

CRUSADER Rex

SECUENCIA ANUAL DE JUEGO

- BARAJE TODAS LAS CARTAS Y REPARTA 6 A CADA JUGADOR
- HAGA CINCO (5) TURNOS DE JUEGO NORMALES
 - Escoga y luego simultáneamente revele 1 carta cada uno
 - Resuelva los eventos
 - Mueva los bloques (primero los Francos salvo que los Sarracenos tengan el nº de Carta más alto)
 - Resuelva las Batallas
 - Desgaste de Sitio: Comenzando en el segundo Turno de Juego de un Sitio, tire un dado por cada bloque en el Castillo:
1-3 = Pierde un paso
4-6 = Robe (saque) y Despliegue 1 nuevo bloque por jugador (Empezando en 1188)
- HAGA EL TURNO 6 (TURNO DE JUEGO DE INVIERNO)
 - Juegue la última carta y mueva: movimiento -1 No se puede hacer Marchas Forzadas
 - No hay Batallas (salvo acontecimiento: Campaña de Invierno)
 - Elimine los bloques que aún sitian un Castillo
 - No hay Desgaste de Sitio, ni Robar (Sacar) ni Despliegue
- FIN DEL AÑO
 - Elimine los bloques que excedan del Valor numérico de las ciudades y pueblos
 - Gane pasos de Reemplazo igual al valor numérico de las ciudades y pueblos
 - Avance el Marcador de Turno

MOVIMIENTO

MOVIMIENTO DE GRUPO

- Use 1 punto de la carta de Movimiento para mover todos los bloques de una ciudad a cualquier otra dentro del Valor de Movimiento individual de cada bloque

ASAMBLEA

- Use 1 punto de la carta de Movimiento para mover cualquier nº de bloques A una sola ciudad o pueblo amigo y controlado, dentro del Valor de Movimiento individual de los bloques

CRUZADOS

- Pueden entrar en el juego después de que 3 de la misma nacionalidad han sido "Robados"
- Use 1 punto de carta de movimiento por bloque para entrar en juego
- Los Alemanes entran en Antioquia (Atacando si está ocupada)
- Los Franceses e ingleses entran por cualquier puerto controlado amigo



MOVIMIENTO POR MAR

- Use 1 punto de carta movimiento por bloque entre dos puertos amigos
- Los Franceses e ingleses usan movimiento por mar para entrar en juego



CAMINO PRINCIPAL (8/4)

- 8 Bloques por Turno de Juego pueden Moverse o Reagruparse
- 4 cuando Atacan o se retiran (por Ronda de Combate)



CAMINO MENOR (4/2)

- 4 Bloques por Turno de Juego pueden Moverse o Reagruparse
- 2 cuando Atacan o se retiran (por Ronda de Combate)



MARCAS FORZADAS

- +1 Cada Bloque en su Factor de Movimiento y tirar 1D: 1-3 pierde un paso

INMOVILIZANDO

- Los Bloques deben detenerse al entrar en una ciudad que contiene bloques enemigos que no estén sitiados
- Un nº de Bloques defensores igual al nº de Bloques atacantes queda inmóvil durante este Turno de Juego. El defensor elige qué Bloques
- Los bloques defensores no inmóvilizados no pueden marcharse por un camino utilizado por los atacantes

PUEBLOS, CIUDADES Y CASTILLOS

CIUDADES DE VICTORIA (HEXÁGONOS)

- Para ganar, controle cuatro (4) de esas ciudades al final de 1192 o los siete (7) CASTILLOS de estas ciudades al final de cualquier turno

EL NÚMERO INDICA:

- El número de bloques que pueden permanecer allí al final de cada año
- El número de pasos ganados allí al final de cada año
- El número de bloques que pueden defender el castillo
- El número de bloques que pueden asaltar el castillo (ese número x2)

CONTROL

- Usted puede mover por Mar, Redespolearse y Reunirse en pueblos y ciudades que usted controle
- Una ciudad es controlada solo con ocuparla o sitiarla
- Si no está ocupada y es VERDE, es controlada por los Sarracenos
- Si no está ocupada y es NARANJA, es controlada por los Francos



CRUSADER REX

BATALLAS

DECLARAR EL ORDEN

- El jugador que movió primero declara el orden antes de que cualquier batalla sea luchada

NÚMERO DE RONDAS

- Una batalla dura un máximo de 3 rondas por turno, salvo que el atacante se retire en la 4ª ronda (no pueden Acosar)

REFUERZOS

- Todos menos un grupo de los Atacantes llegan desde caminos diferentes
- Todos los defensores que se mueven a una batalla preexistente
- No revele o dispare hasta la 2ª ronda, retirese si la batalla acaba en la 1ª

TIRADA DEL DADO (DISPARO)

- En orden alfabético. Primero los defensores
- Los impactos son asumidos por la unidad más fuerte en ese momento

BLOQUES ELIMINADOS

- Van al "Fondo" de reemplazo excepto: Cruzados, Órdenes Militares y Saladino y familia que son retirados del juego

RETIRADAS

- Bloque a bloque, en vez de disparar a una ciudad en la que no hay una batalla en curso, puede retirarse a una ciudad donde sea el sitiador si no hay ningún bloque enemigo fuera del castillo
- Los Límites del Camino 4/2 aplican para cada Ronda de Combate
- El Atacante debe utilizar los caminos que usó para entrar en la batalla
- El Defensor puede usar cualquier otro camino
- Si ambos jugadores usaron el mismo camino, solo el jugador nº 2 puede retirarse por allí

REAGRUPARSE

- El Atacante mueve todos/algunos de sus bloques victoriosos a adyacente(s) ciudad(es) amiga(s)
- Aplican los Límites del Camino 8/4
- Puede unirse a una batalla aún no luchada como refuerzo

ATAQUES ESPECIALES

- Carga: Solo los bloques Francos, aumentan +1 su Fuerza pero reciben un impacto con un resultado de "6".
- Acoso: Solo los bloques Sarracenos y los Turcopoles: +1 en disparo y se retiran
- No puede ser hecho ninguno Asaltando un castillo

CASTILLOS Y SITIOS

MARCHARSE/RETIRARSE DEL CASTILLO

- Un nº de bloques defensores igual al Valor de la ciudad pueden retirarse al castillo antes de combatir o en vez de disparar en una Ronda de Combate

LA BATALLA CONTINÚA

- Si quedan bloques defensores fuera del castillo ("En el Campo"), entonces el Atacante DEBE o retirarse o continuar luchando
- Si no, el Atacante debe Retirarse, Sitiar o Asaltar (hasta la 2ª o 3ª Ronda de Batalla)
- Bajo ninguna circunstancia debe durar una batalla más de 3 Rondas por Turno de Juego a no ser que el Atacante use la 4ª Ronda para retirarse

SITIO

- Coloque los bloques sitiadores boca arriba. No es necesario que ningún lado ataque
- El sitiador controla la ciudad para todos los efectos de movimiento y combate

ASALTOS

- Un nº máximo de bloques igual al DOBLE del Valor de la ciudad, puede asaltar el castillo; puede ser un grupo diferente de bloques en cada Ronda
- Los bloques asaltantes no pueden Acosar ni Cargar
- Doble Defensa: Los bloques asaltantes deben conseguir 2 impactos para hacer perder un paso a un defensor. Los impactos van sumando de Ronda a Ronda, no de Turno a Turno

SALIDAS

- Los bloques en el castillo pueden atacar a los bloques sitiadores
- Los sitiadores son ahora los defensores
- Los bloques que hacen una salida pierden la Doble Defensa
- Los bloques deben atacar en la 1ª Ronda de la Salida pero en otras rondas siguientes pueden retirarse al castillo o a una ciudad amistosa adyacente

FUERZAS DE RESCATE

- Los bloques pueden atacar a los sitiadores desde ciudades adyacentes
- Los sitiadores son ahora los defensores
- Pueden unirse a la batalla unidades que hagan una salida
- Las fuerzas de rescate no pueden retirarse al castillo

FINALIZANDO EL SITIO

- Los sitiadores pueden terminar el sitio retirándose con un movimiento normal