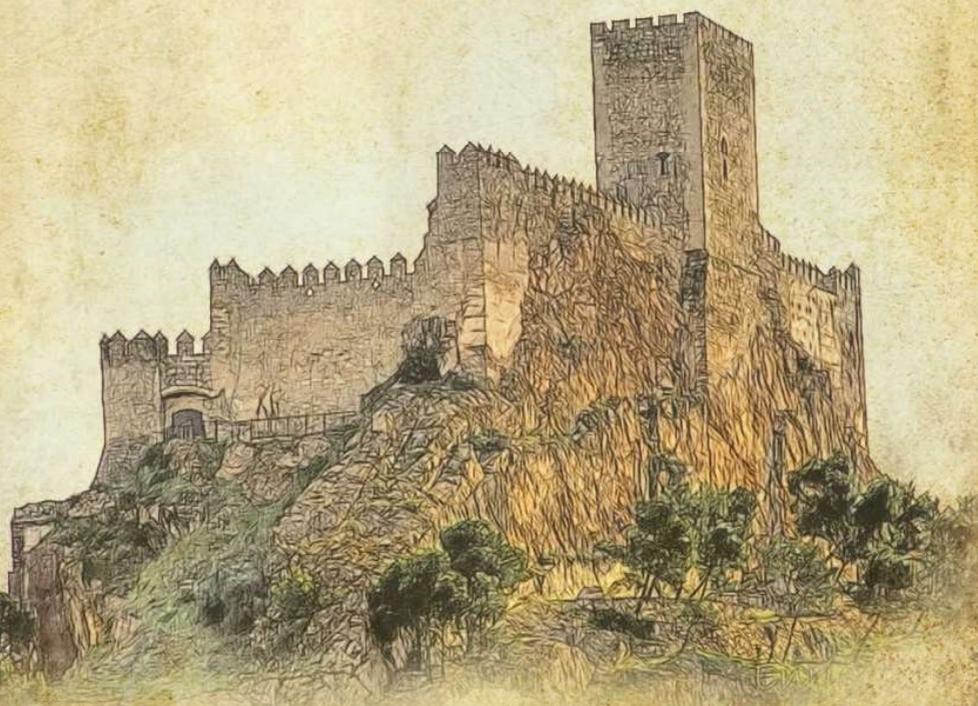


Reconquista

- En Español -



WHITE DOG GAMES

Credits:

This is the translation of the original game **Reconquista**, version 5 rules, published by:

White Dog Games

www.whitedoggames.com

Game Design by David Kershaw.

Game Cover Art by Jose R. Faura.

Translated to Spanish by Jordi Albert Giné.

This translation is formatted to be printed as an A5 format booklet.

Esta traducción está preparada para ser impresa como un cuaderno en formato A5.

Índice

Introducción	4
El Mapa	4
Los contadores.....	5
Dinámica del juego (Resumen).....	7
Definiciones importantes	7
Un Turno	7
Preparando el tablero.....	8
Fase 1: Rebeliones	9
Fase 2: Eventos	10
Fase 3: Recaudar ingresos y gastarlos	12
Fase 4: Movimiento de Ejércitos	14
BATALLA:.....	15
Ejemplo de batalla simple:	16
Ejemplo de batalla compleja 1:	17
Ejemplo de batalla compleja 2:	17
Fase 5: La reacción musulmana.....	18
Breve resumen de la reacción musulmana:	20
Fase 6: Resolver asedios.....	21
Fase 7: Final de Turno.....	22
FIN DEL JUEGO: Puntos de Victoria.	22

Reconquista

Introducción

Reconquista es un juego solitario simulando la reconquista de la España musulmana por los distintos Reinos Cristianos del siglo noveno al 15.

Como jugador, lideras los ejércitos de la cristiandad (**Cristianos**) retomando la península ibérica a los moros (**Musulmanes**).

El Mapa

El mapa muestra una versión estilizada de la península Ibérica (hoy en día España y Portugal) subdividido en 5 **Regiones** de colores. Cada una de estas 5 regiones se subdivide en 4 **Áreas**. Las Regiones y Áreas adoptan el nombre de las características políticas y geográficas importantes en ellas. Por ejemplo, Asturias es una región, y contiene 4 áreas: Santiago, Oviedo, Galicia y León.

Regiones y Áreas están numeradas - esto sirve para ayudar a localizar Regiones y Áreas al azar, y también para regular el movimiento. Diferentes regiones están conectadas por **Carreteras**, de un área de una región a un área en la otra. Esta es la única manera en la que los ejércitos pueden moverse entre las regiones.

Los contadores

Estos contadores a veces se mueven como parte del juego. No hay límite en el número de ellos por área:



Guarniciones: Estas son las tropas con base local, generalmente utilizadas para defender áreas, como las milicias. Pueden ser Musulmanas o Cristianas.

El contador superior es la Guarnición cristiana, la musulmana es el contador inferior.



Ejércitos: El brazo ofensivos de las naciones, por lo general son Musulmanes o Cristianos. Sin embargo, los eventos aleatorios pueden introducir otros ejércitos, que pueden ser aliados de una facción o ninguna (se ha previsto un conjunto de ejércitos neutrales para este fin).

La imagen superior es un Ejército Cristiano, el Ejército Neutral está en el medio, y en la parte inferior se encuentra el Ejército Musulmán.



Rebeldes: Se utiliza para representar áreas que están tratando de ir por libre. Sean Cristianos o Musulmanes separatistas, son hostiles a todos los bandos.

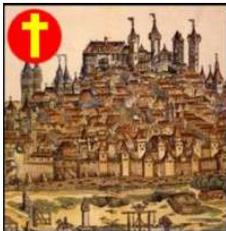


Órdenes Militares: Estos contadores representan los grupos de inspiración religiosa, monjes-caballeros, fundados en esta época. Siempre son Cristianos.



El Cid: Representa los distintos líderes (de ambos bandos) que inspiraron a sus ejércitos a actuar por encima de la media. El contador de El Cid sólo aparecerá debido a un evento aleatorio y podría ser controlado por cualquiera de los bandos, Cristianos o Musulmanes.

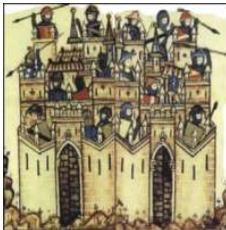
Estos contadores no se pueden mover:



Ciudades: Estos representan los núcleos de población de la Península Ibérica medieval. Sólo puede haber una ciudad por área.

Pueden ser Musulmán o Cristiano. La imagen representa una Ciudad Cristiana (nótese la cruz).

Una ciudad musulmana tiene el símbolo: 



Fortalezas: Están, por lo general, pero no siempre, asociadas a las ciudades, y dan ventaja a la defensa. Sólo puede haber una Fortaleza por área.

Sólo puede haber una Ciudad por área, y sólo una Fortaleza por área. Los otros contadores son ilimitados. Debería haber suficientes contadores previstos para un juego normal. Siéntete libre de hacer más, en caso de ser necesarios.

Además, hay varios contadores para ayudar al desarrollo del juego:



Turno - Utilízala junto con la pista numerada en el mapa para recordar qué turno es.



Ingresos - Opcionalmente se puede utilizar para realizar un seguimiento de los ingresos en la pista numerada del tablero.



Región en Revuelta - Se puede utilizar en la fase de rebelión para indicar una región que está en rebelión, en caso de que suceda.



Doble Resultado - Puede ser utilizado para recordar un resultado que tiene el doble efecto.

Dinámica del juego (Resumen)

El juego dura 20 **turnos**. En este tiempo se van a construir Ciudades y Fortalezas, **Convertir** ciudades, crear Guarniciones, y enviar Ejércitos a la conquista de nuevos territorios. Mientras tanto, lidiaras con **Rebeliones**, **Eventos Aleatorios**, y las acciones de la desafiante oposición Musulmana.

Se necesitan dos dados de 6 caras (en adelante D6) para jugar este juego.

También hay una hoja de referencia rápida incluida en el reverso de estas normas.

Definiciones importantes

- Una Ciudad es de control Cristiano si contiene fuerzas cristianas (Ejército, Guarnición, u Orden Militar). No importa si la Ciudad en sí misma es Musulmana o Cristiana.
- Una Ciudad es de control Musulmán si contiene fuerzas musulmanas (Ejército o Guarnición). Una vez más, no importa si la propia Ciudad es Musulmana o Cristiana.
- Una Ciudad es de control Rebelde si contiene fuerzas rebeldes.
- Una Ciudad sin fuerzas de uno u otro lado se considera que está controlada por la religión de la ciudad. Así, una ciudad Cristiana sería de control Cristiano y una ciudad Musulmana sería de control Musulmán.
- Una Fortaleza desocupada debe retirarse del juego.

Un Turno

En cada turno (que representa un período de 20-50 años), se llevan a cabo las siguientes fases:

1. Fase de rebeliones.
2. Fase de eventos aleatorios.
3. Recaudar los ingresos y gastarlos.
4. Movimiento de Ejércitos, resolviendo los combates a medida que se produce el movimiento, o dejar a los Ejércitos para sitiar Ciudades y Fortalezas, o defender áreas.
5. Las fuerzas Musulmanas reaccionan.
6. Resolución de asedios.
7. Avanza el marcador de turno y comenzar un nuevo turno, o, si este es el turno 20, determina la victoria.

Preparando el tablero

Sitúa el mapa y coloca los siguientes contadores:

1. Contador de turno en el turno 1
2. Colocar una Fortaleza en cada una de las siguientes áreas: Badajoz, Toledo, Córdoba, Zaragoza.
3. Coloca una Ciudad Musulmana en cada una de las siguientes áreas: Zaragoza, Salamanca, Toledo, Valencia, Lisboa, Córdoba, Algeciras, Granada.
4. Coloca una Ciudad Cristiana en cada una de las siguientes áreas: Oviedo, León, Barcelona.
5. Guarniciones: Coloque una en cada Área en cada Región. Todas son Musulmanas, con la excepción de Pamplona y Oviedo, que tienen cada uno una Guarnición Cristiana.
6. Coloca un Ejército Cristiano en Oviedo.
7. Coloca un Ejército Musulmán en Zaragoza. Coloque un Ejército Musulmán en Toledo. Coloque 2 Ejércitos Musulmanes en Córdoba.

Fase 1: Rebeliones

Tira un D6 para seleccionar la región afectada, luego tira otro D6 y consulta la tabla de abajo para ver lo que ocurre en esa región. Si el resultado para determinar la región es un 6, lanzar de nuevo para determinar la región y tirar dos veces en la tabla de abajo.

Para evitar que el juego termine debido a una rebelión, si el resultado eliminaría la última ciudad de control Cristiano o Musulmán, volver a tirar.

Tirada	Resultado
1 o 2	Rebeldes: Coloca una unidad Rebelde en una área determinada aleatoriamente que no contenga una Guarnición, Ejército u Orden Militar. Si no existe ningún área viable, selecciona al azar una sola área y elimina una sola unidad (prioridad según normas de eliminación en combate).
3	Proselitismo: Selecciona una ciudad al azar en la Región. Si es Musulmana, cambia esa ciudad a Cristiana. Si es Cristiana, cambia esa ciudad al Musulmana. Si no hay ciudades en la región, trata este resultado como Rebeldes (un resultado de 1 o 2).
4	Revuelta Campesina: Aleatoriamente selecciona un área con Guarnición(es), pero sin Ejército u Orden Militar. Retira todas las Guarniciones y reemplázalas con una sola unidad Rebelde. Si no hay Guarniciones, trata este resultado como Rebeldes (un resultado de 1 o 2).
5	Gobernador Rebelde: Selecciona una ciudad al azar en la Región. Reemplaza todos los Ejércitos, Órdenes Militares y Guarniciones en la ciudad con el mismo número de contadores Rebeldes. Si no hay unidades presentes, o la ciudad ya está bajo control Rebelde, coloca una única unidad Rebelde. Si no hay ciudades en la Región, trata este resultado como Rebeldes (un resultado de 1 o 2).
6	Revuelta regional: Toda esta región está excluida del juego para todo este turno. No genera ingresos. No se puede mover dentro ni construir. Si se ve afectada por un evento aleatorio, vuelve a tirar para tener el evento en otra región. Si se selecciona para los movimientos de tropas Musulmanas, volver a tirar / seleccionar otra Región. Si esto sucede en el turno 20, la región sí que cuenta para la puntuación de victoria de forma normal.

En todos los casos, si una ciudad cae en manos Rebeldes, cualquier Fortaleza presente, se mantiene en su lugar.

Fase 2: Eventos

En esta fase, se genera un evento al azar. El evento se aplica inmediatamente, y el juego avanza a la siguiente fase. Tener en cuenta que cualquier evento aleatorio puede ocurrir más de una vez durante una partida (o no ocurrir en absoluto).

Lanza dos dados (2D6), súmalos, y consulta la siguiente tabla:

Total	Evento																							
2	Intervención Francesa: Tira un D6. Este es el número de Ejércitos Franceses que aparecen (utilizar los contadores del Ejército Neutral). Tira otro D6 para determinar su movimiento inicial: 1-2 es Oviedo, 3-4 es Pamplona, 5-6 es Barcelona. Antes de continuar a la Fase 3 (Ingresos), mueve esta fuerza Francesa según las normas de reacción musulmana (Fase 5), a excepción de que esta fuerza Francesa es hostil a todas las otras fuerzas: Cristiana, Musulmana o Rebelde. Al final del turno (Fase 7) todos los Ejércitos Franceses supervivientes se retiran del mapa.																							
3	Soborno: En la Fase 3 (Ingresos) puedes usar 2 puntos de ingresos para reemplazar todos los Rebeldes en una sola Área por una guarnición Cristiana.																							
4	Mercenarios: Tira un D6. Este es el número de mercenarios disponibles (utiliza los contadores del Ejército Neutral). En la Fase 3 (Ingresos), puedes contratar cualquier número de ellos a un coste de 1 punto de ingresos cada, y colocarlos como un ejército. Se tratan como ejércitos durante tu turno, a excepción de que son la primera unidad a eliminar en una batalla o asedio. Cualquier unidad de Mercenarios que no se contrate se suma a las fuerza Musulmanas que se levantan en la Fase 5 (reacción Musulmana). Esto significa que es posible que haya Mercenarios luchando entre sí en una batalla o asedio! Al final del turno (Fase 7) todos los Mercenarios supervivientes se retiran del mapa.																							
5	<p>Rebeldes: Lanza un D6. Este es el número de ejércitos Rebeldes que aparecen (utilizar los contadores del Ejército Neutral). Lanza dos dados (2D6) para determinar su movimiento inicial:</p> <table border="1" data-bbox="319 1166 911 1437"> <thead> <tr> <th rowspan="2">2º resultado:</th> <th colspan="2">Primer resultado:</th> </tr> <tr> <th>1, 2 o 3</th> <th>4, 5 o 6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pamplona</td> <td>Barcelona</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Oviedo</td> <td>Tarragona</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Santiago</td> <td>Valencia</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Galicia</td> <td>Murcia</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Porto</td> <td>Algeciras</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Lisboa</td> <td>Sevilla</td> </tr> </tbody> </table>	2º resultado:	Primer resultado:		1, 2 o 3	4, 5 o 6	1	Pamplona	Barcelona	2	Oviedo	Tarragona	3	Santiago	Valencia	4	Galicia	Murcia	5	Porto	Algeciras	6	Lisboa	Sevilla
2º resultado:	Primer resultado:																							
	1, 2 o 3	4, 5 o 6																						
1	Pamplona	Barcelona																						
2	Oviedo	Tarragona																						
3	Santiago	Valencia																						
4	Galicia	Murcia																						
5	Porto	Algeciras																						
6	Lisboa	Sevilla																						

	Antes de continuar con la Fase 3 (Ingresos), mueve estas fuerzas Rebeldes según las normas de reacción musulmana (Fase 5), a excepción de que esta fuerza Rebelde es hostil a todas las otras fuerzas: Cristiana, Musulmana o Rebelde. Al final de turno (Fase 7) todos los ejércitos Rebeldes supervivientes se retiran del mapa.
6	Orden Militar: Ganas un contador de Orden Militar, que debe ser colocado en cualquier Ciudad amiga, o Santiago. Esta Orden Militar es retenida de turno a turno, o hasta que se elimine durante el curso normal del juego.
7	Hambruna: Para cada área en cada Región: Contar el total de unidades (sin contar Ciudad o Fortaleza para este total). Divide este total por 3, redondeando hacia abajo, y elimina ese número de unidades. El orden de prioridad para la eliminación es: Ejército, Guarnición, Orden Militar, luego cualquier otra cosa.
8	El Cid: Tira un D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, se puede poner el contador de El Cid en cualquier ciudad o cualquier área que contiene uno o más Ejército Cristiano u Orden Militar. Con un resultado de 4, 5 o 6, en la Fase 5 (reacción musulmana) colocar El Cid en la misma Área de colocación de las Fuerzas Musulmanas. El efecto de un El Cid es doble: En una batalla, la fuerza con El Cid siempre tira primero (incluso si el defensor está en un área montañosa). En un asedio, El Cid añade 2 a la fuerza del ejército sitiador (En una fuerza musulmana, El Cid no se queda atrás cuando la fuerza se mueve, además no puede terminar solo, por lo que se quedaría con el último ejército). El Cid es siempre la última unidad eliminada en una Batalla / Asedio, y se elimina cuando se eliminan todas las demás unidades. El Cid se elimina en la Fase 7 (final del turno).
9	Impuestos: Durante la Fase 3 (Ingresos) recibes 2 puntos de ingresos adicionales. Sólo este turno.
10	Jihad: Durante la reacción musulmana (Fase 5), al determinar la fuerza Musulmana, tira dos veces en la tabla para las fuerzas. Estas serán emplazadas en la misma área en la Región (o como refuerzos del Norte de África).
11	Cruzada: Tira un D6. Este es el número de Cruzados disponible (utilizar los contadores del Ejército Neutral). En la Fase 3 (Ingresos), es posible colocarlos como un ejército, pero todos ellos deben ser colocados juntos. Se tratan como Ejércitos durante tu turno, a excepción de que son la primera unidad eliminada en una batalla o asedio. Al final de turno (Fase 7) todos los Cruzados supervivientes se retiran del mapa.
12	Expulsiones judíos / moriscos: Durante la Fase 3 (Ingresos) reduce tu total de ingresos por 2. Sólo este turno.

Fase 3: Recaudar ingresos y gastarlos

Como jugador Cristiano, recaudas ingresos, que luego puedes gastar en varias cosas. Los ingresos no pueden ser guardados de un turno para otro. En esta fase, los puntos de ingresos recibidos son:

Ingresos:

- **2 Puntos** - siempre recibes estos puntos.
- **1 Punto por cada Región**, pero sólo si se controla la mayoría de las ciudades de la Región (no importa si la ciudad es Musulmana, con tal de que sea de control Cristiano), y estas ciudades está libre de fuerzas enemigas. *Por ejemplo, hay 3 ciudades en la Región. Dos de ellas son de control Cristiano, mientras que una es de control Musulmán. En este ejemplo, tendrías el control de la mayoría de las ciudades (2 frente a 1) y recibirías un punto de ingreso. Si, sin embargo, una de las ciudades de control Cristiano fue sitiada por los Rebeldes (de un evento al azar), entonces no recibirás ningún punto de ingreso, ya que sólo tienes 1 ciudad libre de fuerzas enemigas.*
- **1 Punto** si controla Santiago de Compostela ("Santiago" en el mapa). Usted controla Santiago de Compostela si está libre de unidades musulmanas o rebeldes (con exclusión de la situación en la que hay una ciudad musulmana pero está guarnecida por los ejércitos y / o guarniciones cristianas. Una ciudad musulmana sin ejércitos o guarniciones en él negaría el control).

Por lo tanto, el mínimo que se puede recibir es de 2 puntos, el máximo es de 8 puntos (posiblemente 10, si aumenta el ingreso debido a un Evento Aleatorio, o cero si pierde ingresos debido a un Evento Aleatorio).

Los ingresos se gastan en la construcción de Ciudades, Fortalezas, Ejércitos, Guarniciones, o convertir las ciudades de Musulmana a Cristiana. Cualquier cosa construida por usted es Cristiana. Ten en cuenta que estos gastos pueden hacerse en cualquier orden que prefieras.

Gastos:

- **Construir un ejército: 2 Puntos** Un Ejército sólo puede construirse en una Ciudad (Cristiana o Musulmana) o Fortaleza que controlas, en un área que está libre de fuerzas enemigas. No hay límite en el número que puede ser construido en la Ciudad o Fortaleza. Puedes construir diferentes ejércitos en diferentes Ciudades / Fortaleza, si así lo deseas.
- **Construir una Guarnición: 1 Punto** Una Guarniciones sólo puede construirse en una Ciudad (Cristiana o Musulmana) o Fortaleza que controlas, en un área que está libre de fuerzas enemigas. No hay límite en el número que puede ser construido en la ciudad o fortaleza. Puedes construir diferentes guarniciones en diferentes Ciudades / Fortaleza, si así lo deseas.

- **Construir una Ciudad: 3 Puntos** Una ciudad puede ser construida en cualquier área que contiene un ejército cristiano y / o Guarnición presente y no hay ya una ciudad. Si hay una Fortaleza ya presente, la Fortaleza se conserva. El área debe estar libre de fuerzas enemigas. La ciudad es siempre Cristiana.
- **Construir una Fortaleza: 1 Punto** Una Fortaleza puede ser construida en cualquier área que contiene una Ciudad Cristiana y / o un Ejército y / o Guarnición, siempre que el Área no contenga ya una Fortaleza y está libre de fuerzas enemigas.
- **Convertir una Ciudad del musulmana a cristiana: 1 Punto** Sólo se puede aplicar a una ciudad musulmana que contenga un ejército cristiano y / o guarnición. Reemplazar la ciudad con una ciudad cristiana. Cualquier Fortaleza existente se conserva.

Fase 4: Movimiento de Ejércitos

Selecciona una sola región. Sólo los ejércitos Cristianos, Guarniciones y Órdenes Militares de esta Región pueden moverse. Ejércitos, Guarniciones y Órdenes Militares en otras regiones no se pueden mover en absoluto en esta fase, incluso si se pasad por encima.

Las Guarniciones se pueden mover a cualquier área de la misma región.

Las Guarniciones **no pueden** trasladarse a otra región.

Los ejércitos se pueden mover a cualquier área de la misma región. Además, pueden moverse a lo largo de una Carretera a otra Región, a condición de que el Área de la que provienen está totalmente libre de fuerzas Musulmanas (la excepción sería una ciudad musulmana, siempre que contenga al menos un ejército Cristiano y / o Guarnición).

Los Ejércitos y Guarniciones pueden mover juntos o por separado. Puedes esperar el resultado del movimiento de una sola fuerza (por ejemplo, una batalla), antes de mover otra fuerza.

Si la fuerza en movimiento entra en una área que contiene fuerzas enemigas, debe detenerse. Fuerzas enemigas son: unidades Rebeldes, Ejércitos Neutrales (Rebeldes o Francés), ejércitos musulmanes, guarniciones musulmanas, o una ciudad musulmana sin otras unidades presentes.

- Si el área enemiga tiene Ciudad y / o Fortaleza, entonces puede haber una batalla - esto sólo ocurre si hay más de una unidad enemiga (Guarnición o Ejército) y al menos una es un ejército (los Rebeldes no son ejércitos). De lo contrario, las fuerzas en movimiento paran y esperan la Fase de Asedio.
- Si el Área enemiga no tiene Ciudad o Fortaleza entonces habrá una batalla.

Ejemplos:

- *Ciudad con 1 Guarnición: No hay batalla*
- *Ciudad con 2 Guarniciones: No hay batalla*
- *Ciudad con 2 Rebeldes: No hay batalla*
- *Ciudad con 1 Ejército: No hay batalla*
- *Ciudad con 1 Guarnición y 1 Ejército: Hay batalla*
- *Ciudad con 2 ejércitos: Hay batalla*

BATALLA:

Cada bando tira los dados para infligir impactos sobre el oponente. Normalmente, esto se produce de forma simultánea en ambos bandos, excepto en las Áreas montañosas, donde las fuerzas enemigas tirarán para golpear primero, o si un lado tiene el Cid gracias a un evento aleatorio. Tira un D6 por cada unidad. Sus opciones de impactar con éxito son las siguientes:

- Guarnición o Rebelde: Resultado de 5 o 6.
- Ejército: Resultado de 4, 5 o 6.
- Orden Militar: Resultado de 3, 4, 5 o 6.

Los impactos se eliminan como bajas. En primer lugar se retiran, Guarniciones y/o Rebeldes, a continuación, Órdenes Militares, por último Ejércitos.

Si la fuerza enemiga ha impactado más veces que tu fuerza en movimiento, tu fuerza deben retirarse a una sola Área (de tu elección), de la que vino al menos una de las unidades (esto puede significar que una Guarnición termine en una región diferente), o, si la batalla implicó una ciudad sitiada (sólo es posible si están involucrados Rebeldes o Franceses) la retirada puede ser a esa ciudad. Esta batalla ha terminado, pero la fuerza en movimiento puede continuar moviéndose (incluyendo a la misma Área de la que se ha retirado para otra batalla).

Si su fuerza en movimiento impacta más que el enemigo entonces este debe retirarse. Si había una ciudad en el Área, la fuerza completa se retira a la misma, y la fuerza en movimiento permanece en el lugar a la espera de la Fase de Asedio. Si no había ninguna ciudad, entonces la fuerza enemiga se mueve desde el área de la batalla al área con número superior¹, que esté libre de fuerzas hostiles (Rebeldes o Cristiano para los Musulmanes, Musulmán o Cristiano para los Rebeldes). Si no hay tal área, entonces la fuerza puede retirarse a lo largo de un camino, si lo hay y conduce a un área libre de fuerzas hostiles. Si esto tampoco es posible, toda la fuerza enemiga es eliminada. En cualquier caso, la fuerza en movimiento puede continuar moviéndose.

Si un bando elimina por completo al otro, no necesita retirarse, aunque no ganara la batalla.

¹ Pasar de un área de número más bajo de un área de número más alto - volviendo al Área de menor número si no hay una de número superior.

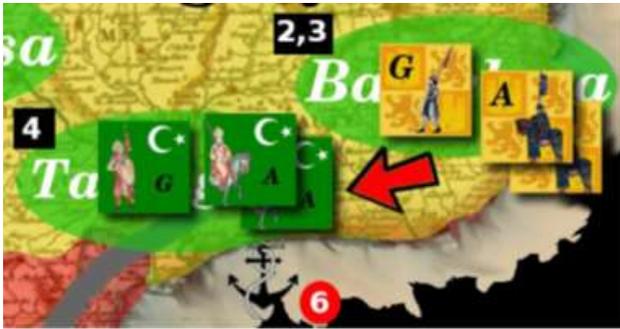
Por ejemplo, en la región de Al-Ándalus el orden de retirada es: Córdoba, Murcia, Granada, y luego, como no hay un área numerada superior a Granada, a Algeciras.

Si su fuerza en movimiento elimina toda la fuerza enemiga, y hay una ciudad, esta ciudad se asume como capturada (la Fortaleza, si la hay, se conserva) y la fuerza en movimiento puede continuar moviéndose.

En caso que ambos lados infligen pérdidas iguales, si hay una ciudad en el área, entonces la fuerza defensora entera se retira a la misma, y la fuerza en movimiento permanece en el lugar a la espera de la Fase de Asedio. De lo contrario, la batalla continúa, lanza de nuevo para impactar, como antes, excepto que esta vez los defensores no golpean primero en una área montañosa.

Ejemplo de batalla simple:

Una fuerza de dos Ejércitos Cristianos y una Guarnición Cristiana se mueve de Barcelona a Tarragona, que contiene una fuerza de dos Ejércitos Musulmanes y una Guarnición musulmana.



Como Tarragona no es montañosa, y El Cid no está presente, ambas partes tiran para impactar simultáneamente. La Guarnición Cristiana saca un 5, un impacto, los dos Ejércitos Cristianos tiran un 3 (fallo) y un 4 (impacto), dando un total de 2 impactos. La Guarnición Musulmana saca un 4 (fallo), mientras que los dos ejércitos musulmanes tiran un 6 (impacto) y un 3 (fallo) para un total de 1 impacto.

Los dos impactos del bando cristiano se aplican - la primera unidad eliminada, por prioridad, debe ser la guarnición musulmana, mientras que el segundo es uno de los dos ejércitos musulmanes.

El impacto Musulmán se aplica - la unidad perdida es, por prioridad, la Guarnición Cristiana.

Como la fuerza musulmana sufrió más bajas, debe retirarse. Tarragona tiene orden 4, y el Área de número más alto de al lado es Zaragoza (orden 5, 6). Zaragoza sólo contiene una ciudad Musulmana sin otras fuerzas presentes, por lo que este retiro es

posible, y el único Ejército Musulmán restante se mueve allí. Los dos ejércitos cristianos restantes pueden, o bien quedarse, o mover juntos o por separado a otra Área.

Ejemplo de batalla compleja 1:

Una fuerza de dos Ejércitos Cristianos y una Guarnición Cristiana se mueve de Barcelona a Tarragona. Tarragona contiene una ciudad Musulmana, con una Guarnición Musulmana, que está sitiada por 2 Rebeldes (Ejércitos Neutral).

En primer lugar, los Ejércitos Cristianos luchan con los ejércitos Rebeldes. Si la fuerza en la ciudad fuera Cristiana, se uniría a la batalla, pero como es Musulmana, no es así.

Los cristianos consiguen 1 impacto, y los Rebeldes también consiguen 1 impacto. Un Rebelde es eliminado, y los cristianos pierden una unidad, que por orden de prioridad es la Guarnición Cristiana. Como se trata de un empate, ambas partes continuarán la batalla...

Esta vez los dos ejércitos cristianos restantes consiguen 2 impactos, mientras que el Rebelde restante falla. El Rebelde restante se elimina. Sin embargo, la fuerza Cristiana debe permanecer en su lugar para sitiar la ciudad.

Ejemplo de batalla compleja 2:

Una fuerza de dos Ejércitos Cristianos y una Guarnición Cristiana se mueve de Barcelona a Tarragona. Tarragona contiene una ciudad Musulmana, con una Guarnición Musulmana y un ejército musulmán.

Debido a que la ciudad contiene más de una unidad, y no son todas guarniciones, las fuerzas musulmanas presentan batalla juntas.

Los cristianos consiguen 1 impacto, y los musulmanes también consiguen 1 impacto. Ambas partes pierden una unidad, que por orden de prioridad es la Guarnición. Como se trata de un empate, el ejército Musulmán restante se retira a la ciudad. Los cristianos ahora tienen 2 Ejércitos y los musulmanes sólo tienen un ejército.

La fuerza Cristianas debe permanecer en su lugar para sitiar la ciudad Musulmana (NB - Si los cristianos hubiesen conseguido 2 impactos, entonces habrían eliminado toda la fuerza musulmana y capturó la ciudad).

Fase 5: La reacción musulmana.

En esta fase, se selecciona una región musulmana al azar y se crea en ella Ejércitos, Guarniciones, Ciudades o Fortalezas. Después, esta fuerza se mueve y puede luchar contra Cristianos, Rebeldes y/o Franceses.

Tira un D6 para seleccionar una región, y luego consulta la siguiente tabla para obtener los refuerzos musulmanes. Ten en cuenta que un resultado de 6 al tirar para la región significa que la fuerza llega desde el norte de África. Si la región seleccionada no contiene áreas libres de cristianos o Rebeldes o fuerzas del Ejército Neutral, tira de nuevo.

Resultado	Número de ciudades musulmanas controladas en la región (incluyendo cualquier sitiada)				Refuerzos Norte África
	0	1	2	3 o 4	
1	Establecer ciudad	Construir Fortaleza	Construir Fortaleza	Construir Fortaleza	1 Ejército
2	Construir Fortaleza	Guarnición	Guarnición	Guarnición	2 Ejército
3	Guarnición	Guarnición	1 Ejército	1 Ejército	3 Ejército
4	Guarnición	1 Ejército	1 Ejército	2 Ejército	4 Ejército
5	1 Ejército	2 Ejército	2 Ejército	2 Ejército	5 Ejército
6	2 Ejército	2 Ejército	3 Ejército	3 Ejército	6 Ejército

Establecer ciudad - En este caso, selecciona al azar un área con un ejército / Guarnición Musulmana, o bien sin ninguna unidad. Coloca una ciudad Musulmana en esta área.

Construir Fortaleza - Seleccionar al azar una ciudad de control musulmán sin Fortaleza y colocar una Fortaleza allí. Si no existe tal área, seleccionar al azar un área sin Fortaleza que contenga un Ejército Musulmán y / o Guarnición y colocar una Fortaleza en esa área. Si no existe tal área, no pasa nada.

Guarnición - pon una Guarnición musulmana en una ciudad de control Musulmán, seleccionada al azar, sin Guarnición. Si no hay tal ciudad, coloque una Guarnición Musulmana en un área, seleccionada al azar, que contenga fuerzas Musulmanas o que esté libre de todas las fuerzas Cristiana / Rebeldes. Si esto no es posible, entonces no pasa nada.

1 a 6 del Ejército / s - Coloca el número apropiado de ejércitos en un área seleccionada al azar libre de cualquier fuerza Cristiana / Rebelde. Si esto no es posible, no pasa nada. Para una fuerza proveniente del norte de África, tira un D6 para ver en qué Área desembarca – tal como se indica por el símbolo de puerto y el número

correspondiente en el mapa (Sevilla, Algeciras, Granada, Murcia, Valencia o Tarragona). Aparecen allí. Incluso si el área está controlada por el enemigo.

Una vez la fuerza musulmana se ha creado, se moverá, siempre que se hayan creado ejércitos. Si el resultado fue una Ciudad, Fortaleza, o Guarnición, entonces no pasa nada más y se pasará a la siguiente fase.

Movimiento de la Fuerza musulmana: Dentro de la Región, mueve la Fuerza hacia el área con el número más alto². Repite el movimiento hasta que la fuerza entre en un área de control no-musulmán. Esta es un área con:

- Un ejército Cristiano y / o Guarnición.
- Un Rebelde.
- Una ciudad cristiana sin otras unidades (excepto una Fortificación).
- Un Ejército Neutral sin control musulmán (Rebeldes, Franceses, Cruzados, o Mercenarios Cristianos)

En caso de refuerzos desde el norte de África, el área donde han desembarcado puede estar bajo control enemigo, en cuyo caso la fuerza musulmana no se mueve y presentará batalla o asediará el área donde ha desembarcado.

Si no hay ningún área controlada por el enemigo en la Región, pasa la fuerza musulmana a la siguiente área de número más alto², repitiendo el proceso hasta llegar a un área donde haya un camino que lleve a una región con un área controlada por el enemigo. Si todavía no hay ninguna, entonces mueve hasta el primer camino que lleva a una Región que luego lleva a otra Región con un área controlada por el enemigo.

Cada vez que la fuerza se mueve, si sale de un área con Ciudad o Fortaleza en la que no hay ya una Guarnición musulmana presente, tiene que dejar detrás un Ejército. Si la Fuerza entra (o empieza) en un área con otros Ejércitos musulmanes, estos se añaden a la fuerza y se mueven con él (las Guarniciones musulmanas nunca se mueven).

Una vez que la Fuerza entra en un área controlada por el enemigo, se detiene y se produce una Batalla de acuerdo con las normas descritas en el turno del jugador, con las siguientes aclaraciones:

- Si el área contiene una fuerza cristiana y una Ciudad bajo control musulmán, entonces las fuerzas de la Ciudad musulmana se unen a la batalla. Si las

² Si no hay un área de número más alto, mueva al área de número más bajo. Por ejemplo, una fuerza en Granada se trasladaría a Algeciras.

fuerzas musulmanas son obligadas a retirarse, o la Batalla es un empate, toda la fuerza superviviente se retira a la Ciudad.

- Si el área contiene una fuerza Cristiana y una Ciudad Rebelde, los Rebeldes no desempeñan ningún papel en la Batalla. Si los cristianos pierden, se retirarán a otro lugar y la fuerza musulmana sitiara entonces la Ciudad.
- Si la Batalla se traduce en una situación de asedio (es decir, hay fuerzas en la Ciudad, o bien una Ciudad cristiana sin fuerzas), entonces la fuerza musulmana dejará detrás de sí un número de ejércitos igual al número de unidades en el área y el resto continuará el movimiento, como antes *Por ejemplo, para una Ciudad con una Fortaleza y una Guarnición se quedarán 3 Ejércitos.*
- Si la Batalla se traduce en una victoria musulmana y no hay asedio, continuar el movimiento de la fuerza musulmana como antes.
- Si la fuerza musulmana tiene que retirarse, retirar la fuerza de vuelta al área de donde vino. El Ejército continúa a la siguiente área de número más alto³. (esto podría suponer que la fuerza volviera de nuevo a la misma área de la que se retiró).

Breve resumen de la reacción musulmana:

1. *Tira para generar la fuerza musulmana y su ubicación.*
2. *Si se generan 1 o más ejércitos, éstos se mueven dentro de la Región del área de menor número a mayor y presentan batalla / asedian a los enemigos.*
3. *Para asediar, dejar un número de ejércitos iguales al número de unidades enemigas (incluyendo ciudad y fortaleza). El resto continua el movimiento para encontrar un nuevo enemigo.*
4. *Si no hay enemigos en una región, pasar del área con numeración inferior a superior hasta llegar a un Camino que permita trasladarse a otra región con enemigos.*

³ Si no hay un área de número más alto, mueva al área de número más bajo. Por ejemplo, una fuerza en Granada se trasladaría a Algeciras.

Fase 6: Resolver asedios.

Para cada asedio el proceso es el mismo. Resuelve los asedios de uno en uno, empezando por el área de número más bajo en la Región el número más bajo, después proceder a través de todas las áreas en la Región en orden numérico antes de pasar a la segunda Región de número más bajo, y así sucesivamente, hasta que se resuelvan todos los asedios.

Tira un D6 para la fuerza sitiando. Aplicar los siguientes modificadores:

- +1 a la tirada por cada Guarnición.
- +2 por cada Ejército.
- +3 por cada Orden Militar en la fuerza asaltante.

Tira un D6 para la fuerza defensora. Aplicar los siguientes modificadores:

- +1 (por la ciudad en sí).
- +1 por Guarnición / Rebelde.
- +2 por Ejército / Orden Militar.

Duplicar el modificador si hay una Fortaleza presente.

Si el sitiador supera la tirada de la defensa, todos los defensores son eliminados, al igual que cualquier Fortaleza, si está presente. En caso de resultado par, la Ciudad también se elimina (saqueada y destruida!).

Si el defensor obtiene un resultado superior, entonces la fuerza que sitiaba pierde 1 unidad (priorizar según normas de combate) y se retira. Selecciona un área amiga o vacía al azar (no puede ser un área con otro asedio presente). Si no hay ninguna, entonces la retirada puede ser a lo largo de una carretera, si está presente, siempre que conduzca a un área amiga / vacía. Si tampoco no es posible, toda la fuerza que sitiaba se elimina.

Si ambos lados sacan el mismo resultado, entonces ambos lados pierden 1 unidad (priorizar según normas de combate) y continúan el asedio, lanza de nuevo los dados. Si la Ciudad / Fortaleza no tenía ninguna fuerza dentro, o si es de la misma religión que el atacante y ahora carece de unidades, entonces se rinde y es capturada (cualquier Fortaleza presente se conserva).

Fase 7: Final de Turno.

Retira cualquier ejército neutral o El Cid (de Eventos aleatorios).

Retira cualquier Fortaleza si en el área no hay otros contadores, de cualquier tipo.

Si es el turno 19 o anteriores, avanza en el marcador de turno 1 plaza y comienza un nuevo turno con la Fase de Rebeliones.

Si no hay lugares posibles para reclutar Ejércitos Musulmanes, entonces el juego ha terminado. Procede a contar los Puntos de Victoria.

Si no hay Ciudades bajo control cristiano y no quedan fuerzas Cristianas, el juego ha terminado. Procede a contar los Puntos de Victoria.

Si es el turno 20, el juego ha terminado. Procede a contar los Puntos de Victoria.

FIN DEL JUEGO: Puntos de Victoria.

- 1 por cada Ciudad bajo control Cristiano.
- 2 por cada Región donde la mayoría de Ciudades están bajo control Cristiano (una región sin ciudades no puntúa).
- 2 por cada Región completamente libre de fuerzas Musulmanas y Ciudades Musulmanas (incluso si están bajo control Cristiano)

10 o menos – Victoria Musulmana Aplastante “Almanzor”.

11 a 15 – Victoria Musulmana “Yusuf ibn Tashfin”.

16 a 20 – Empate “El Cid”.

21 a 25 – Victoria Cristiana “Alfonso VIII”.

26 a 40 – Victoria Cristiana Aplastante “Fernando e Isabel”

HOJA DE REFERENCIA RÁPIDA

Preparación:

Fortalezas: Badajoz, Toledo, Córdoba, Zaragoza.

Ciudades Musulmanas: Zaragoza, Salamanca, Toledo, Valencia, Lisboa, Córdoba, Algeciras, Granada

Ciudades Cristianas: Oviedo, León, Barcelona

Guarniciones Cristianas: Pamplona, Oviedo

Guarniciones Musulmanas: El resto

Ejército Cristiano: Oviedo

Ejércitos Musulmanes: Zaragoza, Toledo, Córdoba (2 ejércitos)

Turno:

1. Tirar en la tabla de rebeliones.
2. Tirar eventos aleatorios.
3. Recaudar ingresos y gastarlos.
4. Mover ejércitos, luchar batallas según aparezcan, dejar ejércitos asediando ciudades y fortalezas, o defender áreas.
5. Reacción musulmana
6. Resolver asedios
7. Avanzar turno, o, si es el turno 20, determinar victoria.

Fase 1 - Rebeliones: Tirar 1D6. 6=tirar de nuevo pero hay 2 eventos en esa región.

1,2	Forajidos: Poner una unidad rebelde en un área al azar sin Guarnición, Ejército u Orden Militar. Si no es posible: seleccionar un área al azar y eliminar una unidad (prioridad según combate)
3	Proselitismo: Selecciona una ciudad al azar y cambia su religión.
4	Revolta: Selecciona al azar un área con Guarnición(es) pero sin Ejército ni Orden Militar. Reemplaza todas las Guarniciones por una unidad Rebelde.
5	Gobernador rebelde: Selecciona una ciudad al azar. Reemplaza unidades por un número igual de unidades rebeldes (pon una unidad si no hay ninguna o la ciudad ya es rebelde)
6	Revolta regional: Región excluida del juego este turno.

Fase 2 - Evento aleatorio: Tira 2D6

2	Intervención Francesa: D6 Ejércitos Franceses en (D6): 1-2 Oviedo, 3-4 Pamplona, 5-6 Barcelona	
3	Soborno: Puedes gastar 2 ingresos para reemplazar todos los Rebeldes en una sola Área por una guarnición Cristiana.	
4	Mercenarios: D6 mercenarios disponibles. Coste 1 ingresos. Son musulmanes si no se compran.	
5	Rebeldes: Aparecen D6 Rebeldes en	
	2º resultado:	Primer resultado:
	1, 2 o 3	4, 5 o 6
	1	Pamplona Barcelona
	2	Oviedo Tarragona
	3	Santiago Valencia
	4	Galicia Murcia
	5	Porto Algeciras
	6	Lisboa Sevilla
6	Orden Militar: Pon 1 Orden Militar en una ciudad	
7	Hambruna: Elimina 1 unidad de cada 3 por área.	
8	El Cid: D6: 1- 3 Cristiano 4- 6 Musulmán. Ataca primero. +2 en asedio.	
9	Impuestos: 2 ingresos adicionales. Sólo este turno.	
10	Jihad: Durante la reacción musulmana, tirar dos veces para fuerzas en la región.	
11	Cruzada: D6 Cruzados disponibles.	
12	Expulsiones judíos / moriscos: Reduce ingresos en 2. Sólo este turno.	

Fase 3 - Ingresos:

Ganas 2

+1 por región si control de la mayoría de ciudades
+1 por controlar Santiago.

Guarnición = 1 (ciudad amiga)

Ejército = 2 (ciudad amiga)

Ciudad = 3 (área amiga sin ciudad)

Fortaleza = 1 (área amiga sin ciudad)

Convertir ciudad = 1 (hay que ocupar la ciudad)

Fase 5 - Reacción musulmana:

D6	Ciudades bajo control musulman				Norte África
	0	1	2	3-4	
1	Ciudad	Fort.	Fort.	Fort.	1 Ejer
2	Fort.	Guarni.	Guarni.	Guarni.	2 Ejer
3	Guarni.	Guarni.	1 Ejer.	1 Ejer.	3 Ejer
4	Guarni.	1 Ejer.	1 Ejer.	2 Ejer	4 Ejer
5	1 Ejer.	2 Ejer	2 Ejer	2 Ejer	5 Ejer
6	2 Ejer	2 Ejer	3 Ejer	3 Ejer	6 Ejer

Batalla / asedio:

	Batalla para impactar	Bonus asedio +1D6
Guarnición/rebelde	5 o 6	1
Ejército	4, 5 o 6	2
Orden Militar	3, 4, 5 o 6	3 en ataque, 2 en defensa
Ciudad	0	1

2x en defensa si Fortaleza