella delle perdite per i Crociati.

Alcune delle azioni hanno un simbolo sulla destra (per esempio la “Carica” del Vessillo di Riccardo ha una freccia verso l’alto su sfondo bianco) che indica l’avanzamento delle lance dalla posizione di partenza (lontano dal nemico) a quella di “ingaggio”: in questo caso tutte le unità del Vessillo devono essere spostate nelle caselle adiacenti al nemico che portano il loro simbolo. Da questo momento tutte le azioni di quel Vessillo e della formazione nemica ingaggiata dovranno essere scelte fra quelle disponibili nella “fascia bianca”.

Altre azioni (per esempio la “ritirata” del Vessillo di Solimano) hanno un simbolo sulla destra (freccia verso il basso su fondo giallo) che indica la ritirata delle truppe ingaggiate (amiche o nemiche) verso l’area di partenza. In ogni battaglia sono chiaramente indicate le unità che possono avanzare e quelle che invece devono restare al loro posto: un modo un po’ diverso dal solito per indicare i combattimenti Corpo a Corpo, ma funziona.



Foto 7 – Battaglia di Arsuf in corso: I Crociati hanno spazzato via l’ala sinistra dei Mussulmani, ma hanno subito pesanti perdite al centro ed alla loro sinistra. Notare i dadi speciali (ai lati) e le “perdite” già subite, posizionate nelle rispettive caselle.

Un turno di gioco di **Saladin** dura finché tutti i gettoni “Ordine” non sono stati spesi e **TUTTI** i Vessilli non sono stati utilizzati almeno una volta (e quindi le loro carte devono essere tutte girate sul retro): questo significa che se un giocatore esaurisce gli ordini quando ha ancora dei Vessilli “attivi” dovrà eseguire azioni di valore “zero”, le quali sono sempre piuttosto deleterie per chi le utilizza.

La foto 8 qui di seguito ci illustra un paio di esempi per spiegare cosa può succedere alle unità costrette a fare un’azione “zero”:

(a) Saladino subisce una “rotta”: se il nemico è lontano (fascia gialla) questo significa che il Crociato dovrà tirare tre dadi da combattimento e Saladino ne subirà le conseguenze. Se invece il nemico è ingaggiato (fascia bianca) dopo aver tirato i tre dadi il Crociato dovrà tornare nella posizione di partenza (freccia verso il basso nel quadratino giallo).

(b) Chatillon invece potrà eseguire una “carica incontrollata” (avanzando ad ingaggiare il nemico) se si trova ancora a distanza (fascia gialla): in questo caso lancia un dado da combattimento ed il suo avversario ne lancia due. Se invece è già ingaggiato (fascia bianca) subirà una “rotta” e dovrà tornare alla posizione di partenza (freccia nel quadrato giallo) con il nemico che lo attacca con due dadi.



Foto 8 – Altro esempio di Vessilli.

Alla fine del turno i giocatori recuperano i loro gettoni “Ordine” e ne scartano definitivamente uno: se hanno perso un Vessillo in combattimento scartano un gettone supplementare.

Poi tutte le carte vengono girate nuovamente sul fronte e si ricomincia da capo la sequenza. Se un giocatore resta senza “ordini” (perché sono stati scartati tutti in maniera definitiva, e non quindi se li ha semplicemente usati nel turno in corso) perde la battaglia e la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

Dopo la prima partita a **Saladin** salta subito all’occhio la necessità di evitare di restare senza Ordini quando devono ancora essere girati dei Vessilli con l’azione “0” ancora attivabile perché si rischia di causare inutili perdite alle proprie unità. Meglio rinunciare ad un’azione più forte (e più costosa) ed usare un singolo Ordine per “ordine sparso”, “resistenza”, “spinta”, “schermaglia”, ecc. I Crociati hanno qui un certo vantaggio perché un ordine “zero” potrebbe permettere loro di fare comunque una “carica incontrollata” dove, a fronte di due dadi del nemico, loro ne lanciano uno a loro volta.



Foto 9 – Il campo di Battaglia di Hattin dopo il setup.

Prima di iniziare esaminate attentamente il campo di battaglia e verificate se e quali dei vostri Vessilli potranno avanzare per ingaggiare il nemico (le posizioni di partenza sono sottolineate in giallo e quelle di ingaggio in bianco), poi leggete insieme le regole speciali di ogni battaglia. In generale i Crociati ottengono risultati più decisi caricando con la loro cavalleria pesante, mentre gli Ayyubbidi sono avvantaggiati restando a distanza e lanciando nuvole di frecce.

Verificate anche il numero di Lance di ogni formazione e su quanti “scaglioni” sono distribuite: in generale i Vessilli dei Crociati hanno qualche pezzo in meno ma formazioni più profonde (per esempio 2 scaglioni di 4 lance) mentre gli Ayyubbidi hanno formazioni più estese ma meno profonde (in generale tre scaglioni di 3 Lance).

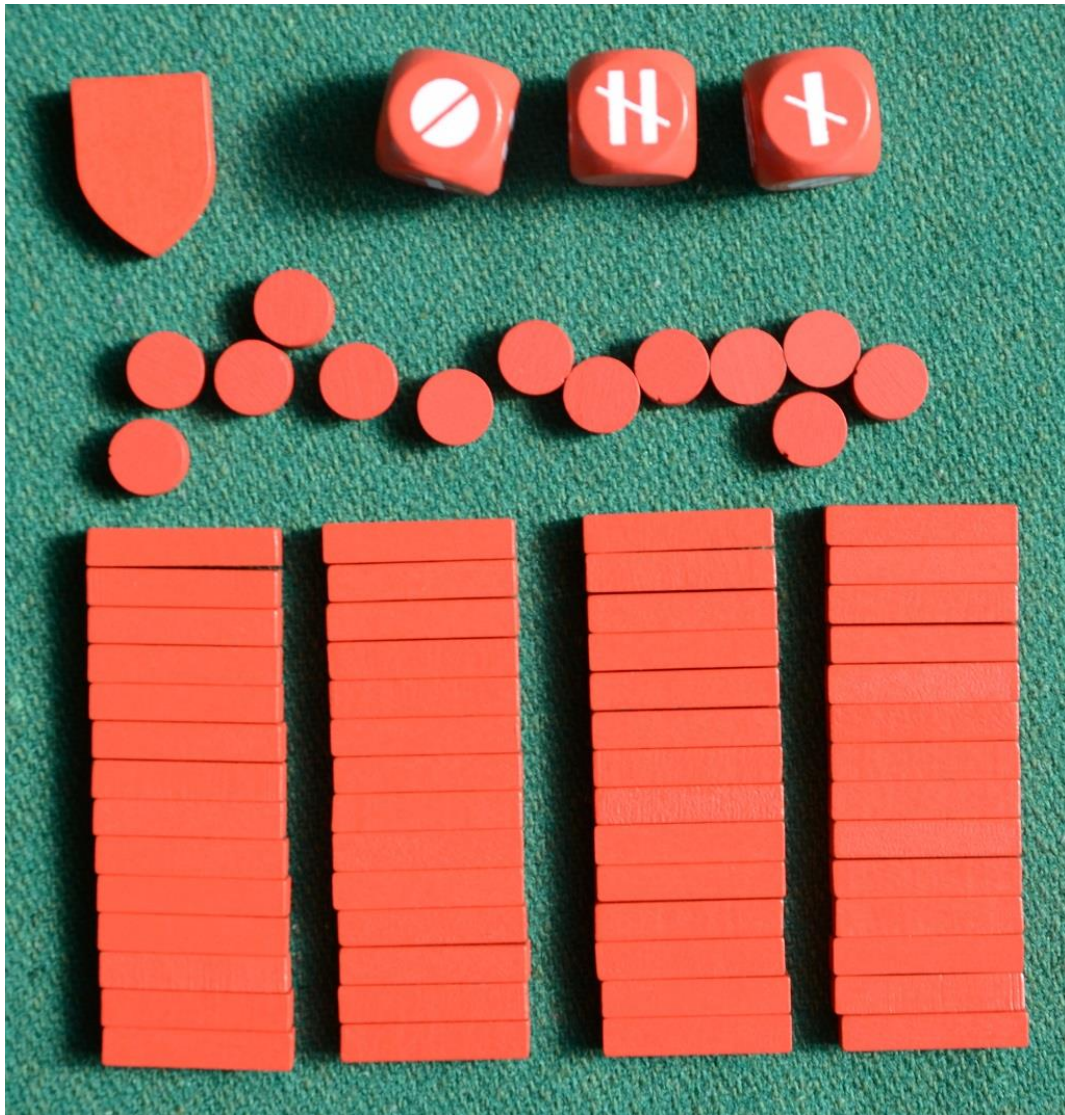


Foto 10 – La dotazione iniziale dei Crociati: Lance, Ordini, Dadi speciali e Scudo.

Questo significa che un paio di cariche potrebbero causare al nemico perdite sufficienti a scoprire le caselle “penalizzanti”: solitamente se uno “scaglione” viene eliminato il Vessillo che ha subito questa perdita deve pagare uno o più gettone extra per ogni ordine, e questo, alla lunga, indebolisce l’intero esercito.

Ricordate anche che a **Saladin** un Vessillo distrutto costringe la sua fazione ad eliminare definitivamente un gettone “Ordini” supplementare all’inizio del turno successivo: quindi accanirsi solo contro 1-2 formazioni potrebbe essere la mossa vincente, tanto più che si potrebbe causare al nemico la perdita di 6 lance, costringendolo ad eliminare per sempre un gettone “Ordini”.

Non dimenticate poi che il vostro Generale in Capo ha il potere di... far resuscitare una Lancia o recuperare un Ordine già speso: se la vostra unità ha appena perso uno scaglione (e quindi dovrebbe spendere ordini extra per la prossima azione) utilizzate il Generale per riportare in formazione una Lancia e così eliminare il malus.

Non esitate a spendere 2 gettoni per tentare il colpo grosso (carica o pioggia di frecce) ma in generale è necessario dosare i propri sforzi in modo da evitare situazioni svantaggiose quando si usano azioni “zero” a fine turno.

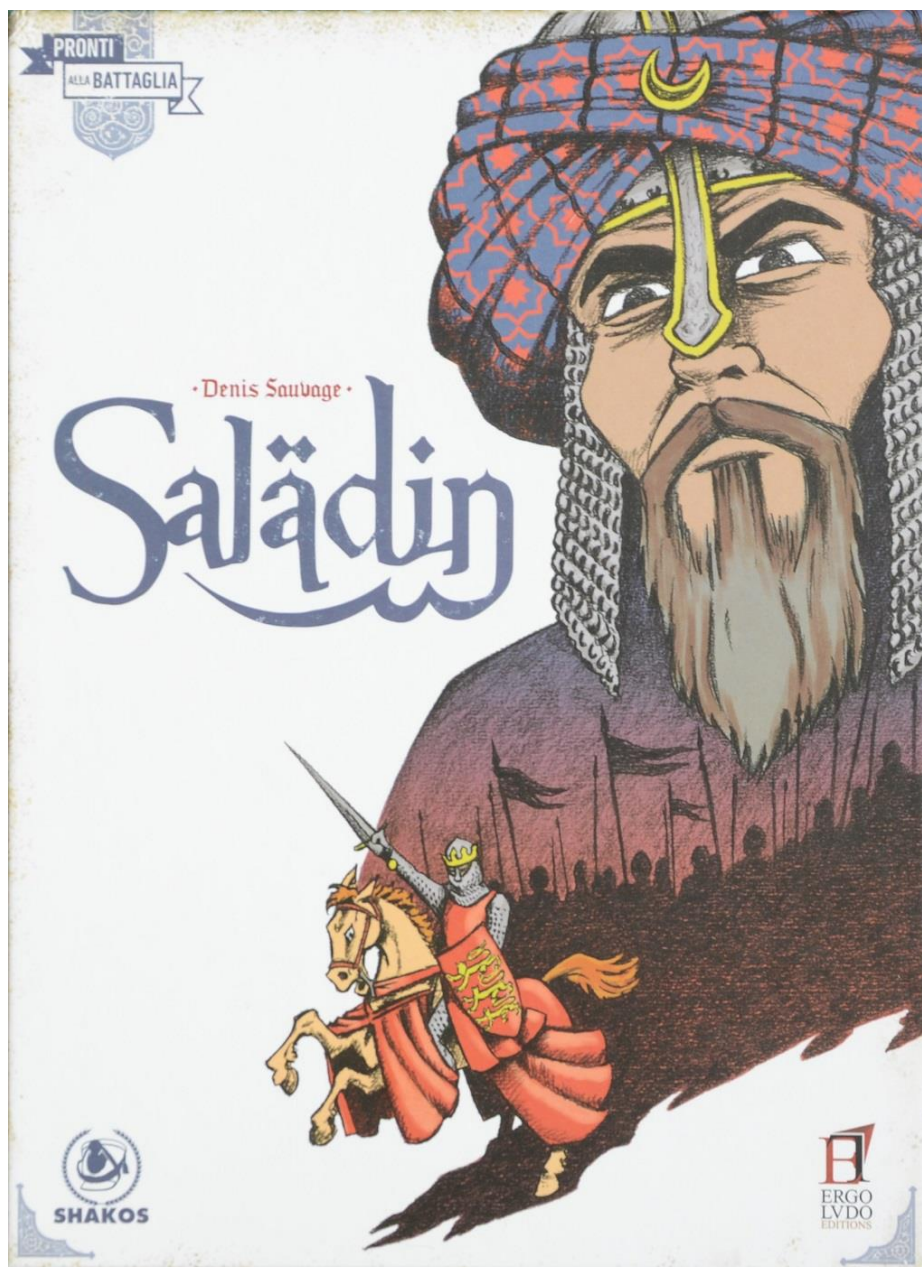


Foto 11 – La scatola di Saladin.

Infine “contate” bene i vostri ordini e decidete fin dall’inizio del turno come distribuirli ai vostri Vessilli: col passare dei turni questa decisione sarà sempre più difficile e vi vedrete costretti a lasciare qualche unità a rischio (le famigerate Azioni “zero”) per poter colpire con la massima potenza un Vessillo nemico troppo debole per reagire in maniera significativa

Commento finale

Le partite a **Saldin** sono normalmente molto intense e si decidono tutte dopo 4-5 turni: la buona (o cattiva) sorte può influenzare qualche combattimento in maniera sensibile (pensate ad una carica dei Crociati, la loro arma migliore, che come risultato di 3 dadi dà 0-1 perdita mentre il difensore, con un solo dado, ne ottiene 2) ma in generale conta molto il corretto uso dei Vessilli e degli ordini e la “fortuna”, col passare dei lanci, si equilibra.

Abbiamo provato **Saldin** con alcuni wargamers di vecchia data, a San Marino, i quali hanno storto il naso nel vedere non solo che non c'erano esagoni sulla mappa, ma che la libertà di "movimento" di una delle due fazioni era deliberatamente limitata. Poi però, resisi conto che effettivamente non si trattava di un wargame "classico" (e lo avevamo anche noi premesso), si sono appassionati e le loro partite sono state fra quelle più combattute a cui abbiamo assistito.

Per chi fosse interessato, abbiamo preparato una scheda riassuntiva con una sequenza di gioco abbastanza dettagliata che potrebbe essere di aiuto, una volta studiato il regolamento, come guida rapida per spiegarlo ad altri: [la trovate qui](#).

"Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"