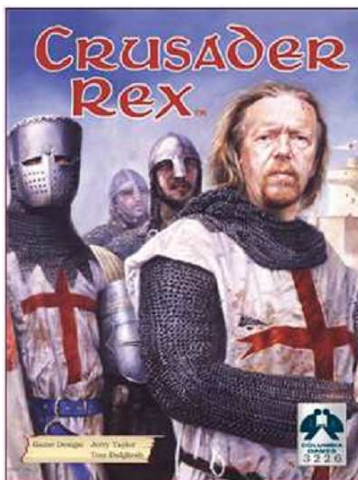


# CRUSADER REX



## INTRODUCCIÓN

*Crusader Rex* es un juego que cubre la Tercera Cruzada. Un jugador manda los FRANCOS, el otro los SARRACENOS.

## TURNOS DE JUEGO

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

### [1] Fase de Cartas

Ambos jugadores comienzan *cada año* con seis (6) Cartas. Cada uno juega **una (1) carta boca abajo**. Las cartas entonces son reveladas y la Carta más alta resulta en el Jugador 1 en este Turno de Juego. **El jugador Franco decide quien es el Jugador 1 en los empates.**

### [2] Fase de Movimiento

Las Cartas con valor de 1, 2, o 3 permiten un número correspondiente de MOVIMIENTOS DE GRUPO.

TODOS los bloques amigos situados en una ciudad son un Grupo. Dependiendo de su Valor de Movimiento, los bloques pueden moverse a lo largo de los caminos hasta cuatro (4) ciudades por Movimiento, pero deben pararse al entrar en una ciudad ocupada por el enemigo.

El Jugador 1 mueve primero, después el Jugador 2. Cualquier batalla creada se resuelve entonces.

### [3] Fase de Batalla

Las Batallas se producen cuando bloques oponentes están situados en la misma ciudad. Pueden producirse Sitios si el Defensor desea rehusar la batalla y retirarse al castillo. El jugador 1 determina que batalla/sitio se lucha primero, después el segundo, etcétera.

### [4] Fase de Robar (Sacar)

Cada jugador Roba (saca) un (1) bloque de su "Fondo".

## 1.0 EI TABLERO DE JUEGO

El Tablero de Juego representa el Levante (Mediterráneo Oriental), desde el sur de Antioquía a Egipto. El jugador Franco se sienta en el borde occidental del Tablero de Juego, el jugador Sarraceno frente a él.

### 1.1 CIUDADES

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

## Organización de este Libro de reglas

Este Libro de Reglas está preparado de modo que la columna coloreada de la derecha (esta columna) contenga notas históricas o del diseñador para ayudarle 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 están en ignorancia de la fuerza o la identidad de un bloque enemigo

### 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 Lyon y 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, Antioquía, y Edessa (Armenia en nuestros días), que en conjunto fueron conocidos como "Outremer" —las tierras sobre el mar—.

- Las Ciudades **Verdes** son amigas para el jugador Sarraceno, *salvo* que actualmente estén ocupadas por bloques *Francos*.
- Las Ciudades **Naranja** son amigas para el jugador Franco, *salvo* que actualmente estén ocupadas por bloques *Sarracenos*.
- Las Ciudades **Negras** son posiciones en las que *no se juega*, mostradas únicamente por el interés histórico.

Las están valoradas en valores de 1-4 para reflejar Castillos defensivos y suministros.

Las ciudades sin castillo no tienen ningún valor de suministro.

## 1.2 CASTILLOS

Los Bloques pueden retirarse en castillos en lugar de luchar 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 sólo 3 bloques pueden defender su Castillo.

## 1.3 PUERTOS

Una ciudad con un símbolo de ancla es un puerto. Los Puertos permiten el Movimiento por Mar. Bajo una situación de Sitio, un puerto es amistoso al **asediador**, no al sitiado.

## 1.4 SEDES

Algunas ciudades tienen cerca unos escudos heráldicos que indican que son la sede (la base, la casa) para un bloque en particular.

Hay escudos dobles, como en Sidón y Beauport. Sidón es la sede principal ya que ésta es la ciudad impresa

sobre el bloque, pero Beauport es una sede *alternativa*.

## 1.5 CIUDADES DE VICTORIA

Siete (7) ciudades (hexágonos) son Ciudades de Victoria. El jugador Sarraceno comienza el juego controlando tres (3) ciudades de victoria: ALEPPO, DAMASCO, Y EGIPTO; el jugador Franco controla cuatro (4) ciudades de victoria: ANTIOQUÍA, TRÍPOLI, ACRE, Y JERUSALÉN.

El objetivo para uno u otro jugador es el de controlar la *mayoría* de las siete (7) Ciudades de Victoria después de que sea jugado el año 1192. Una victoria automática (muerte súbita) ocurre en el momento en que un jugador consigue el control de las siete Ciudades de Victoria.

## 2.0 EJÉRCITOS

Los bloques de madera representan las fuerzas FRANCOS (naranja) y SARRACENOS (verdes). Hay también un **ASESINO** el bloque (negro).

Se incluye una hoja de etiquetas troqueladas.

Una etiqueta debe pegarse a la cara de cada bloque. Coloque cada etiqueta en su posición presionando ligeramente, asegúrese de que está derecha, y luego apríetela 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.

Los Estados Cruzados prosperaron durante 45 años hasta que Zangi, el Atabeg de Aleppo, conquistó el Condado de Edessa. El nuevo héroe militar del Islám 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 presas del pánico, y la 2ª Cruzada acabó en desastre. El Imperio Zangid bajo Nur al-Din ahora controló Aleppo y Damasco

## Las Órdenes Militares

Los Templarios y los Hospitalarios fueron la elite militar de la Cristiandad. Sus miembros eran principalmente 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 para alrededor de 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 sede en la mezquita Al-Aqsa en el borde sur del Monte del Templo (como era llamada por los cruzados la colina sobre la cual se alzaba el Templo de Salomón) les hizo ganar el nombre de "Los Templarios".

## 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 bloques tienen cuatro pasos, otros tres pasos, y algunos solo dos pasos. Cada golpe 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 bloque de ejemplo muestra un bloque con fuerza 1, 2, y 3.

### 2.12 Valor de Combate

El Valor de 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, o 3 sacados.

## 2.13 Valor de Movimiento

El Valor 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 el área de su casa. Los bloques comienzan el juego desplegados en sus Sedes. Algunos bloques tienen Sedes alternas (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 (9) bloques representan a los lores feudales cristianos del Reino de Jerusalén, Principado de Antioquía, y el Condado de Trípoli.

### 2.22 Órdenes Militares



Siete (7) bloques representan la élite de los guerreros, la Orden de los Hospitalarios y los Templarios.

### 2.23 Los Turcopolos



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

### 2.24 Cruzados



Nueve (9) bloques representan las fuerzas IN-GLÉSAS, FRAN-CESES, y ALEMANAS de la Tercera Cruzada.

Para el tiempo de la 3ª Cruzada, las órdenes religiosas se habían convertido en terribles 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, no darán ningún servicio como esclavos, y son todo lo peor en esta raza infiel".

Doscientos treinta fueron ejecutados en masa unos días después de su captura en la Batalla de Hattin.

## REDUCCIÓN DE PASO



Fuerza 1    Fuerza 2    Fuerza 3

## DATOS DEL BLOQUE:



## Saladino y el Imperio Ayyubid

Salah al-Din Yusuf ibn-Ayyub (acortado en Franco como "Saladino") era un kurdo nacido en alta cuna. Su padre era el Gobernador de Tikrit en el día moderno Irak, y un sagaz consejero político tanto de Zangi como de Nur al-Din. El hermano de su padre -Shirkuhera un general veterano del Sultanato Zangid y el comandante de la expedición militar de Nur al-Din en 1164 contra Fatmid Egipto (Chiita).

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

## 2.25 Peregrinos



Cuatro (4) bloques representan a los numerosos pequeños 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.

## 2.31 Emires



Diecinueve (19) bloques representan a 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 representan 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.

Es desplegado en Masyaf y usado para atacar a un bloque enemigo cuando la carta de acontecimiento de Asesino es jugada.

## 3.0 DESPLIEGUE

Ambos lados colocan sus bloques en sus sedes designadas. Los bloques son desplegados con su fuerza plena.

## 3.1 DESPLIEGUE FRANCO

**Outremers, Turcoples, y Órdenes Militares empiezan en su sede impresa (o en alguna 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" 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, aunque *Saladino* tiene DAMASCO como su Sede, puede cambiar con el bloque *Al-Aziz* de EGIPTO o el bloque *Al-Zahir* de ALEPPO.

Los 12 bloques restantes (Árabes, Kurdos, Turcos) son colocados boca abajo fuera del mapa como el "Fondo" Sarraceno. **Cuatro (4) de ellos inmediatamente son sacados y desplegados en sus Sedes apropiadas.**

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 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 de gobernante regente en nombre del hijo de 11 años de Nur al-Din, Al-Salih. La guerra civil siguió, pero los leales Zangid no eran obstáculo para la fuerza política inteligente o militar de Saladino.

Para 1186, Saladino controló 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 Musulmán profundamente devoto Sunní, y el mayor héroe en la historia árabe. Casi otros tantos, sin embargo, lo menospreciaban considerándolo 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) y luego se apoderó 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.**

# CRUSADER REX

## 4.0 LAS CARTAS

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

Los jugadores entonces pueden examinarlas.

## 4.1 JUGAR 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 aquél Turno de Juego. **En caso de empate, el jugador Franco decide quien es el Jugador 1.**

## 4.11 Cartas de Movimiento

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

## 4.12 Cartas de Acontecimientos

Las Cartas de Acontecimientos dan una acción especial a un jugador según se indica en la carta. Los acontecimientos son ejecutados antes de los Movimientos. Si ambos jugadores juegan cartas de Acontecimientos, 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 Acontecimiento NO termina el año.

## 5.0 MOVIMIENTO

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

Los bloques pueden pasar libremente por bloques amigos, pero deben **pararse** y hacer la guerra cuando entran en cualquier ciudad que contiene bloque(s) enemigo(s).

**EXCEPCIÓN:** *Los bloques del jugador sitiador pueden moverse por una ciudad bajo sitio.*

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

## 5.1 INICIATIVA

Los Valores de las Cartas determinan el orden del juego en cada Turno de Juego. La carta más alta es el JUGADOR 1 en este Turno de Juego. **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 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 varias áreas dentro de su valor de movimiento.

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

## Límites del Camino

**Los límites del Camino son aplicados separadamente para cada jugador. Una vez que un 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.**

## Los Asesinos

Los Asesinos eran los miembros extremistas de la secta chiíta Ismaili dedicada a la destrucción del Sarraceno y el poder del Sunní en el Oriente Medio. El término "Asesino" se derivó de la palabra árabe Hashishyun. El Hashishi (los usuarios del hachís) eran fanáticos enloquecidos por la droga que sirvieron como una temprana forma de asesino suicida. En la mitad del siglo XII, los Asesinos reclamaron a 40,000 seguidores que vivían en fortalezas de montaña seguras.

Rashid al-Din Sinan, el fabuloso "el Anciano de la Montaña" durante la 3ª Cruzada, fue quizás el gran líder de esta secta sangrienta. Sinan, como sus precursores, odió a los Francos y al Imperio herético Ayyubid y jugó a ambos lados uno contra el otro.

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 el año siguiente. En 1192, los Asesinos mataron a Conrad de Montferrat antes de su coronación como el Rey de Jerusalén.

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

## Control de ciudad

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

# CRUSADER REX

## 5.3 ASAMBLEAS

En vez de un Movimiento de Grupo un jugador puede declarar una ASAMBLEA. Designe una ciudad amiga y luego mueva 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) por una ciudad que ellos sitian.

**NOTA:** *Los bloques que se reúnen en una ciudad donde hay un sitio pueden Asaltar en la Fase de Batalla.*

## 5.4 LÍMITES DEL CAMINO

Hay dos clases de camino: 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 (el 50 %) atacando; 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 +1 en una marcha forzada. Coloque un dado sobre cada bloque que está en marchas forzadas. Después de que

todo el movimiento normal se haya hecho, 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 completa el movimiento suplementario.

## 5.6 CONTROL DE CIUDAD

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 enemigo, o ciudades ocupadas por bloques enemigos.

Durante un Sitio un jugador mantiene el castillo, el otro mantiene el campo. Una 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 al control de una ciudad son siempre efectivos **inmediatamente**.

## 5.7 INMOVILIZACIÓN

Todos los bloques atacantes (incluyendo las Reservas) impiden a un número igual de bloques defensores el movimiento. El Defensor escoge cuales 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.

## Reserva de Combate

Los bloques que hacen el Ataque Principal deben comenzar el turno en la misma ciudad y usar el mismo camino a 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

### ■ Richard 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 Richard 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, mientras que la otra no lo es.

## Frágiles Alianzas

Tanto los Francos como los Sarracenos tuvieron que contener con las tensas relaciones internas que amenazaban con destruir sus fuerzas.

El asiento de Saladino en el poder era tenue. 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 cautelosamente.

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 de Bizancio - todos quienes consideraban al nuevo rey un intruso débil.

**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 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 de Movimiento por Mar 2, mueve 2 bloques.

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 Acontecimiento de ASESINO. El bloque puede atacar cualquier bloque enemigo designado (no visto), 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 son luchadas 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. Después de que esa batalla se ha completado, se da la vuelta a todos los bloques a su lado visible, y el Jugador 1 en-

tonces selecciona la siguiente batalla, pero no debe seleccionar ninguna secuencia específica de batallas por adelantado.

Los bloques no son revelados hasta que una batalla se ha luchado. Revele los bloques en las batallas estando de pie de modo que tengan arriba la fuerza actual.

## 6.1 RONDAS DE COMBATE

Las Batallas son luchadas en 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.

**EXCEPCIÓN:** Ver Sitio 7.2.

**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 la Ronda 4.

La secuencia de Turnos de combate depende de los valores 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 de defensa "A" van primero ante los bloques Atacantes "A", etcétera.

Después del desastre en Hattin, del cual el Rey Guy fue el responsable, el fratricida conflicto continuó con Conrad de Montferrat -quien quería la corona para él-.

Los Cruzados estaban también cogidos de la garganta unos de otros. El rechazo de Richard a última hora de la hermana de Philip como su novia (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 el complot de apoderarse de la extensa propiedad de Richard en Normandía, Anjou, y Aquitania. Tres veces a partir de entonces el ejército francés bajo el Duque de Borgoña abandonó el campo y dos veces el Francés rehusó luchar - una vez en septiembre de 1191 cuando Richard propuso la invasión de Egipto y otra vez en junio de 1192 cuando Richard 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:** El Jugador 1 (4) bloques y el Jugador 2 (2) bloques disparan en sus respectivos Turnos de combate. El defensor tiene Doble Defensa.

**Ronda de Combate 2:** El jugador 2 con sus bloques de la reserva (3) ahora causa una batalla campal contra el Jugador 1 con sus (6) bloques. El jugador 1 no puede Asaltar, pero está como defensor en el campo. El jugador 2 efectúa una SALIDA con sus 2 bloques del castillo, que disparan sobre el ofensor. Los 5 bloques del Jugador 2 hacen una carga con sus caballeros.

Después de que todos los bloques han terminado un Turno de Combate, la Ronda 1 ha sido luchada.

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-kurdo.*

## 6.3 RESERVA DE COMBATE

Un jugador puede atacar vía caminos **diferentes** y/o atacar con dos o tres Movimientos de Grupo. *Un grupo que mueve por el mismo camino es declarado el Ataque Principal.* Todos 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 JERUSALÉN desde HEBRON su Ataque Principal.*

Los bloques de la reserva no pueden disparar, retirarse, o recibir golpes en la Ronda de Combate 1. Ellos son revelados al principio de la Ronda 2, 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 se cambia si el Atacante gana en la Ronda 1 antes de que la Defensa de reserva llegue. El Atacante es ahora el Defensor para el próximo combate.*

## 6.31 Refuerzos para la 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 Jerusalén desde Hebron con 4 bloques. El Franco tiene 2 bloques que defienden Jerusalén, y ahora mueve 3 bloques de Jaffa a Jerusalén. La primera ronda de combate implica los 4 bloques de Hebron y los 2 originales bloques de Jerusalén. Los bloques de Jaffa son colocados en la Reserva hasta la Ronda de Combate 2.*

## 6.4 RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Cada bloque en su Turno de combate hace rodar tantos dados como su *Fuerza* actual. Se consigue un golpe para cada tirada de dado igual a o más baja que el Valor de Combate del bloque.

**EJEMPLO:** *Saladino en fuerza 4 tira 4 dados. Él tiene el Valor de Combate de A3, lo que significa que todas las tiradas de 1, 2, y 3 son golpes. Las tiradas de 4, 5, y 6 son fallos. Si los dados hechos rodar son 1, 2, 4, y 5, Saladino consigue dos golpes y dos fallos.*

### 6.41 Golpes del Combate (Impactos)

Los bloques Enemigos no pueden ser blancos individuales. *Cada golpe* es aplicado al bloque enemigo más fuerte. Cuando dos o más bloques comparten la Fuerza más alta, el dueño escoge cual de ellos debe ser reducido

**NOTA:** *El combate no es simultáneo. Todos los golpes de Combate son aplicados inmediatamente.*

**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 con él manteniendo el sitio. No hay ningún desgaste de sitio este turno.

**Resumen:** Jerusalén se ha salvado, pero está bajo sitio. 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

Richard 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 del pico y la flor de la caballería. Es él quien mutila a nuestra gente. Nadie puede oponerse a él o rescatar a un cautivo de sus manos".

Mientras Richard eclipsó 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.

## 6.42 Cargas de los Caballeros

Los bloques Francos y Cruzados que llevan un escudo (todos los bloques excepto los cuatro Peregrinos, un Balletero, y dos Turcopoles) tienen la opción táctica de la Carga de los Caballeros.

Cada bloque hace esto en su turno normal para disparar, pero debe declarar la intención de cargar antes de la tirada de dados. **El efecto es el de doblar el número de dados lanzados (tira 6 dados para un bloque de tres pasos) en potencia de fuego normal, pero recibe un golpe por cada resultado de "6" sacado para reflejar la desorganización, caídas de caballos, etc.** Los bloques sarracenos no pueden hacer la carga de los caballeros. Los bloques que hacen una Salida (7.33) **NO** pueden hacer la carga de los caballeros.

## 6.43 Acoso

Todos los bloques Sarracenos tienen la opción táctica de disparar a -1 potencia de fuego (B2=B1), y entonces inmediatamente Retirarse (6.5). Los dos Turcopoles también tienen esta opción de Acoso. Los bloques con potencia de fuego A1, B1, o C1 no pueden usar esta táctica. Los bloques que hacen una Salida (7.33) **NO** pueden Acosar. **Los bloques no pueden acosar mientras están Asaltando (7.31) o retirándose de un castillo.**

## 6.5 RETIRADAS

Cada bloque pueden retirarse (en vez de disparar en su Turno de Combate normal).

- Por Ronda de Combate, un máximo de **cuatro (4)** bloques pueden retirarse a

lo largo de un camino principal, y **dos (2)** bloques a lo largo de un camino menor.

- Los bloques Atacantes deben retirarse a ciudades adyacentes, vía el camino (o caminos) utilizados para comenzar la batalla. Los bloques Defensores pueden retirarse vía cualquier otro camino. Los bloques que no pueden retirarse deben ganar o ser eliminados.
- Los bloques nunca pueden retirarse a una ciudad donde hay una batalla sin luchar, pero pueden retirarse a una ciudad sitiada por bloques amigos **y pueden participar en el combate como cualquier otro bloque de la reserva.**

**ADVERTENCIA:** *Cuando ambos jugadores entran en una batalla a lo largo de los mismos caminos, solo el Jugador 2 puede retirarse vía estos caminos.*

## 6.6 REAGRUPARSE

Cuando una batalla o sitio termina, el vencedor puede REAGRUPAR cualquiera/todos los bloques victoriosos a cualquier ciudad **adyacente y amistosa**. Los Límites del Camino normales (8/4) aplican para Reagruparse. Los bloques que se Reagrupan en una ciudad que su lado sitia son colocados en la Reserva y **pueden** participar en el combate como cualquier otro bloque de la reserva.

## 6.7 BLOQUES ELIMINADOS

Cuando los bloques son eliminados generalmente son colocados en el "Fondo" del jugador y pueden volver a ser sacados (robados) y devueltos al juego más tarde.

Sin embargo, algunos bloques quedan eliminados permanentemente.

A pesar de la edad del Emperador y antiguas disputas con el papa, Barbarroja reaccionó a la debacle en Hattin reuniendo a 15,000 hombres y 3,000 caballeros -la flor de la nobleza alemana- para la guerra en Outremer.

El ejército alemán fue forzado a cortar su camino a través de ejércitos presentados por el Imperio Bizantino y el Sultanato de Rum, y esto 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 Antioquía, 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.

Saladino se había librado de luchar contra un enemigo formidable. En Crusader Rex, él no puede 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 que usaba como bandera quedó completamente manchada de rojo, de sangre, excepto una raya central que estaba debajo de su cinturón.

Para el jugador Franco, todos los **Peregrinos**, CRUZADOS Y ÓRDENES MILITARES son permanentemente eliminados. **Para el jugador Sarraceno, todos los EMIRES son permanentemente eliminados.**

Estos bloques nunca son devueltos al "Fondo" del jugador; son colocados boca arriba fuera del mapa.

**ADVERTENCIA:** La eliminación permanente se aplica en todos los casos, incluyendo el Desgaste de Invierno, el Asesinato, el Desgaste de Sitio, etc.

## 7.0 SITIOS

**Por cada nueva batalla creada, el Defensor tiene la opción de 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 Ronda 1 o SITIAR.**

El defensor también puede **retirar** un bloque al castillo más tarde, en vez de disparar durante un Turno de combate. Una vez todos los bloques defensores se **retiran**, el Atacante puede ASALTAR en la próxima Ronda de Combate o SITIAR.

### 7.1 DEFENSA DEL CASTILLO

El Valor de la Ciudad denota el número *máximo* de bloques que pueden **retirarse** a un castillo. Los bloques de defensa adicionales deben permanecer en el campo (defendiendo fuera el Castillo).

#### 7.11 Doble Defensa

Los bloques que defienden un castillo tienen Doble Defensa (D2). Esto significa

que se requieren dos golpes para que pierdan un paso. Cada golpe es tratado como medio golpe y el **siguiente** golpe debe ser tomado por el mismo bloque.

Los medio golpes llevan de una Ronda de Combate a la siguiente, pero no al siguiente Turno de Juego. Es decir, un bloque de defensa recupera un medio golpe después de la Ronda de Combate 3.

## 7.2 ASEDIANDO

El Atacante tiene la opción de Sitiar si no hay ningún bloque que defienda el campo, o Retirarse normalmente.

Cualquier número de bloques pueden Sitiar, aunque haya un límite a cuantos pueden Asaltar (ver: 7.31). Los bloques sitiadores son colocados boca arriba hasta que el sitio se acabe, lo que puede llevar varios Turnos de Juego.

### 7.2.2 Control del Sitio

En un sitio, el Defensor controla el castillo y el **Sitiador** controla el campo. Esto da al Defensor la ventaja en defensa cuando es Asaltado. Sin embargo, el **Sitiador** es el Defensor en cualquier batalla campal que ocurra en aquella ciudad. El **Sitiador** también controla la ciudad (y el puerto) para todos los propósitos de movimiento.

El **Sitiador** puede terminar un sitio retirándose o moviendo normalmente.

## 7.3 COMBATE DE SITIO

El combate de Sitio es opcional y no tiene que ocurrir necesariamente. Cada Turno de Juego, todos los sitios existentes son *potenciales batallas* que pueden ser activadas por uno u otro Jugador

## COMANDANTES FRANCOS

**BALIAN-** Balian de Ibelin, Lord 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 Antioquía.

**CONRAD-** Conrad de Montferrat, guerrero temido y demandante 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. Superó 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 cambiado con el de 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 credencial de cruzada.

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

## CRUSADER REX

- El jugador Sitiador escoge si hay que ASALTAR o seguir el SITIO.
- Si ASALTA, la batalla es activada para hasta tres (3) Rondas de Combate de Sitio.
- Si SITIA, el jugador sitiado puede activar la batalla con una SALIDA.
- Si ningún jugador desea luchar, se procede al Desgaste de Sitio.

### 7.31 Asalto

El Asalto se resuelve justo como una batalla normal excepto que el Defensor del castillo tiene la Doble Defensa (ver 7.11) y los bloques de Asalto **no pueden exceder el doble del Valor de la ciudad**. Es decir en Trípoli, un máximo de 2 bloques pueden defender el castillo, pero hasta 4 bloques pueden Asaltarlo.

**EXCEPCIONES: Tiro y Trípoli estaban situadas al final de estrechas calzadas. Un máximo de 2 bloques pueden asaltar estas dos Ciudades.**

El asalto no puede ocurrir hasta que todos los bloques defensores se retiran al castillo. Cuando esto ocurre, el Asalto puede comenzar con una nueva Ronda de Combate. Es decir, si la batalla campal llega a su final durante la Ronda de Combate 2, el Asalto puede comenzar en la Ronda de Combate 3.

Los bloques que exceden el máximo del Asalto son mantenidos en la reserva y no pueden disparar o recibir impactos. Los bloques de la reserva pueden ser libremente cambiados por bloques Asaltantes al *principio* de cada Ronda de Combate.

Los bloques asaltantes pueden retirarse normalmente o **retirarse** al campo en la misma ciudad donde permanecen sitiando y **no pueden reagruparse**.

### 7.32 Fuerza de Rescate

Un jugador sitiado puede intentar aliviar un sitio simplemente atacando en la ciudad con fuerzas externas. Una batalla campal normal es luchada con el sitiador como *defensor*, y la fuerza de rescate como el *Atacante*. La fuerza de rescate debe retirarse (no puede **retirarse** al castillo) si no consigue derrotar al sitiador.

### 7.33 Salidas

Si el castillo no es asaltado, los bloques sitiados *pueden* hacer una salida para intentar romper el sitio, o ayudar a una fuerza de rescate. Los bloques que salen usan su Turno de Combate normal para disparar a los bloques sitiadores pero pierden su doble defensa. Los bloques deben disparar en el turno en que salen, pero pueden Retirarse en un subsiguiente Turno de Combate a una ciudad adyacente amistosa o **retirarse** otra vez al castillo. Los bloques que salen NO pueden hacer una carga de Caballeros o Acosar.

### 7.4 DESGASTE DE SITIO

Los bloques sitiados están sujetos a una tirada de dados de Desgaste de Sitio al final de cada Turno de Juego **excepto el primer Turno** de Juego sitiado. Tire un dado para cada bloque:

**1-3 = Pierde un paso**

**4-6 = Sin efecto**

**FELIPE-** El Rey Philip Augusto Capet de Francia, el cuñado y mortal rival del rey de Inglaterra. Conspiró para apoderarse del territorio de Plantagenet mientras Richard permaneció en Tierra Santa.

**RAYMOND-** Raymond III, Conde de Trípoli, y Lord 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.

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

**REYNALD-** Reynald Garnier, Lord de Sidon.

**RICARDO-** Richard 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, Lord de Cesarea.

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

## 8.0 ROBAR (SACAR)

Ningún jugador Roba (saca) en el primer año (1187) del juego. Comenzando en 1188, los jugadores roban (sacan) UN bloque por Fase de Robar (sacar), *excepto en el Turno de invierno*.

### 8.1 ROBAR DEL "FONDO"

Cada jugador tiene un "Fondo" para robar (sacar), a saber, un área fuera del mapa donde los bloques son guardados boca abajo. Ciertos bloques comienzan el juego situados en el "Fondo" del jugador, y los bloques eliminados (con algunas excepciones) durante el juego también son colocados en estos "Fondos".

## 8.2 LOS FRANCO ROBAN

### 8.21 Cruzados

Los bloques Alemanes, Franceses, e Ingleses primero son colocados ordenados en una caja sobre el borde oeste del tablero **en el espacio correspondiente**. Ellos pueden entrar en el juego sólo después de que tres de su subgrupo han sido robados (sacados).

### 8.22 Ingleses y Franceses

Los bloques INGLESES Y FRANCESES deben moverse desde su caja ordenada con un Movimiento por Mar (un Movimiento por bloque) a cualquier puerto *amistoso*. No es necesario hacer todo el Movimiento por Mar al mismo tiempo, y ellos pue-

den moverse a diferentes puertos *amistosos*.

### 8.23 Alemanes

Los bloques Alemanes entran en el mapa en ANTIOQUÍA (también un Movimiento por bloque). Si Antioquía está ocupada por los Sarracenos, o sitiada por el otro jugador, la entrada alemana provoca una batalla normal o de sitio.

Recuerde que los bloques alemanes, como todos los Cruzados, quedan eliminados permanentemente si son retirados del mapa.

### 8.24 Peregrinos

Los Peregrinos son inmediatamente desplegados en un puerto *amistoso*. Si no hay ninguno, vuelva el bloque al Fondo y no puede sacar otro.

### 8.25 Outremers

Los Outremers Eliminados son colocados en el "Fondo" de los Francos. Los bloques vueltos a robar son desplegados con su fuerza máxima en su propia Sede (o la suplente) *si es amiga*, o con fuerza 1 en cualquier otra ciudad amiga.

## 8.3 EL SARRACENO ROBA

Empezando en 1188, el jugador Sarraceno también roba UN bloque en la Fase de Robar (sacar) de cada Turno de Juego. Los bloques robados son desplegados con su fuerza máxima en su propia Sede (o la suplente) *si es amiga*, o con fuerza 1 en cualquier otra ciudad amiga.

## 9.0 EI INVIERNO

La sexta y última carta jugada en cada año representa un Turno de Invierno

## 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.

# CRUSADER REX

Esta es una carta de Acontecimiento jugada normalmente, pero:

1. Los bloques tienen un valor de movimiento de -1, y no pueden hacer marchas forzadas.
2. Los bloques en movimiento NO PUEDEN atacar (comenzar una nueva batalla) pero pueden ocupar pueblos/ciudades vacantes enemigas.
3. No hay ninguna **Fase de Batalla**. Los sitios no pueden seguir en el invierno. Los bloques sitiadores deben moverse a cuarteles de invierno, usando solo la carta de movimiento jugada, o ser eliminados.
4. No hay **Fase de Robar** (Sacar).

## 9.1 CARTA CAMPAÑA DE INVIERNO

Si la sexta carta jugada es la carta de **CAMPAÑA DE INVIERNO**, ese jugador puede mover un (1) grupo normalmente. Las restricciones para el Turno de Invierno 1, 2 y 3 no se aplican pero la nº 4 SI SE APLICA. Esta carta es una carta de **ACONTECIMIENTO** y se juega primero.

En lugar de para movimiento, la Carta de Campaña de Invierno puede ser usada para apoyar un (1) grupo designado (incluso si está sitiado) en el Turno de Invierno. Es decir, el normal **Desgaste de Invierno** no se aplica a este grupo. No se agrega ningún **Reemplazo de Invierno** al grupo **Sitiador**.

La Carta de Campaña de Invierno no puede ser jugada antes en el año

**Nota:** *El jugador que juega la Campaña de Invierno es el Jugador 1*

## 9.2 CUARTELES DE INVIERNO

Después de que la sexta carta es jugada, y cualquier movimiento es completado, todos los bloques que excedan al Valor de la Ciudad son eliminados (a elección del dueño). Es decir si hay **tres (3)** bloques Sarracenos todavía situados en Jaffa, **dos (2)** de ellos son eliminados.

**Los Valores de la ciudad son triplicados cuando hibernan en una Ciudad de su color. Los Reemplazos de invierno y los límites del Castillo permanecen Inalterados.**

**Por ejemplo el jugador Franco puede hibernar con seis (6) bloques en Ascalon pero el jugador Sarraceno solo puede hibernar allí con dos (2) bloques.**

**IMPORTANTE:** *Las fuerzas sitiadoras no pueden quedarse en el sitio en el invierno. Tales bloques son eliminados (excepto ver 9.1).*

## 9.3 REEMPLAZOS DE INVIERNO

Cada ciudad proporciona pasos de reemplazo iguales a su valor.

Es decir, Ascalon proporciona dos (2) pasos de reemplazos. Los pasos deben ser añadidos solo a bloques de guarnición y nunca pueden ser transferidos a otra posición.

**YAZKUJ-** Señor de Ashtera, un antiguo Mameluco del Tío de Saladino, 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.

## ÍNDICE

<b>Asesinos</b>	2.4
Asesinatos	5.9
<b>Batallas</b>	6.0
<b>Bloques</b>	2.0
<b>Caminos</b>	5.4
<b>Cartas</b>	4.0
Cartas de Movimiento	4.11
Cartas de Acontecimientos	4.12
<b>Castillos</b>	1.2
Castillo Defensa	7.1
<b>Ciudades</b>	1.1
Ciudades control	5.6
<b>Ciudades de Victoria</b>	1.5
<b>Combate Resolución</b>	6.4
Combate Golpes	6.41
Combate Reservas	6.3
Combate Rondas	6.1
Combate Turnos	6.2
Combate Valores	2.12
Acoso	6.43
Cargas de Caballeros	6.42
<b>Cruzados</b>	2.24, 8.21
<b>Despliegue</b>	3.0
<b>Francos</b>	2.2
Despliegue	3.1
Robar (Sacar)	8.2
<b>Invierno</b>	9.0
Invierno Campaña	9.1
Invierno Cuarteles	9.2
Invierno Reemplazos	9.3
<b>Movimiento</b>	5.0
Asambleas	5.3
Grupos	5.2
Inmovilización	5.7
Marchas Forzadas	5.5
<b>Movimiento por Mar</b>	5.8
<b>Órdenes Militares</b>	2.22
Eliminación	6.7
<b>Peregrinos</b>	2.25, 8.24
<b>Puertos</b>	1.3
<b>Reagruparse</b>	6.6
<b>Retiradas</b>	6.5
<b>Robar (Sacar)</b>	8.0
Robar del "Fondo"	8.1
<b>Sarracenos</b>	2.3
Despliegue	3.2
Robar (Sacar)	8.3
<b>Sedes</b>	1.4
<b>Sitios</b>	7.0
Asaltos	7.31
Combate de Sitio	7.3
Control de Sitio	7.22
Desgaste de Sitio	7.4
Fuerzas de Rescate	7.32
Salidas	7.33

# CRUSADER REX

## 9.4 FINAL DE AÑO

Avance la casilla de años en un año.

Baraje todas las cartas del mazo y comience el próximo año entregando seis (6) cartas a cada jugador.

## CREDITS

**Game Design:** *Jerry Taylor  
Tom Dalglish*

**Art/Graphics:** *Martin Scott  
(Cards)*

*Tom Dalglish (Map)*

**Developer:** *Grant Dalglish*

**Contributors:** *Forrest*

*Atterberry*

*Peter Bogdasarian*

*Leonard Coufal*

*Dan Dolan*

*Ron Draker*

*Stuart Pierce*

*Dan Raspler*

*Cal Stengel*

## COVER

*Richard the Lionheart*

© Chris Collingwood,

Cranston Fine Arts



COLUMBIA GAMES, INC  
POB 3457, BLAINE  
WA 98231 USA  
360/366-2228  
800/636-3631 (toll free)

For updates and discussion on this game see:

[www.columbiagames.com](http://www.columbiagames.com)

**Traducción:**

*Felipe Santamaría*

