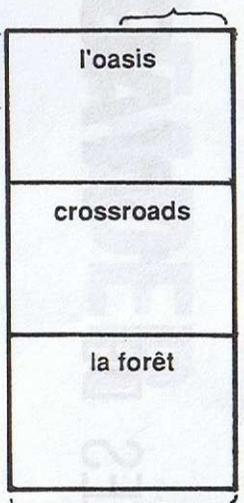


LES CARTES (à disposer comme indiqué dans ce croquis)

Tour 1 : Parti croisé à cheval

Tour 3 à 7 (fuyards croisés et poursuivants arabes)



Arrivée des Templiers (Tour 7)

Tour 1 : Parti arabe à cheval

CONDITIONS DE VICTOIRE : Il y a 3 joueurs en tout : l'Arabe, le Croisé et le Templier. Le Croisé et le Templier peuvent être joués par le même joueur.

Le **CROISÉ** obtient un succès s'il sauve plus de la moitié de ses chevaliers avant le tour 10 et laisse moins de morts sur la carte "oasis" que son adversaire sinon c'est la défaite catastrophique (il sera déjà bienheureux si une seule de ces conditions est remplie...).

Le **TEMPLIER** gagne s'il parvient à sortir 6 de ses 8 chevaliers intacts au tour 11 par le côté opposé à son entrée sur le champ de bataille, tout en massacrant au moins 5 pions arabes au passage. Si de surcroît, il saurait que le joueur Croisé ne remplissait qu'une seule de ses 2 conditions de victoire, l'Ordre des Templiers y gagnerait beaucoup puisqu'il s'imposerait comme seule force militaire sérieuse du secteur (attention, il ne faudrait pas non plus que le joueur croisé soit exterminé... Du doigté, quoi!).

Le joueur **SARRAZIN** sera très satisfait de lui s'il parvient à empêcher de gagner le Croisé ET le Templier, mais il aura déjà matière à clairomner s'il réussit à empêcher le Templier de sortir ses 6 chevaliers sur les 8 engagés car, après tout il a déjà mis en fuite et tué un grand nombre d'hommes de la colonne Geoffrey.

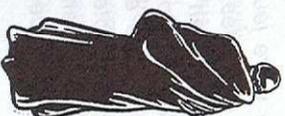
(La suite de notre passionnant feuilleton sur "**STRATEGIE CULTURE**" : "Sauvez ... Geoffrey!" dans une toute prochaine émission)

scénario proposé par le **NOIR SOLITAIRE**

Le Croisé joue en premier

l'Arabe joue en second

Les Croisés templiers jouent en 3ème position quand ils arrivent.



CARTE CROSSROADS MODIFIEE avec rivière et gué

