



INTRODUCCION

Crusader Rex es un juego que cubre la Tercera Cruzada. Un jugador manda los **Francos** y el otro los **Sarracenos**.

Turnos de Juego

El juego se desarrolla en una serie de años que comienzan en el 1187 y terminan en el 1192 (6 años). Dentro de cada año hay 6 Turnos de Juego. Cada Turno de Juego tiene 4 Fases, jugadas en la siguiente secuencia:

[1] Fase de Cartas

Ambos jugadores comienzan cada año con 6 cartas. Cada uno juega 1 carta boca abajo, y a continuación son reveladas. La carta más alta determina el JUGADOR 1 en ese Turno de Juego. El jugador Franco decide quien es el Jugador 1 en caso de empate.

[2] Fase de Movimiento

Las cartas con valores 1, 2 ó 3 permiten un número correspondiente de MOVIMIENTOS DE GRUPO. TODOS los bloques amigos situados en una ciudad forman un Grupo. Dependiendo de su factor de Movimiento, los bloques pueden moverse a lo largo de los caminos hasta 4 ciudades por Movimiento, pero deben pararse al entrar en una ciudad ocupada por el enemigo. El Jugador 1 mueve primero, luego el Jugador 2. Cualquier batalla resultante debe resolverse ahora.

[3] Fase de Batalla

Las batallas se producen cuando bloques ambos bandos están situados en la misma ciudad. Si el defensor desea rehuir el combate y retirarse al castillo se producirse un **Sitio**. El Jugador 1 determina que batalla o Sitio se resuelve primero, cual la segunda, etcétera.

[4] Fase de Robar

Cada jugador Roba 1 bloque de su Fondo.

1.0 El Tablero de Juego

El Tablero de Juego representa el Levante, desde el sur de Antioquia hasta Egipto. El jugador Franco se sienta en el borde occidental del Tablero y el Sarraceno en el borde opuesto.

1.1 Ciudades

El mapa muestra los asentamientos claves del siglo XII. Ellos controlan el movimiento y la localización de los bloques.

- Las ciudades **Verdes** son amigas para el jugador Sarraceno, *salvo* que actualmente estén ocupadas por bloques *Francos*.

- Las ciudades **Naranjas** son amigas para el jugador Franco, *salvo* que actualmente estén ocupadas por bloques *Sarracenos*.

- Las ciudades **Negras** no se usan en el juego, solo tienen interés histórico.

Las ciudades tienen un Valor de 1 a 4 para reflejar castillos defensivos y suministros. Las ciudades sin castillo no tienen ningún valor de suministro.

1.2 Castillos

Los bloques pueden retirarse al castillo en lugar de combatir en campo abierto. Aunque no hay ningún límite al número de bloques situados en una ciudad, hay un *Límite de Defensa del Castillo* igual al Valor de la Ciudad. Así, cualquier número de bloques puede ocupar ACRE, pero solo 3 bloques pueden defender su Castillo.

1.3 Puertos

Una ciudad con un símbolo de ancla es un puerto. Ellos permiten el Movimiento por Mar. En una situación de Sitio, el puerto es amistoso para el asediador, no para el asediado.

1.4 Sedes

Algunas ciudades tienen cerca un escudo heráldico que indican que son la **Sede** (su casa) de un bloque en particular. Hay escudos duplicados, como en Sidon y Beaufort. Sidon es la Sede principal ya que esta es la ciudad impresa en el bloque, pero Beaufort es una sede alternativa.

1.5 Ciudades de Victoria

Siete (7) son las Ciudades de Victoria (hexágonos). El jugador Sarraceno comienza el juego controlando 3: Aleppo, Damasco y Egipto; el jugador Franco controla 4 ciudades de victoria: Antioquia, Trípoli, Acre y Jerusalén.

El objetivo para cada jugador es con-

Organización del Libro de Reglas

El Libro de Reglas está preparado de modo que la columna de la derecha (esta columna) contenga notas históricas o del diseñador para ayudarte a entender y disfrutar de este juego.

Niebla de Guerra

La Sorpresa es un aspecto apasionante de *Crusader Rex*. Los bloques generalmente se mantienen derechos de pie mirando hacia su dueño. Esto fomenta los "faroles" y estrategias innovadoras porque los jugadores desconocen la fuerza o la identidad de los bloques enemigos.

Lugares de Batalla

Las principales batallas del período se muestran sobre el mapa por su interés, rojo para las victorias Francas y verde para las victorias Sarracenas.

Nombres y Plazas

En nuestros días, las traducciones modernas de los nombres y los sitios desde la era de las Cruzadas pueden variar. Cuando nos enfrentamos con opciones de ortografía, generalmente citamos por defecto a Lyons & Jackson, *Saladin: La Política de Guerra Santa*.

Las Primeras Cruzadas

Las Cruzadas comenzaron el 27 de noviembre de 1095, cuando el Papa Urbano II convocó a la Cristiandad a reclamar la Tierra Santa. Aunque Jerusalén había estado bajo el relativamente benigno dominio Musulmán durante más de 400 años, Urbano II denunció una marea creciente de privaciones y profanaciones por "los enemigos de Cristo". Menos de cuatro años después, los Francos completaron una larga y sangrienta marcha hacia Jerusalén, matando a cada Judío y Musulmán que encontraron en la ciudad. Reinos independientes y principados fueron establecidos en Jerusalén, Trípoli, Antioquia, y Edessa (Armenia en nuestros días), que en conjunto fueron conocidos como "Outremer", las tierras más allá del mar.

Los Estados Cruzados prosperaron durante 45 años hasta que Zangi, el Atabeg de Aleppo, conquistó el Condado de Edessa. El nuevo héroe militar del Islam pronto fue asesinado por un criado. El joven hijo de Zangi, Nur al-Din tomó el mando y reforzó su Emirato para el inevitable contraataque Franco.

El Papa Eugenio III lanzó la 2ª Cruzada el 31 de marzo de 1146. ¡Los ejércitos alemanes, franceses, e ingleses bajo el mando del Rey Luis VII de Francia y el Rey Conrad III de Alemania optaron por golpear primero en Damasco, entonces un aliado de Outremer y un enemigo de Aleppo! Su asalto sobre Damasco fue roto cuando las fuerzas de Nur al-Din se abalanzaron abruptamente desde el norte. Los Cruzados se retiraron presa del pánico, y la 2ª Cruzada acabó en desastre. El Imperio Zangid bajo Nur al-Din ahora controló Aleppo y Damasco.

trolar la mayoría de la siete Ciudades de Victoria, es decir, al menos 4, al final de la partida, al acabar el año 1192. Una victoria automática (muerte súbita) ocurre en el momento en que un jugador consigue el control de las 7 Ciudades de Victoria.

2.0 Ejércitos

Los bloques de madera representan las fuerzas FRANCAS (naranja) y SARRACENAS (verdes). Hay también un bloque de ASESINO (negro).

Se incluye una hoja de etiquetas troqueladas. Cada etiqueta debe pegarse a una cara de cada bloque. Coloque cada etiqueta en su posición presionando ligeramente, asegúrese de que está derecha, y luego apriétela firmemente al bloque:

- Las etiquetas verdes sobre bloques verdes.
- Las etiquetas Tostadas sobre los bloques naranja.
- La etiqueta Negra sobre el bloque negro.

Los bloques añaden sorpresa y secreto al juego. Estando de pie, el tipo de bloque y la fuerza están ocultos del oponente.

2.1 Datos de los Bloques

Los bloques tienen números y símbolos que definen el movimiento y la capacidad de combate.

2.11 Fuerza

La **Fuerza** actual de un bloque es igual al número de diamantes sobre el borde superior cuando el bloque está de pie. La Fuerza determina cuantos dados de 6 caras (d6) son lanzados por un bloque en el combate. Un bloque con Fuerza 4 tira 4d6 (cuatro dados de seis caras); un bloque con Fuerza tira 1 dado (1d6).

Los bloques varían en su Fuerza máxima. Algunos tienen cuatro pasos, otros tres pasos, y algunos solo dos pasos. Cada impacto recibido en combate, reduce la Fuerza del bloque un paso, haciendo girar el bloque 90 grados en sentido contrario a las agujas del reloj. El ejemplo muestra un bloque con Fuerza 1, 2, y 3.

2.12 Valor en Combate

El Valor en Combate se indica con una letra y un número, como **A1** o **B2**. La letra determina cuándo ataca un bloque. Todos los bloques "A" atacan primero, luego los bloques "B", después todos los bloques "C". El número indica la tirada máxima del dado que anotará un impacto.

Ejemplo: Un bloque con valor "B1" solo consigue un impacto por cada "1" sacado, pero un bloque con valor "B3" consigue un impacto por cada 1, 2, ó 3 sacados.

2.13 Factor de Movimiento

El factor de Movimiento de un bloque indica por cuantas ciudades puede mover un bloque. Todos los bloques tienen un +1 de movimiento si fuerzan la marcha.

2.14 Sede

La SEDE de un bloque es su posesión de mando o su casa. Los bloques comienzan el juego desplegados en sus Sedes. Algunos bloques tienen Sedes alternativas (ver 1.4) pero solo la sede principal está impresa.

2.2 Francos

Los bloques Francos contienen una mezcla de caballeros, infantería, y arqueros.

2.21 Outremers

Nueve de estos (9) bloques representan a los señores feudales Cristianos del Reino de Jerusalén, Principado de Antioquia, y el Condado de Tripoli.

2.22 Ordenes Militares

Siete (7) bloques forman la elite de los guerreros, la Orden de los *Hospitalarios* y *los Templarios*.

2.23 Turcopoles

Dos (2) bloques representan a la caballería ligera Siria ("Turcopoles") empleada por los Francos.

2.24 Cruzados

Nueve (9) bloques forman las fuerzas **INGLESAS**, **FRANCESAS**, y **ALEMANAS** de la Tercera Cruzada.

Todos comienzan el juego fuera del tablero en el "Fondo" de los Francos.

2.25 Peregrinos

Cuatro últimos (4) bloques representan a los numerosos grupos de guerreros que vinieron a

Tierra Santa. Aunque cuatro fuentes principales son nombradas, los peregrinos vinieron desde Castilla a Jutland. Comienzan el juego fuera del tablero en el "Fondo" de los Francos.

2.3 Sarracenos

Los bloques Sarracenos contienen una mezcla de caballería ligera, arqueros a caballo, e infantería.

Las Órdenes Militares

Los Templarios y los Hospitalarios fueron la elite militar de la Cristiandad. Sus miembros eran principalmente de la nobleza menor reclutada de todas partes de Europa, aunque la mayoría viniera de Francia. Eran profundamente religiosos, muy bien entrenados, disciplinados, y feroces en la batalla.

La Orden del Hospital de San Juan de Jerusalén fue fundada por comerciantes italianos antes de la era de las cruzadas como una organización caritativa médica. Una vez bajo la supervisión de los monjes Benedictinos, se convirtió en una institución autónoma religiosa con una casta militar aparte, hacia el 1160.

"Los Pobres Soldados de Jesucristo", por otra parte, fueron fundados por nueve caballeros cruzados en 1119 como una orden religiosa dedicada a la protección de los peregrinos. Su cuartel general en la mezquita Al-Aqsa en el borde sur del Monte del Templo (conocido por los cruzados como el Templo de Salomón) les hizo tomar el nombre de "Los Templarios".

En tiempos de la 3ª Cruzada, las órdenes religiosas se habían convertido en temibles poderes militares y eran los terratenientes acaudalados en Outremer. Sus líderes trataron a los Reyes, Príncipes y Emires del Oriente Medio como a soberanos iguales.

Los miembros que caían en manos enemigas por lo general eran ejecutados. Las órdenes militares rechazaban pagar el rescate. "Deseo purificar la tierra de estas dos órdenes monstruosas", declaró Saladino, "cuyas prácticas son inútiles, quienes nunca renunciarán a su hostilidad, que no darán ningún servicio como esclavos, y que son todo lo peor de esta raza infiel". Doscientos treinta fueron ejecutados en masa unos días después de su captura en la Batalla de Hattin.

REDUCCIÓN DE PASOS



DATOS DEL BLOQUE



2.31 Emires



Diecinueve (19) bloques representan a los señores Musulmanes, leales a Saladino. Varios de ellos vinieron desde áreas fuera de mapa, pero se sitúan sus posiciones de inicio en el mapa para facilitar el juego. Note que *Saladino* más otros cuatro bloques llevan la misma heráldica (sus tres hijos y un hermano).

2.32 Nómadas



Doce (12) bloques forman una variedad de fuerzas irregulares de regiones fuera de mapa. El Jugador Sarraceno comienza con cuatro (4) Nómadas y el resto está en el "Fondo" Sarraceno.

2.4 Asesinos



El bloque Negro representa a los Asesinos. Se debe desplegar en Masyaf y se usa para atacar a un bloque enemigo cuando se juega la carta de evento de Asesino.

3.0 Despliegue

Ambos bandos colocan sus bloques en sus sedes designadas. Los bloques son desplegados con su Fuerza plena.

3.1 Despliegue Franco

Outremers, Turcopoles, y Órdenes Militares empiezan en su sede impresa (o en cualquier sede alterna en el mismo reino). El jugador Franco no puede exceder el número indicado por el Valor de la Ciudad durante el despliegue, y debe hacer los ajustes de Sedes antes de que el jugador Sarraceno saque a sus Nómadas.

Ejemplo: *El rey Guy comienza en Jerusalén, pero puede ser desplegado en Hebron o Jaffa.*

Los 13 bloques restantes (Cruzados y Peregrinos) son colocados boca abajo fuera del mapa como un Fondo de Unidades Franco.

3.2 Despliegue Sarraceno

Los bloques de los Emires empiezan en sus Sedes impresas, excepto Saladino que puede ser cambiado con cualquier otro bloque de su familia. Por lo tanto, *Saladino* tiene DAMASCO como su Sede, pero puede intercambiarse con el bloque *Al-Aziz* de EGIPTO o el bloque *Al-Zahir* de ALEPPO.

Los 12 bloques restantes son Nómadas (Árabes, Kurdos, Turcos). Deben ser colocados boca abajo fuera del mapa como el Fondo Sarraceno. Cuatro (4)

de ellos son inmediatamente sacados y desplegados en sus Sedes apropiadas.

4.0 Las Cartas

El juego tiene veintiuna (21) cartas de MOVIMIENTO y cuatro (4) cartas de EVENTOS. Al principio de cada año, **todas** las cartas son barajadas y seis (6) son repartidas boca abajo a cada jugador. Luego, los jugadores pueden examinarlas.

4.1 Uso de las Cartas

Ambos jugadores comienzan un Turno de Juego jugando una carta boca abajo. Las cartas entonces son reveladas y la carta más alta determina al JUGADOR 1 para este Turno de Juego. En caso de empate, el jugador Franco decide quien es el Jugador 1.

4.1.1 Cartas de Movimiento

Las Cartas de Movimiento permiten uno, dos, o tres Movimientos de Grupo, según su valor.

4.1.2 Cartas de Eventos

Las Cartas de Eventos dan al jugador una acción especial según se indica en la carta. Los Eventos son ejecutados antes de los Movimientos. Si ambos jugadores juegan cartas de Eventos, la carta Franca es ejecutada primero, excepto si se juega una carta de Barro que anula el turno.

Nota: *A diferencia de Hammer of the Scots, el juego de dos cartas de Eventos NO termina el año.*

5.0 Movimiento

Los jugadores no están obligados a Mover. Ellos deben jugar una carta, pero pueden no hacer nada si lo desean. Los movimientos no pueden ser guardados para otro turno.

Los bloques pueden pasar libremente a través de bloques amigos, pero deben **pararse** y combatir cuando entren en cualquier ciudad que contenga bloque(s) enemigo(s).

Excepción: *Los bloques del jugador sitiador pueden moverse a través de una ciudad que tenga bajo asedio.*

Los bloques se mueven solo una vez por Turno de Juego, excepto para RETIRARSE O REAGRUPARSE.

5.1 Iniciativa

El Valor de las Cartas determina el orden del juego en cada Turno. El jugador con la carta más alta es el JUGADOR 1 en este Turno de Juego.

Saladino y el Imperio Ayyubid

Salah al-Din Yusuf ibn-Ayyub (acortado por los Francos como "Saladino") era un Kurdo nacido en alta cuna. Su padre era el Gobernador de Tikrit en el hoy en día Irak, y un sagaz consejero político tanto de Zangi como de Nur al-Din. El hermano de su padre, Shirkuh, era un general veterano del Sultanato de Zangid y el comandante de la expedición militar de Nur al-Din en 1164 contra los Fatimíes (Chiitas) de Egipto. El joven Saladino se unió a su tío en esta conquista sangrienta pero exitosa. Cuando Shirkuh murió de enfermedad en 1169, Saladino de 31 años heredó el control de Egipto.

Las tensiones en las relaciones crecieron gradualmente entre Saladino y su señor nominal en Damasco. Surgió una guerra abierta entre los dos, pero Nur al-Din murió víctima de una enfermedad inoportuna en 1174. Saladino rápidamente marchó con su ejército sobre Damasco y se hizo con el poder como gobernante regente en nombre del hijo de 11 años de Nur al-Din, Al-Salih. Estalló la guerra civil, pero los leales a Zangid no eran un obstáculo para la inteligente fuerza política o militar de Saladino. Para el 1186, Saladino controlaba Egipto, Siria, la mayor parte del viejo Condado de Edessa, y todas las ciudades estado importantes de Mesopotamia excepto Bagdad.

Saladino tenía una reputación variada entre sus contemporáneos Islámicos. Muchos veían en él a un jefe sabio y compasivo, un profundo devoto Musulmán Sunní, y el mayor héroe en la historia Árabe. Otros tantos, sin embargo, lo menospreciaban considerándole un oportunista cínico y un usurpador hambriento de poder con más inclinación a la guerra contra sus hermanos Musulmanes que contra los reinos de los Cruzados.

La 3ª Cruzada fue convocada por el Papa Gregorio VIII en 1187 después de que Saladino derrotara a un ejército Cristiano en Hattin (cerca de Tiberias), apoderándose luego del Reino entero de Jerusalén excepto Tiro.

CARTA DE BARRO

La carta de BARRO anula el turno actual completamente, excepto para el Desgaste de Sitio. Es decir, en ambos Turnos de Jugador, la Fase De combate, y la Fase de Robar (sacar) son canceladas.

LÍMITES DEL CAMINO

Los límites del Camino son aplicados separadamente para cada jugador. Una vez que el máximo del camino es alcanzado, ese camino está cerrado al movimiento para AQUEL jugador para este Turno de Juego. Los límites atacantes se aplican solo al último tramo de la ruta usada, no a la ruta entera.

En caso de empate, el jugador Franco decide quien es el Jugador 1.

5.2 Movimiento de Grupo

Todos los bloques (incluso un solo bloque) situado(s) en una ciudad se considera(n) como un GRUPO. Los jugadores pueden mover tantos Grupos como indique la carta que ellos juegan, lo que significa que una Carta 3 permite mover hasta tres Grupos. Un jugador puede mover cualquier número de bloques en un Grupo a una o más ciudades según su factor de Movimiento.

Ejemplo: Con 7 bloques situados en Damasco, el jugador Sarraceno mueve 4 bloques a Tiberias (vía Ashtera y Ajlun), 2 bloques a Tyre (vía Banyas y Beaufort) y deja 1 bloque en Damasco.

5.3 Asambleas

En lugar de un Movimiento de Grupo un jugador puede declarar una ASAMBLEA. Designe una ciudad *amiga* y luego mueve alguno/todos los bloques con el movimiento suficiente para alcanzar aquella ciudad.

Ejemplo: 4 bloques en Jerusalén, 1 en Jaffa, 2 en Tiberias, y 2 en Beirut se mueven a Acre, la ciudad de asamblea designada.

Los bloques no pueden comenzar una nueva batalla o responder a un ataque enemigo con un movimiento de asamblea, pero pueden reunirse en (o pasar a través de) una ciudad que ellos asedian.

Nota: Los bloques que se reúnen en una ciudad sitiada pueden Asaltar en la Fase de Batalla.

5.4 Limites de los Caminos

Hay dos clases de caminos: Principal (grueso) y Menor (delgado). Un máximo de ocho (8) bloques pueden moverse a lo largo de un Camino Principal, y cuatro (4) a lo largo de un camino Menor por Fase de Movimiento. Los límites del camino son aplicados separadamente a cada jugador.

Los Límites del Camino son partidos por la mitad (50 %) cuando se ataca, cuatro (4) a lo largo de un camino Principal y dos (2) a lo largo de un camino Menor.

5.5 Marchas Forzadas

Los bloques pueden aumentar su movimiento en +1 haciendo una Marcha Forzada. Coloque un dado sobre cada bloque que esté haciendo una marcha forzada. Tras completar todo su movimiento normal, tire un dado para cada bloque:

1-3: pierde un paso

4-6: ningún efecto

A no ser que sea eliminado, el bloque que hace marchas forzadas, siempre se completa el movimiento extra.

5.6 Control de Ciudades

Las Ciudades son controladas por AMIGOS o ENEMIGOS:

Ciudades Amigas: las ciudades vacantes de su color, o ciudades ocupadas por sus bloques.

Ciudades Enemigas: las ciudades vacantes del color del enemigo, o ciudades ocupadas por bloques enemigos.

En un Sitio, un jugador mantiene el castillo y el otro mantiene el campo. La ciudad (y el puerto) es amistosa para el jugador *sitiador* para todos los propósitos de movimiento. El jugador *sitiado* que mantiene el castillo conserva el control de la ciudad para la determinación de la victoria.

Los cambios de control de una ciudad tienen efecto **inmediatamente**.

5.7 Bloqueo

Todos los bloques atacantes (incluyendo las Reservas) impiden a un número igual de bloques defensores el movimiento. El Defensor elige que bloques son inmovilizados. Los bloques no inmovilizados pueden mover/atacar normalmente, pero no pueden marcharse a lo largo de un camino usado por el Atacante para comenzar la batalla.

Ejemplo: 2 bloques atacan una ciudad por un camino, mientras otros 2 bloques atacan la misma ciudad por otro camino. Si 5 bloques defienden la ciudad, 4 bloques defensores quedan inmovilizados, pero 1 (a elegir por el defensor) puede mover y/o atacar otra ciudad, pero no a lo largo de ningún camino usado por el Atacante.

5.8 Movimiento por Mar

Cada jugador puede efectuar Movimiento por Mar entre dos puertos *amigos*. Cada Movimiento por Mar cuesta **un (1) Movimiento por bloque**; una Carta 2 permite mover 2 bloques por Mar. Los bloques nunca pueden atacar (o reforzar una batalla) o retirarse mediante el Movimiento por Mar.

5.9 Asesinatos

El bloque asesino actúa bajo las órdenes del jugador que juega la Carta de Evento ASESINO.

Los Asesinos

Los Asesinos eran los miembros extremistas de la secta chiita Ismaelita dedicada a la destrucción del poder Sunní en el Oriente Medio. El término "Asesino" deriva de la palabra árabe Hashishyun. Los Hashishi (los consumidores de hachís) eran fanáticos enloquecidos por la droga que sirvieron como una temprana forma de asesino suicida. A mitad del siglo XII, los Asesinos tenían a 40,000 seguidores que vivían en fortalezas de montaña seguras.

Rashid al-Din Sinan, el fabuloso "Anciano de la Montaña" durante la 3ª Cruzada, fue quizás el mayor líder de esta secta sangrienta. Sinan, como sus predecesores, odiaba a los Francos y al Imperio Ayyubid de Saladino y jugó en ambos bandos, contra unos y otros.

En 1175, los líderes de Aleppo pagaron a Sinan para asesinar a Saladino, una hazaña que seguramente habría tenido éxito de no haber sido por el heroísmo de Yazkuj en defensa de Saladino. En 1177, el Zangi Visir de Aleppo cogió el cuchillo de los Asesinos y mató al Visir de Bagdad al año siguiente. En 1192, los Asesinos mataron a Conrad de Montferrat antes de su coronación como el Rey de Jerusalén.

Las pérdidas por la carta de ASESINO representan la desmoralización y el desorden causado por un ataque del Asesino.

CONTROL DE CIUDADES

Crusader Rex no tiene ninguna ciudad Neutral. Si una de sus ciudades es ocupada por el enemigo, inmediatamente vuelve esta a su control si es desocupada.

RESERVA DE COMBATE

Los bloques que hacen el Ataque Principal deben comenzar el turno en la misma ciudad y usar el mismo camino hacia la batalla. Todos los demás bloques están en la Reserva. Los Bloques del Ataque Principal no pueden ser colocados en la Reserva voluntariamente.

REGLAS OPCIONALES

■ Ricardo Cruza el Mar

Una vez en Tierra Santa, Ricardo Corazón de León (solo él) puede hacer un Movimiento de Mar a un puerto sitiado por los Sarracenos, para unirse o iniciar una batalla campal. La potencia de fuego de Ricardo es normal (B4), pero él solo puede retirarse **por Mar** a cualquier Puerto amistoso.

■ El Voluble Philip

Si James de Flandes es eliminado, Philip también es eliminado. Él se vuelve a Francia para presionar su reclamación de Flandes.

NOTA: recomendamos que ambas reglas opcionales sean aplicadas juntas ya que una es favorable a los Francos, y la otra no.

El bloque puede atacar cualquier bloque enemigo designado (no visto de antemano), dispara una vez, y luego vuelve atrás a Masyaf *sin recibir el fuego enemigo de respuesta*.

Masyaf no puede ser ocupado por ningún bloque Franco o Sarraceno.

6.0 Batallas

Las Batallas se resuelven una por una después de que todo el movimiento ha sido completado. Cada batalla debe ser completada antes de luchar la siguiente batalla. El Jugador 1 determina qué batalla se lucha primero **antes** de examinar cualquier bloque enemigo. Tras completar esa batalla, se regresan todos los bloques a su modo derecho normal, y el Jugador 1 entonces selecciona la siguiente batalla, pero no debe seleccionar ninguna secuencia específica de batallas por adelantado.

Los bloques no son revelados hasta que la batalla es combatida. Revele los bloques volcándolos hacia delante y manteniendo su actual fuerza.

6.1 Rondas de Combate

Las Batallas tienen un máximo de **cuatro (4)** rondas de combate. El **atacante** debe retirarse **durante** la cuarta ronda si hay algún defensor en el campo. Es decir los bloques atacantes no puede disparar en la Ronda 4, pero los bloques defensores pueden disparar normalmente.

***Nota:** Como ambos jugadores se mueven antes del combate, en algunas batallas el jugador Franco puede ser el Defensor, mientras que en otras, el jugador Sarraceno puede ser el Defensor.*

6.2 Turnos de Combate

Cada bloque tiene un Turno de Combate por Ronda de Combate para Disparar, Retirarse o Pasar.

***Excepción:** El Atacante debe retirarse durante Ronda 4 de Combate.*

La secuencia de Turnos de Combate depende del Valor de Combate. Todos los bloques "A" van antes de todos los bloques "B", que a su vez van antes de todos los bloques "C". Los bloques "A" Defensores van antes de los bloques "A" Atacantes, etcétera.

Después de que todos los bloques han terminado un Turno de Combate, la Ronda 1 termina. Repita la secuencia para las Rondas de Combate 2 y 3 si es necesario.

***Ejemplo:** Conrad (B3) y Turcopole (A2) atacan a Zangi (B2) y un Kurdo (C2). La secuencia para cada Ronda de Combate es: Turcopole, Zangi, Conrad y Kurdo.*

6.3 Reservas de Combate

Un jugador puede atacar vía diferentes caminos y/o atacar con dos o tres Movimientos de Grupo. *Un grupo que mueve por el mismo camino es declarado el **Ataque Principal***. Los otros bloques amigos en la batalla son colocados en la **Reserva**.

***Ejemplo:** El Sarraceno tiene 4 bloques en HEBRON y 2 en AMMÁN. Ambos grupos atacan JERUSALÉN. El Atacante declara el grupo de HEBRON como su **Ataque Principal**.*

Los bloques de la reserva no pueden disparar, retirarse, o recibir golpes en la 1ª Ronda de Combate. Ellos son revelados al inicio de la 2ª Ronda, incluso si todos los otros bloques amigos han sido eliminados o se han retirado. A partir de entonces ellos hacen Turnos de Combate normales.

***Importante:** El Control del Campo de Batalla cambia si el Atacante gana en la 1ª Ronda antes de que las reservas del Defensor lleguen. El Atacante es ahora el Defensor para el próximo combate.*

6.31 Refuerzos de Batalla

Los Bloques movidos por el Jugador 2 para *reforzar* una batalla creada por el Jugador 1 siempre son colocados en la Reserva.

***Ejemplo:** El Sarraceno ataca desde Hebron a Jerusalén con 4 bloques. El Franco tiene 2 bloques que defienden Jerusalén, y ahora mueve 3 bloques de Jaffa a Jerusalén. La 1ª Ronda de combate implica a los 4 bloques de Hebron y a los 2 bloques originales de Jerusalén. Los bloques de Jaffa son colocados en la Reserva hasta la 2ª Ronda de Combate.*

6.4 Resolución del Combate

Cada bloque en su Turno de Combate hace rodar tantos dados como su *Fuerza* actual. Se anota un impacto por cada tirada de dado igual a o menor que el Valor de Combate del bloque.

***Ejemplo:** Saladino con fuerza 4 tira 4 dados. Él tiene un Valor de Combate A3, lo que significa que todas las tiradas de 1, 2, y 3 son impactos. Las tiradas de 4, 5, y 6 son fallos. Si los dados rodados son 1, 2, 4 y 5 Saladino consigue dos impactos y dos fallos.*

Frágiles Alianzas

Tanto los Francos como los Sarracenos tuvieron que soportar tensiones internas que amenazaban con minar sus fuerzas.

El asiento de Saladino en el poder era débil. Afrontó amenazas externas de emires en Turquía, Armenia y Bagdad. Egipto e Irak ardieron con la sedición y los triunfos de los leales Zangi debían ser vigilados con cautela.

Outremer era una caldera que bullía de intriga y tensión. El rey Guy sufría la fuerte oposición de los Hospitalarios, el Conde Raymond de Trípoli, y la viuda María Comnena de Baldwin, una princesa del Imperio Bizantino, que consideraban al nuevo rey un intruso débil. Tras el desastre en Hattin, del que el Rey Guy fue el responsable, el fratricida conflicto continuó con Conrad de Montferrat, quien quería la corona para él mismo.

Los Cruzados estaban también se cogían de la garganta unos de otros. El rechazo de Ricardo a última hora de la hermana de Philip como su esposa (porque ella había sido la amante de su padre, Henry II) agrió tanto las relaciones que el Rey francés pasó solo cuatro meses en Palestina antes de navegar a casa para trazar un complot para apoderarse de las extensas propiedades de Ricardo en Normandía, Anjou, y Aquitania. Tres veces desde de entonces el ejército Francés al mando del Duque de Borgoña abandonó el campo y dos veces el Francés rehusó luchar - una vez en septiembre de 1191 cuando Ricardo propuso la invasión de Egipto y otra vez en junio de 1192 cuando Ricardo propuso una marcha final sobre Jerusalén.

EJEMPLO DE BATALLA

El jugador Sarraceno ataca JERUSALÉN desde HEBRON con 4 bloques (el ataque Principal) y desde JERICÓ con 2 bloques. El Franco (el Jugador 2) tiene 2 bloques que defienden JERUSALÉN, y ahora mueve 3 bloques desde JAFFA para ayudar a defender JERUSALÉN.

Declaración de Batalla: El jugador 2 decide retirar 2 bloques al castillo. El jugador 1 decide asaltar con sus 4 bloques. Los bloques de Jaffa y Jericó son mantenidos en la Reserva.

Ronda de Combate 1: Defendiendo y Asaltando, los bloques disparan en sus respectivos Turnos de Combate. El Defensor tiene Doble Defensa.

Ronda de Combate 2: Los bloques de la Reserva (3) del Jugador 2 causan ahora una batalla campal contra los bloques (6) del Jugador 1. El Jugador 1 no puede Asaltar, pero está como defensor en el campo. En la secuencia normal, la Reserva del Jugador 2 realiza una Carga de Caballeros. El Jugador 2 también puede elegir hacer una SALIDA y realizar una Carga de Caballeros con sus 2 bloques del castillo, con disparos ofensivos.

6.41 Impactos

Los bloques Enemigos no pueden ser blancos individuales. **Cada impacto** es aplicado al bloque enemigo más fuerte en ese instante. Cuando dos o más bloques tienen la misma a Fuerza más alta, su dueño elige cual de ellos debe ser reducido.

***Nota:** El combate no es simultáneo. Todos los impactos son aplicados inmediatamente.*

6.42 Carga de Caballeros

Los Caballeros Francos (todos los bloques excepto los 4 Peregrinos, 1 Ballestero Inglés y 2 Turcopolos) tienen la opción táctica de la Carga de Caballeros. Cada bloque de Caballero debe declarar esta opción antes de rodar sus dados en su turno normal de juego. El efecto es **doblar** la tirada de dados (tirar 6 dados para un bloque de 3 pasos) con **normal** potencia de fuego, pero recibiendo un impacto propio por cada "6" sacado para reflejar la desorganización, caballos reventados, etc.

Los bloques que *Asaltan* un castillo (7.31) no pueden hacer Carga de Caballeros.

Los bloques **pueden** realizar una Carga de Caballeros cuando hacen una *Salida* (7.33).

6.43 Acoso

Todos los bloques Sarracenos tienen la opción táctica de disparar a -1 de potencia de fuego (B2=B1) y Retirarse luego inmediatamente (6.5). Los 2 Turcopolos también tienen esta opción de Acoso. Los bloques con Valor de Combate A1, B1 o C1 no pueden usar esta táctica.

Los bloques no pueden Acosar cuando *Asaltan* (7.31), se *Retiran* al castillo (7.0) o hacen una *Salida* (7.33). Esto significa que los bloques nunca pueden Acosar durante un combate de asedio.

6.5 Retiradas

Cada bloque puede Retirarse (en vez de disparar) en su Turno normal de Combate.

- Por ronda de combate, un máximo de **cuatro (4)** bloques puede retirarse por un camino mayor, y de **dos (2)** bloques por un camino menor.

- Los bloques del Atacante deben retirarse por los caminos usados para comenzar la batalla. Los bloques del Defensor pueden retirarse por cualquier otro camino. Los bloques que no pueden retirarse deben ganar o ser eliminados.

- Los bloques deben retirarse a una ciudad **adyacente** amiga o vacante. No pueden retirarse a una batalla aun no combatida, pero pueden retirarse a una ciudad **ya** asediada por bloques amigos y participar luego en el combate como otros bloques de Reserva.

***Advertencia:** Cuando entran ambos jugadores en una batalla por el mismo camino, solo el Jugador 2 puede retirarse por el.*

6.6 Reagruparse

Cuando una batalla o asedio termina, el Vencedor puede REAGRUPAR cualquier/todos los bloques victoriosos en cualquier ciudad(s) amiga y adyacente. Se aplican los límites normales de los caminos (8/4).

Los bloques no pueden Reagruparse en una batalla no combatida, pero pueden Reagruparse en una ciudad asediada por bloques amigos y luego participar en el combate como cualquier otro bloque de Reserva.

6.7 Bloques Eliminados

Algunos bloques son eliminados de forma permanente tal como se indica mas abajo. Los otros van al Fondo de Unidades del jugador, de donde pueden ser robados normalmente y regresar al juego.

Para el jugador Franco, todos los Peregrinos, Cruzados y Ordenes Militares son eliminados para siempre. Para el jugador Sarraceno, todos los Emires son definitivamente eliminados. Estos bloques nunca regresan al Fondo; deben situarse boca arriba, fuera del tablero.

***Advertencia:** La eliminación definitiva se aplica en todos los casos, incluido por Desgaste de Invierno, Asesinatos, Desgaste de Sitio, etc.*

7.0 Sitios

En una nueva batalla, el Defensor puede retirar algunos/todos los bloques al castillo, **antes** del combate (los bloques no son revelados). Si todos los bloques se retiran antes del combate, el Atacante puede **Asaltar** en la 1ª Ronda de Combate o **Sitiar**.

El Defensor puede también retirar un bloque al castillo más tarde, en vez de combatir durante un Turno de Combate. Cuando todos los bloques defensores se han retirado, el Atacante puede Asaltar en la próxima Ronda de Combate o Sitiar.

Ronda de Combate 3: La batalla campal sigue. El Jugador 2 pierde dos bloques, pero Retira una unidad a Ramla, y retira los bloques que hicieron la salida de nuevo atrás al castillo. El Jugador 1 no puede asaltar el castillo en esta ronda, por lo que acaba la batalla y se sucede un Sitio. No hay ningún desgaste de Sitio en este turno.

Resumen: Jerusalén se ha salvado, pero está bajo asedio. El Jugador 2 podría haber hecho mejor quedándose en el campo, luchando así la batalla entera como defensor, y forzando quizás al Sarraceno a retirarse después de tres rondas de combate.

Ricardo Corazón de León

Ricardo Plantagenet, el Rey de Inglaterra, Duque de Normandía, y Conde de Anjou, fue posiblemente el mayor líder militar en la historia medieval y el caballero más temible de la Edad Media. El nombre "Corazón de León" fue bien ganado y extensamente conocido aún antes de su aventura en Tierra Santa, pero sus campañas en Outremer fueron el cenit de su carrera. Un emir de Aleppo escribió a Saladino que "Nunca hemos visto otro como él o encontrado su par. Va siempre delante del enemigo en cada salida; él es el primero como es propio de la flor y nata de la caballería. Es él quien mutila a nuestra gente. Nadie puede oponerse a él o rescatar a un cautivo de sus manos".

Mientras Ricardo eclipsaba a Saladino como guerrero, Saladino fue mejor educador de hombres. El rey de Inglaterra se hizo enemigo de muchos de sus poderosos aliados como el Rey Philip, Conrad de Montferrat, y Leopold de Austria.

La Cruzada de Barbarroja

Federico Barbarroja de 67 años había gobernado el Sacro Imperio Romano durante casi cuatro décadas y fue uno de los monarcas más poderosos y respetados de su día. A pesar de la edad del Emperador y de las antiguas disputas con el Papa, Barbarroja reaccionó a la debacle de Hattin reuniendo a 15,000 hombres y 3,000 caballeros, la flor de la nobleza germana, para la guerra en Outremer.

El ejército Alemán fue forzado a cortar su camino por de ejércitos presentados por el Imperio Bizantino y el Sultanato de Rum, lo que tuvo un efecto terrorífico. Saladino estaba tan alarmado que suspendió su campaña contra Tiro y Trípoli y desmanteló castillos y ciudades amuralladas tan lejos como Ascalon en el sur para impedir al ejército de Barbarroja cualquier comodidad o suministro. Sin embargo, en un asombroso giro del destino, Barbarroja se ahogó cruzando un río cerca de Tarso el 10 de junio de 1190. La disensión interna estalló rápidamente, y cuando el ejército finalmente llegó tambaleante a Antioquia, una epidemia barrió la ciudad, un golpe final que convenció a todos excepto a unos miles de Alemanes para volver atrás de donde habían venido. Hacia octubre de 1190, los Alemanes restantes conducidos por Leopold de Austria alcanzaron Acre proporcionando al Rey Guy unos pobres refuerzos para su agotado ejército.

7.1 Defensa del Castillo

El Valor de la Ciudad determina el máximo número de bloques que pueden retirarse al castillo. Los bloques adicionales defensivos deben permanecer en el campo (fuera de castillo).

7.11 Doble Defensa

Los bloques que defienden un castillo tienen Doble Defensa (D2); se requieren 2 impactos para perder 1 paso. Cada impacto es tratado como *medio-impacto* y el próximo impacto debe ser tomado por el *mismo* bloque. Los medios impactos se llevan de una Ronda de Combate a la siguiente, pero no al siguiente Turno. El bloque defensor recupera su medio impacto al final de la 3ª Ronda de Combate.

7.2 Asedios

El Atacante tiene la opción de **Asediar** si no hay bloques que defiendan el campo, o *Retirarse* normalmente. Cualquier número de bloques puede Asediar, pero hay un límite de cuantos pueden Asaltar (7.31). Los bloques Sitiadores permanecen boca arriba durante el asedio, pero nuevas unidades pueden unirse al asedio permaneciendo ocultas hasta que sean reveladas en un combate.

7.21 Control en un Asedio

En un Asedio, el Defensor mantiene el castillo y el Sitiador mantiene el campo. Esto da al Defensor ventaja en la defensa cuando es Asaltado. Sin embargo, el Sitiador es el defensor en cualquier batalla campal que ocurra en esa ciudad. El Sitiador también controla la ciudad (y el puerto) a efectos de movimiento, retiradas y reagrupamientos.

7.3 Combate de Sitio

El Combate de Sitio es opcional. En cada Turno de Juego, todos los asedios existentes son *potenciales batallas* que pueden ser activas por ambos Jugadores.

- El Jugador Sitiador elige tanto si Asalta como si continúa con el Asedio.
- Si Asalta, la batalla es activada por Combate de Sitio.
- Si Asedia, el jugador *sitiado* puede activar la batalla con una Salida.
- Si ningún jugador desea combatir se precede al Desgaste de Sitio.

7.31 Asalto

El Asalto se resuelve como una batalla normal excepto que el Defensor del castillo tiene Defensa Doble (7.11) y los bloques Asaltantes no pueden exceder del **doble** del Valor de la Ciudad. Así, en Tiberias, un máximo de 2 bloques pueden defender el castillo, y hasta 4 bloques pueden Asaltarlo.

Excepción: *Tyre y Trípoli están situadas al final de estrechas calzadas. Un máximo de 2 bloques pueden asaltar a esas dos ciudades.*

El Asalto no puede ocurrir a menos que todos los bloques defensores se hayan retirado al castillo. Cuando esto ocurre, el Asalto puede comenzar con una nueva ronda de combate. Es decir, si la batalla campal termina durante la 2ª Ronda de Combate, el Asalto puede comenzar en la 3ª Ronda de Combate.

Los bloques que exceden al máximo Asaltante permanecen en la Reserva y no pueden disparar ni recibir impactos. Los bloques de la Reserva pueden ser libremente cambiados por bloques Asaltantes al comienzo de cada Ronda de Combate.

Los bloques Asaltantes pueden retirarse normalmente o retirarse al campo de la misma ciudad manteniendo el asedio sin poder reagruparse.

7.32 Fuerzas de Rescate

El jugador Sitiado puede intentar aliviar el Asedio atacando la ciudad con fuerzas externas. Una batalla campal normal se produce con el *sitiador* como *defensor*, y las Fuerzas de Rescate como *atacante*. Las Fuerzas de Rescate deben retirarse (no pueden retirarse al castillo) si no consiguen derrotar al sitiador.

7.33 Salidas

Si no están siendo asaltados, los bloques sitiados *pueden* salir para intentar romper el asedio, o ayudar a las Fuerzas de Rescate.

Los bloques que salen hacen su Turno normal de Combate al disparar a los bloques sitiadores, pero pierden la Doble Defensa. Los bloques **deben** disparar en el turno que salen, pero pueden Retirarse en el Turno de Combate siguiente **solo** a una ciudad adyacente amiga, o retirarse de nuevo al castillo. **Los bloques Francos que salen pueden hacer una Carga de Caballeros.**

7.4 Desgaste de Sitio

Los bloques asediados están sujetos al Desgaste de Sitio y deben rodar dados al final de cada Turno de Juego **excepto en el primer** Turno de Juego que es asediado. Se tira 1 dado por cada bloque:

1-3: Pierde 1 paso.

4-6: Sin efecto.

Saladino se había librado de luchar contra un enemigo formidable. En Crusader Rex, él puede no tener tanta suerte.

La Bandera de Leopold

La bandera Austriaca tiene su origen en la Tercera Cruzada. Después de una feroz batalla, la túnica blanca de Leopold quedó completamente manchada de rojo, de sangre, excepto una raya central que estaba debajo de su cinturón.

COMANDANTES FRANCOS

BALIAN - Balian de Ibelin, Señor de Nablus. Negoció condiciones favorables para los ciudadanos de Jerusalén después de su captura por Saladino en 1187.

BARBARROJA - Federico I, el Emperador de 67 años del Sacro Imperio Romano. Se ahogó en 1190 antes de alcanzar Tierra Santa y la mayor parte de su ejército volvió a casa.

BOHEMOND - Bohemond III, Príncipe de Antioquia.

CONRAD - Conrad de Montferrat, guerrero temido y pretendiente al trono del Reino de Jerusalén. Muerto por los Asesinos en 1192.

FREDERICK - Federico de Swabia, hijo del Emperador Federico Barbarroja.

EL REY GUY - Guy de Lusignan que se casó con Sibylla, hermana del Rey Baldwin IV. Engañó a Raymond para el trono en 1186 después de la muerte prematura de Baldwin de lepra. Capturado por Saladino y rescatado después de Hattin. El rey Guy nunca recuperó su trono, que fue enviado afuera para ser Señor de Chipre, donde sus descendientes gobernaron mucho después de que Outremer desapareciera.

HUGH - Hugo Duque de Borgoña y comandante de las fuerzas francesas después de la partida del Rey Philip.

JAMES - Conde de Flandes, un duro Alsaciano que tomó la cruz verde como su insignia de cruzado.

LEOPOLD - Leopoldo de Austria. Mandó las fuerzas Alemanas en el Sitio de Acre. Insultado por Ricardo, Leopoldo le devolvió el favor encarcelando y reteniendo al rey de Inglaterra por el rescate cuando éste volvía casa por Austria.

FELIPE - El Rey Philip Augusto Capet de Francia, cuñado y mortal rival del rey de Inglaterra. Conspiró para apoderarse del territorio de los Plantagenet mientras Ricardo permanecía en Tierra Santa.

RAYMOND - Raymond III, Conde de Trípoli, y Señor de Galilea (por matrimonio), antiguo regente del Reino de Jerusalén, y opositor del Rey Guy. Raymond era amigo de Saladino y muchos lo consideraban sospechoso de traición.

Los bloques eliminados por Desgate de Sitio siguen las reglas normales de eliminación.

8.0 Robar

Ningún jugador Roba en el primer año (1187) de juego. Comenzando en 1188, los jugadores roban **UN** bloque por cada Fase de Robar, excepto en el Turno de Invierno.

8.1 Fondo de Unidades

Cada jugador tiene un Fondo, un área fuera del tablero donde los bloques se mantienen bocabajo. Algunos bloques comienzan el juego localizados en el Fondo del Jugador, y los bloques eliminados (con algunas excepciones) durante el juego son también situados en ese Fondo.

8.2 Robo del Franco

8.21 Cruzados

Los bloques Germanos, Ingleses y Franceses son colocados en primer lugar en unas cajas o áreas de reunión situadas en el borde del tablero, en su espacio correspondiente. Ellos pueden entrar en el juego cuando **todos** (3) los de su subgrupo han sido ya robados.

8.22 Ingleses y Franceses

Los bloques Ingleses o Franceses requieren 1 Movimiento de Grupo para mover de sus cajas de inicio a cualquier puerto(s) *amigo*(s). No es necesario mover todos a la vez, y pueden ir a diferentes puertos amigos.

8.23 Germanos

Los bloques Germanos requieren 1 Movimiento de Grupo para entrar en el mapa por Antioquia o Aleppo (no por ambos a la vez). Si la ciudad elegida esta ocupada por los Sarracenos, o asediada por cualquier jugador, los Germanos entran provocando una batalla o un asedio. Los bloques Germanos, al igual que todos los Cruzados, son permanentemente eliminados si se retiran fuera del tablero.

8.24 Peregrinos

Los Peregrinos son inmediatamente desplegados en cualquier puerto *amigo*. Si no hay ninguno, se devuelve al Fondo y no puede robarse otro bloque.

8.25 Outremers

Los bloques de Outremer eliminados son situados en el Fondo Franco. Los bloques pueden volver a ser robados y colocados con Fuerza plena en su Sede apropiada (o alterna) si es *amiga*, o en

cualquier ciudad amiga pero con Fuerza 1.

8.3 Robo del Sarraceno

El Sarraceno Roba y despliega con su Fuerza máxima en su Sede propia (o alterna) si es amiga, o con Fuerza 1 en cualquier ciudad amiga.

9.0 Invierno

La sexta y última carta jugada en cada año representa el Turno de Invierno. Este se juega normalmente excepto que:

9.01: Los bloques tienen un factor de Movimiento de -1 y no pueden hacer Marchas Forzadas.

9.02: Los bloques no pueden iniciar una batalla o reforzar un asedio, pero pueden ocupar ciudades vacantes enemigas.

9.03: No hay **Fase de Batalla**. Los Asedios no pueden continuar durante el Turno de Invierno. Los bloques Sitiadores deben mover a cuarteles de invierno, usando solo el movimiento de la carta jugada, o sufrir Desgate de Invierno (9.3).

9.04: No hay Fase de Robar.

9.1 Campañas de Invierno

Si la sexta carta jugada es *Winter Campaign* (Campaña de Invierno), se aplican los siguientes efectos:

9.11: Se puede hacer 1 Movimiento de Grupo como normalmente, incluido comenzar nuevas batallas, reforzar un asedio existente, etc.

9.12: Cualquier/todos los asedios existentes pueden continuar si se desea. El Combate de Sitio esta permitido. El Desgaste de Invierno se ignora para el sitiador, pero el Desgaste de Sitio se aplica para ambos jugadores (el sitiador tira dados primero).

9.13: La carta Campaña de Invierno triunfa **siempre** sobre la carta Barro (Mud), lo que significa que la carta Barro es ignorada y la Campaña de Invierno es jugada normalmente.

Importante: La carta Campaña de Invierno es una carta especial de Movimiento, no una carta de Evento. Esta carta puede ser jugada al principio del año como una carta normal de Movimiento 1.

REYNALD - Reynald de Châtillon, antiguo Príncipe de Antioquia (por matrimonio) y actual Señor de Oultrejordain. Este sanguinario y feroz guerrero, un aliado cercano del Rey Guy, fue personalmente ejecutado por Saladino después de Hattin.

REYNALD - Reynald Garnier, Señor de Sidon.

RICARDO - Ricardo I, el Rey Plantagenet de Inglaterra conocido como "Corazón de León". Su valor militar y personal fueron notables, pero su perspicacia política fue deficiente.

ROBERTO - Robert de Normandía, el partidario más leal de Richard.

WALTER - Walter Grenier, Señor de Cesarea.

EMIRES SARRACENOS

AL-ADIL - El hermano menor de Saladino y Señor de Egipto. También conocido como "Safadin".

AL-AFDAL - El hijo mayor de Saladino y Señor de Damasco.

AL-AZIZ - El segundo hijo de Saladino y Sultán de Egipto. Él gobernó Egipto después de la muerte de Saladino en 1193 y tomó el nombre de Uthman.

AL-MASHTUB - Un kurdo de Mosul y Gran Emir, aliado de mucho tiempo de Saladino. Capturado por los Francos cuando Acre se rindió en 1191.

AL-ZAHIR - El tercer hijo de Saladino y Señor de Aleppo.

BAHRAM - Señor de Baalbek.

JURDIK - Mameluco, y aliado de mucho tiempo de Saladino.

KEUKBURI - Señor de Sumaiset, Al--Ruha, y Harran. Dirigió la Izquierda Sarracena en la Batalla de Hattin.

QAIMAZ - Comandante Ayyubid en Banyas.

QARA-QUSH - La palabra turca para "Águila", un esclavo que se hizo un comandante con talento militar en Egipto y Sudán. Estuvo al mando en Acre y se rindió al Rey Philip en 1191.

SALADINO - Salah al-Din Yusuf Ibn-Ayyub, el fundador del Imperio Ayyubid.

SANJAR - Señor de Jazirat, un rico emirato al noreste de Aleppo.

SHIRKUH - El hijo de 16 años de Nasir al-Din Muhammad (el Tío de Saladino) y Señor de Homs.

SULAIMAN - Señor de Artah.

TAQI AL-DIN - El sobrino de Saladino y su mayor general. Dirigió el Ala derecha Sarracena en la Batalla de Hattin.

TUMAN - Emir de Homs, un antiguo aliado de Zangi.

9.2 Cuarteles de Invierno

Cuando todos los movimientos y combates en el Turno de Invierno se han completado, todos los bloques que exceden al Valor de la Ciudad son **eliminados** (a elección del jugador propietario). El Valor de la Ciudad se **triplica** cuando se pasa el invierno en una ciudad de **su color**. Los Reemplazos de Invierno y los límites del Castillo permanecen inalterados.

***Ejemplo:** El jugador Franco puede pasar el invierno con 6 bloques en Ascalon, pero el jugador Sarraceno solo puede hacerlo con 2 bloques.*

9.3 Desgaste de Invierno

Los bloques que exceden el Valor de la Ciudad son eliminados (a elección de su dueño).

Durante la Campaña de Invierno, el *Desgaste de Sitio* (7.4) se aplica a **ambos** jugadores (el Sitiador tira primero).

9.4 Reemplazos de Invierno

Cada ciudad suministra pasos de reemplazo igual a su valor. Es decir, Ascalon suministra 2 pasos de reemplazo. Estos pasos deben ser añadidos solo a los bloques de guarnición y no pueden ser usados si están en otra localización.

***Importante:** Los Sarracenos que pasan el invierno en ciudades distintas a su sede requieren 2 puntos de reemplazo para ganar 1 paso.*

Ningún jugador gana reemplazos por una ciudad bajo asedio en invierno.

9.5 Ultimo Año

Avance el marcador de años uno por uno. Baraje todas las cartas jugadas en el mazo y comience el año próximo robando cada jugador 6 cartas.



YAZKUJ - Señor de Ashtera, un antiguo Mameluco de Saladino, tío de Shirkuh.

YUZPAH - Comandante Ayllubid militar en Egipto.

ZANGI - Príncipe de Sinjar, y antiguo Atabeg de Aleppo y Mosul. Un rival de Saladino por el poder en Siria.

INDICE

Asesinos 2.4

Asesinatos 5.9

Batallas 6.0

Bloques 2.0

Caminos 5.4

Cartas 4.0

Cartas de Movimiento 4.11

Cartas de Eventos 4.12

Castillos 1.2

Retirada al Castillo 7.0

Defensa del Castillo 7.1

Ciudades 1.1

Ciudades de Victoria 1.5

Control de Ciudades 5.6

Combate Resolución 6.4

Valor de Combate 2.12

Rondas de Combate 6.1

Turnos de Combate 6.2

Reservas de Combate 6.3

Impactos de Combate 6.41

Carga de Caballeros 6.42

Acoso 6.43

Cruzados 2.24, 8.21

Despliegue 3.0

Franco 2.2

Despliegue 3.1

Robar 8.2

Invierno 9.0

Campaña de Invierno 9.1

Cuarteles de Invierno 9.2

Desgaste de Invierno 9.3

Reemplazos de Invierno 9.4

Movimiento 5.0

Grupos 5.2

Asambleas 5.3

Marchas Forzadas 5.5

Bloqueo 5.7

Movimiento por Mar 5.8

Ordenes Militares 2.22

Eliminación de bloques 6.7

Peregrinos 2.25, 8.24

Puertos 1.3

Reagruparse 6.6

Retiradas 6.5

Robar 8.0

Fondo de Unidades 8.1

Sarracenos 2.3

Despliegue 3.2

Robar 8.3

Sedes 1.4

Sitios 7.0

Control de Asedio 7.21

Combate de Sitio 7.3

Asalto 7.31

Fuerzas de Rescate 7.32

Salidas 7.33

Desgaste de Sitio 7.4