

# ¡Reconquista!

## Combate por Iberia, 850-1250

### CONTENIDOS

- 1.0 INTRODUCCIÓN
- 2.0 COMPONENTES
- 3.0 DESPLIEGUE INICIAL
- 4.0 CÓMO GANAR
- 5.0 SECUENCIA DE JUEGO
- 6.0 PUNTOS DE TESORO
- 7.0 MESNADA REAL
- 8.0 DIPLOMACIA
- 9.0 FRANCIA
- 10.0 ESTRATAGEMAS
- 11.0 FLOTAS
- 12.0 MOVIMIENTO
- 13.0 COMBATE
- 14.0 ASEDIOS
- 15.0 COLAPSO DEL CALIFATO
- 16.0 REGLAS OPCIONALES

### CREDITOS

**Diseño:** Javier Romero

**Desarrollo:** Eric R. Harvey

**Edición de reglas:** Eric R. Harvey

**Pruebas:** Javier Romero, Joseph Miranda, Ty Bomba, Eric R. Harvey, Alan, Snider, Jason Moffat, Damián Giménez

**Diseño del mapa:** Joseph Youst

**Diseño de las fichas:** Trevor Holman

**Producción:** Callie Cummins

© 2013 Decision Games

Bakersfield, CA.

Creado e impreso en los EE.UU.

#### 1.0 INTRODUCCIÓN

¡Reconquista! Combate por Iberia 850-1250 AD es un juego para dos jugadores que simula las campañas por el control de la península ibérica entre diversos reinos cristianos y el Islam.

#### 1.2 Escala Temporal

Cada partida de ¡Reconquista! Se compone de 16 turnos de juego. Cada turno de juego representa aproximadamente 25 años de campañas así como períodos puntuales de tregua.

#### 1.3 Dados (de seis caras). Siglas empleadas.

Siempre que las reglas requieran lanzar 1d6 se deberá lanzar un dado de seis caras.

Siglas más comunes: PM=Puntos de movimiento. PT=Puntos de Tesoro. PV= Puntos de victoria. MR= Mesnada Real.

#### 1.4 Redondeo

Siempre se redondearán hacia arriba las divisiones requeridas por el juego (ejemplo: la mitad de 5 es 2,5, debe redondearse a 3). Excepción: véase 6.0 Tributo.

#### 2.0 COMPONENTES

Una copia completa del juego deberá incluir un mapa, una plancha de fichas troqueladas y el presente cuaderno de reglas.

## 2.1 El Mapa

El juego incluye un mapa de 34x22” que muestra la Península ibérica durante el Medioevo, así como las tablas y marcadores necesarios para el juego. El movimiento por el mapa es regulado por zonas navales y terrestres. Cada área terrestre o marítima está delimitada por una gruesa línea que indica sus límites con la zona o zonas adyacentes.

Cada zona terrestre contiene la siguiente información.

**Nombre:** El nombre histórico de la región.

**Ciudades:** Representan las principales ciudades fortificadas de la zona terrestre en la que se encuentran. Su posesión otorga a los jugadores recursos políticos, militares y económicos.

*Note: Las tres islas Baleares (Mayurqa) se consideran una única zona terrestre para todas las operaciones de movimiento y combate.*

## 2.2 Las piezas de juego

Este juego incluye 228 fichas troqueladas que representan unidades militares, población y otros marcadores necesarios para el juego. Cada ficha tiene un color de fondo que identifica a qué reino pertenece. Todas las unidades islámicas son de color verde.

<b>Reinos Cristianos:</b>	<b>Color:</b>
Asturias-León	Azul claro
Castellanos	Púrpura
Condados aragoneses	Rojo
Condados catalanes	oro
Portugueses	gris
Navarros	amarillo
Franceses/Francos	Azul oscuro
Cruzados	Blanco
<b>Islámicos</b>	
Andalusíes	Verde claro
Norte africanos (almohades y almorávides)	Verde oscuro

## 2.3 Las unidades

Cada unidad tiene los siguientes factores:

### Reconquista Image #1

Hay seis tipos de unidades en este juego: Mesnadas (ejércitos de campaña) Mesnada Real (ejército del Rey) peones (levas feudales) órdenes militares (unidades de élite), caballería ligera o algareadores y flotas. Los tamaños de cada unidad vienen especificados a continuación:

Mesnadas (MN)	Aproximadamente 1.000 guerreros más caballería e impedimenta.
Mesnadas Real (MR)	Unidad de mesnada de élite, que suele representar las tropas del Rey (véase 7.1).
Peones (P)	Aproximadamente 1.000-2.000 milicianos pobremente armados y equipados.
Military Orders (MO)	200-400 caballeros fuertemente armados, motivados y bien preparados. Se reclutan a partir del turno 12 (véase 6.4).
Algareadores (R)	Aproximadamente 500-1.000 jinetes ligeros.
Fleets (F)	Agrupaciones de buques de guerra y de transporte.

Todas las unidades del juego tienen impreso un factor de movimiento, el cual indica la cantidad de espacios o áreas contiguas que pueden atravesar durante cada fase de movimiento de cada turno. Ninguna unidad tiene que mover obligatoriamente, ni tiene que mover todas las áreas que le permite su factor de movimiento. Algunas unidades llevan impreso un factor de movimiento más alto o más bajo, lo que refleja sus diferentes capacidades. Toda pieza de juego con un factor de movimiento “0” (por ejemplo, los marcadores de repoblación) no pueden mover nunca durante el factor de movimiento de ningún turno de juego.

**Excepción:** Una unidad que pueda ser transportada por mar podrá desplazarse áreas adicionales además del factor impreso si se embarca y es transportada por una flota.

Las actividades realizadas durante el juego (pillajes, combates, embarcar y desembarcar) reducen los factores de movimiento de la unidad que las realice. Véase 11.0 Flotas y 12.0 movimiento.

#### 2.4 Unidades en rebeldía

Todas las unidades del juego pueden rebelarse. Cada unidad del juego está impreso con un lado “leal” y otro “rebelde” (el lado rebelde está indicado por la ausencia de un escudo de armas en el reverso de la unidad). Esto representa una unidad que está en rebeldía y/o pertenece a una facción que ha declarado independencia (véase 8.0 y 9.0). Cuando una unidad está en rebeldía, debe ser girada a su lado “rebelde”. Cuando una unidad es “leal” debe mostrar su anverso.

#### 2.5 Marcadores de Repoblación

Estos marcadores representan el desplazamiento de población y colonos. La presencia de marcadores de repoblación permite usar un área que ha sido conquistada para abastecimiento y para construcción de fortificaciones (véase 6.0).

#### 2.6 Unidades norteafricanas y de cruzados

Estas unidades tan sólo pueden entrar en juego por medio de estratagemas o eventos. Véase 10.0 y 14.0.

#### 2.7 Otros marcadores de juego

**Turno:** Colóquese en el marcador de turnos para regular la secuencia de turnos de la partida.

**Pillaje:** Se colocan en áreas que han sido saqueadas durante un turno. Véase 12.0.

**Puntos de Movimiento restantes (MP Remaining):** Se colocan sobre una unidad que está movimiento para contabilizar el número de PM (puntos de movimiento) restantes.

**Marcadores de Estratagemas:** Véase 10.0.

#### 2.8 El Trono del Rey

Cada reino cristiano tiene un “área central” que representa el núcleo fundacional del reino, su capital y su principal centro de poder. La siguiente lista especifica el “área central” de cada uno de los reinos cristianos:

Reino:	Area central:
Aragón	Sobrarbe
Catalunya	Cerdanya
Navarra	Pamplona
Asturias-León	Asturias
Castilla	Burgos

Si el área central de un reino, así como todas las áreas que controla, es capturada por el enemigo, se considera que ese reino ha sido conquistado y deja de existir. El marcador correspondiente a dicho reino es retirado del contenedor de reinos y su nivel de puntos de tesoro (PT) es reducido a cero.

#### 2.9 Restauración del Trono

Si el área central de un reino es reconquistada por cualquier otro reino cristiano durante algún turno posterior, ese reino conquistado puede ser restaurado (durante la fase administrativa) y el marcador correspondiente al reino puede ser retornado al contenedor correspondiente, y el marcador de TP al

marcador general de datos. En caso de que se decida restaurar un reino, se considera que el otro reino cristiano no controla esa área terrestre.

**Ejemplo.** El turno 3 el jugador islámico conquista Sobrarbe (sede del reino de Aragón), y no hay ninguna otra área bajo control aragonés. Por tanto, el marcador del reino de Aragón es retirado del contenedor de marcadores de reinos y el total de PT aragoneses es reducido a 0. No obstante, el turno 5, unidades catalanas recuperan Sobrarbe. A comienzos del turno 6, el marcador aragonés es retornado al contenedor de reinos cristianos, y las unidades aragonesas pueden ser reclutadas de nuevo con normalidad y pueden operar durante la fase cristiana de ese turno. No se considera que las unidades catalanas en Sobrarbe controlen esa área.

### **3.0 DESPLIEGUE INICIAL**

En primer lugar, los jugadores deberán decidir qué bando van a comandar (cristianos o musulmanes). Colóquese el marcador de turnos en la casilla 1 del marcador general de datos. Colóquense todos los marcadores de estrategias en un recipiente opaco (véase 10.0).

#### **3.1 Orden de despliegue**

El jugador islámico siempre es el primero en desplegar.

#### **3.2 Apilamiento**

Cada una de las áreas del mapa no puede contener más de tres unidades de cualquier tipo. No obstante, si hay un marcador de repoblación, podrá contener un máximo de cuatro.

*Nota: Las unidades enemigas nunca cuentan a efectos de apilamiento. Es decir, cada bando podrá tener un máximo de tres unidades en una misma área (o tres y cuatro si uno de los bandos tiene un marcador de repoblación en el área).*

**Excepción:** El área de Al-Belalta (la región en la que está situada Córdoba) puede mantener un máximo de cinco unidades de cualquier tipo, tal y como indica el [x 5] impreso directamente en el mapa.

Cada zona o área marítima puede albergar cualquier número de flotas (incluyendo unidades embarcadas) sin ninguna restricción.

#### **3.3 Otros reinos cristianos.**

Las unidades de otros reinos cristianos pueden estar presentes en zonas de otros reinos cristianos (aparte de los límites habituales de apilamiento por zona). No obstante, las unidades cristianas extranjeras nunca podrán mover, combatir o asediar juntas (excepto si se da el caso de una unión dinástica).

#### **3.4 Despliegue inicial islámico.**

Al comienzo de la partida, todas las fuerzas islámicas sobre el mapa deben ser colocadas mostrando su lado “leal”. Colóquense las siguientes unidades islámicas en las zonas bajo control islámico a discreción del jugador islámico:

- 1 x MR (Mesnada Real)
- 6 x MN (Mesnada)
- 8 x P (Peón)
- 8 x R (Algareadores)

Asimismo, el jugador islámico deberá colocar las siguientes flotas en cualquier zona costera bajo control islámico. Pueden colocarse en la misma área o en áreas diferentes:

2 x flotas.

Finalmente, colóquese el marcador de Puntos de Tesoro islámico “TPx1” en la casilla “5” del marcador de Puntos de Tesoro.

Por último, el jugador islámico deberá colocar a un lado la unidad Almanzor, las unidades norteafricanas, y la mitad de los marcadores de pillaje. Ninguna de estas unidades o marcadores están disponibles al comienzo de la partida, pero entrarán en juego a lo largo de esta.

### 3.5 Despliegue cristiano

Al comienzo de cada partida, todas las unidades cristianas deben ser colocadas sobre el mapa mostrando su lado “leal”. Al contrario que las fuerzas islámicas, el jugador cristiano debe colocar las unidades de cada reino cristiano en el área o áreas correspondientes a cada reino cristiano. El jugador cristiano podrá colocar sus unidades de cada reino en el área o áreas que desee dentro de los límites de cada reino respectivo.

Reino	Áreas:
Asturias-León (azul claro)  1 x MR 3 x MN 4 x P 3 x R	Galicia norte y Galicia Sur, Asturias, Asturias Este, León, Burgos, Vizcaya.  Despléguese 1 flota en cualquier zona marítima adyacente a alguna de las áreas terrestres bajo control de Asturias-León.
Navarra (amarillo)  1 x MR 1 x P 1 x R	Pamplona
Aragón (rojo)  1 x MR 1 x P 1 x R	Sobrarbe
Catalanes (oro)  1 x MR 2 x MN 4 x P 2 x R	Urgell, Rosselló, Cerdanya, Barcelona.  Despléguese 1 flota en cualquier zona marítima adyacente a alguna de las áreas terrestres bajo control de Asturias-León.

Colóquense los siguientes marcadores de reinos: Cataluña, Aragón, Asturias-León, Navarra en el “contenedor de reinos cristianos” (véase 5.0)

*Nota:* Se recomienda que el jugador cristiano coloque marcadores de control en cada área como recordatorio de qué reino cristiano controla cada área.

A continuación, colóquese el marcador de Puntos de Tesoro de Asturias-León y el marcador de PT de Cataluña en la casilla “3” del marcador de puntos de tesoro. Colóquese el marcador de PT de Aragón y el de Navarra en la casilla “2” del marcador de puntos de tesoro.

Por último, el jugador cristiano deberá colocar a un lado la unidad Cid, los marcadores de repoblación, y la mitad de los marcadores de pillaje. Ninguna de estas unidades o marcadores están disponibles al comienzo de la partida, pero entrarán en juego a lo largo de esta.

### 3.6 Despliegue inicial Franco

Los Francos/Francia comienzan la partida siendo neutrales. Las unidades francas (azul oscuro) tan sólo despliegan cuando tiene lugar el evento “Guerra con Francia/Guerra entre infieles” (véase 5.1) o cuando el jugador cristiano opte por atacar a Francia. En caso de guerra con Francia, las unidades francas son desplegadas y operadas por el jugador islámico en Gascogne, Bearn, Tolosa, Foix y/o Languedoc (y/o en el Cajetín “Francia” adyacente al mapa). Las unidades francas son las siguientes:

- 2 x MN (Mesnadas)
- 3 x P (Peón)
- 2 x R (Algareadores)

Colóquese el marcador de Puntos de Tesoro francos en la casilla “2” del marcador de puntos de tesoro.

### 3.7 Control de áreas y Desgaste

Cuando tan solo hay unidades propias en un área y en la ciudad que esté en la zona, se dice que las unidades propias tienen “control completo” de dicha área, con lo que se puede recolectar PT (Puntos de Tesoro). Colóquese un marcador de control del reino a que pertenezca la unidad o unidades para indicar que dicho reino tiene completo control del área.

*Nota: Dos reinos cristianos no pueden compartir el control de un área. Si un área contiene unidades pertenecientes a dos reinos cristianos, se considera control parcial (véase más abajo).*

No obstante, si hay unidades propias y adversarias (o pertenecientes a dos reinos cristianos diferentes) en una misma área, se considera que ninguno de los dos bandos o reinos tiene control total, sino tan solo “control parcial” de dicha área. Adicionalmente, si las unidades sólo ocupan el área pero no la ciudad, o viceversa (aún cuando no haya unidades enemigas presentes) las unidades sólo tienen “control parcial”

*Nota: Algunos resultados de batalla campal proporcionan el control de un área e imponer la rendición de la ciudad en esa área si es que está bajo control adversario. En tal caso, las unidades vencedoras consiguen el control total del área.*

Ningún jugador podrá recolectar PT en un área de la que sólo tenga control parcial. Asimismo, las unidades del jugador enemigo (las del jugador presentes en el área pero NO CONTROLAN la ciudad en el área) se someten a la tirada de desgaste al comienzo del turno.

Si una unidad enemiga debe sufrir desgaste, el jugador propietario de la unidad deberá lanzar 1d6 durante la fase administrativa de cada turno de juego (al inicio del turno, véase 5.0) en que ocurra dicha situación. Deberá lanzarse 1d6 por cada unidad en dicha situación y consultarse la siguiente tabla:

Tirada:	Resultado:
1-4	Unidad eliminada
5-6	Sin efecto

**Ejemplo.** Dos unidades islámicas ocupan el área Burgos. No hay unidades cristianas en el área pero la ciudad de Burgos todavía está bajo control castellano, por lo que las unidades musulmanas tan sólo tienen control parcial del área y deberán pasar una tirada de desgaste durante la fase administrativa del siguiente turno.

## 4.0. CÓMO GANAR

Al final del turno de juego 16, debe evaluarse el total de Puntos de Victoria (PV) sumado por cada bando. Si el jugador cristiano tiene un total de 16 o más PV que el jugador islámico al final del último turno de juego, la partida concluye con victoria para los cristianos. Si el jugador cristiano tan sólo suma 15 o menos PV al final del último turno, el juego concluye en victoria para el Islam. No es posible que se produzca un empate.

El jugador islámico también tiene la posibilidad de alcanzar una victoria automática (véase 4.3).

### 4.1 PV cristianos

El jugador cristiano suma un PV por cada ciudad de una región inicialmente bajo control islámico al comienzo del juego (áreas con borde verde). El jugador cristiano suma un PV por el control de la ciudad aún cuando haya unidades enemigas en el área a la que pertenece la ciudad.

**Excepción:** El jugador cristiano suma 2 PV por el control de Qurtuba (Córdoba).

### 4.2 PV islámicos

El jugador islámico suma un PV por cada ciudad bajo control de un reino cristiano al comienzo de la partida que esté bajo control islámico. El jugador islámico suma un PV por el control de la ciudad aún cuando haya unidades enemigas en el área a la que pertenece la ciudad.

**Excepción:** El jugador islámico no suma ningún PV por el control de Tolosa o de Narbona, en territorio

franco.

El jugador islámico también suma un PV si la “Tumba del Apóstol Santiago” ha sido destruida al menos una vez durante la partida (véase 10.0)

#### **4.3 Victoria islámica automática**

El jugador islámico puede ganar la partida durante cualquier turno de juego si al final de un turno de juego controla dos de las cuatro ciudades cristianas siguientes (aún cuando el jugador islámico no controle el área en que se encuentra la ciudad):

Oviedo  
Pamplona  
León  
Burgos  
Barcelona

Cada una de estas ciudades muestra dos espadas cruzadas para indicar su condición de “ciudad de victoria automática” para el jugador islámico.

#### **5.0 SECUENCIA DE JUEGO**

Cada turno de juego se compone de las siguientes fases, que deben ser jugadas en el siguiente orden. Cada turno de juego se compone de una fase cristiana, durante la cual el jugador cristiano podrá operar con sus unidades, seguido de una fase islámica, en la que el jugador islámico podrá operar con sus unidades.

##### **Fase administrativa (no durante el primer turno)**

Comprobación de desgaste (véase 3.7)  
Recogida de Puntos de Tesoro (6.0)  
Recluta de unidades (6.1)  
Colocación de marcadores de repoblación (6.2)  
Tirada Guerra con Francia/Guerra entre infieles (5.1)

##### **Fase de marcadores de estratagemas (10.0)**

Cada jugador podrá (aunque no está obligado a ello) a pagar 1 PT para escoger un marcador de estratagema (es decir, no más de un marcador cristiano y uno islámico) durante esta fase.

##### **Fase de diplomacia (8.0)**

Cada jugador puede intentar una de las siguientes acciones, en el orden enumerado a continuación. El jugador cristiano intenta cada acción (si así lo escoge) en primer lugar, seguido del jugador musulmán en segundo lugar, antes de intentar la siguiente acción:

1. Intentar forzar áreas rebeldes a pagar tributo a cambio de paz (Parias, véase 8.3).
2. Intentar recuperar un área rebelde (8.1).
3. Intentar provocar una rebelión en áreas enemigas (8.1).
4. Intentar una unión dinástica (véase 8.4.) Si tiene lugar una Unión Dinástica, colóquese el marcador de reino unificado (el de Aragón-Cataluña o Asturias-León-Castilla) en el recipiente de marcadores de reinos cristianos, a la vez que se retiran los marcadores de reinos individuales que forman parte de la unión (véase 8.4).

*Nota: No puede intentarse una unión dinástica antes del turno 9.*

5. Intentar conseguir la independencia de Castilla. Si se consigue, colóquese el marcador del reino de Castilla en el marcador de reinos de Castilla.

*Nota: La independencia de Castilla no puede intentarse antes del turno 4.*

6. Intentar la independencia de Portugal (véase 8.5.) Si se consigue la independencia de Portugal, colóquese el marcador del reino de Portugal en el recipiente de marcadores de reinos cristianos.

*Note: La independencia de Portugal no puede intentarse antes del turno 11.*

### **Fase cristiana**

Las unidades cristianas pueden realizar movimiento, combate y asedios (en este orden) durante la fase del jugador cristiano. No obstante, cada unidad del reino que esté operando puede completar una, algunas o todas estas fases antes de que la siguiente unidad realice una, alguna o todas sus operaciones. O, todas las unidades del reino que está activado pueden completar una, alguna o todas esas fases, siempre y cuando ninguna de esas unidades realice estas actividades en el orden incorrecto, y siempre y cuando ninguna unidad realice alguna operación más de una vez durante un mismo turno de juego.

*Nota del Desarrollador: Este procedimiento tiene como objetivo simular los largos períodos (25 años) representados por cada turno de juego.*

No obstante, cada reino cristiano deberá completar todos los movimientos, combates y/o asedios realizados por sus unidades antes de que el siguiente reino comience a operar con sus unidades.

Para escoger en qué orden operan los reinos cristianos, el jugador cristiano deberá escoger al azar sin mirar un marcador de reino cristiano del recipiente correspondiente, uno cada vez. El jugador cristiano deberá operar (esto es, mover, combatir y/o realizar asedios) con las unidades correspondientes a dicho reino. Una vez finalice operaciones con ese reino, podrá escoger al azar otro marcador de reino, y así sucesivamente, hasta haberlos extraídos todos del recipiente.

*Nota: algunos marcadores de reinos cristianos sólo pueden ser extraídos durante un turno específico después de que tenga lugar un evento aleatorio concreto (véase 8.0). Si el jugador cristiano extrae un reino cristiano como resultado de una acción de “Guerra entre infieles/guerra con Francia”, será el jugador islámico quien opere con las unidades de dicho reino cristiano (mover, combatir y/o asediar).*

**Ejemplo:** Durante la fase administrativa, el jugador islámico lanza un dado para ver si tiene lugar el evento “Guerra entre infieles/guerra con Francia”. Tiene éxito, y durante ese turno el jugador islámico controla el reino de Aragón (esto simula una guerra entre Aragón y Castilla). Por tanto, cuando el jugador cristiano escoja el marcador de Aragón, será el jugador *islámico* quien deba operar con sus unidades (mover, combatir y/o asediar) durante ese turno.

Nótese que el jugador cristiano puede optar de forma deliberada por atacar a Francia con un reino cristiano. En ese caso, el jugador islámico controlará las unidades y recursos de Francia por el resto de la partida. Colóquese el marcador de reino francés en el recipiente de marcadores de reinos.

### **Fase Islámica**

Las unidades islámicas pueden realizar movimiento, combate y asedios (en este orden) durante la fase del jugador islámico. No obstante, cada unidad del reino que esté operando puede completar una, algunas o todas estas fases antes de que la siguiente unidad realice una, alguna o todas sus operaciones. O, todas las unidades del reino que está activado pueden completar una, alguna o todas esas fases, siempre y cuando ninguna de esas unidades realice estas actividades en el orden incorrecto, y siempre y cuando ninguna unidad realice alguna operación más de una vez durante un mismo turno de juego.

### **Fin de Turno**

Durante la fase de fin de turno, el jugador cristiano podrá girar marcadores de repoblación que haya comprado durante la fase administrativa a su lado “población”, siempre y cuando estén en un área que no esté bajo control (total o parcial) de unidades islámicas. Si hay unidades árabes en el área (tanto si la ciudad del área está bajo control o no) el marcador de repoblación será retirado del mapa.

Durante la fase de fin de turno, comenzando por el jugador cristiano, cada jugador podrá redistribuir libremente sus unidades por cualquier área que esté bajo su control total. Las flotas pueden ser colocadas en cualquier espacio adyacente a cualquier área bajo control. Este movimiento de redistribución no requiere gastar puntos de movimiento de ningún tipo. Según indican las reglas estándar de apilamiento, cada área del mapa podrá contener un máximo de tres unidades de cualquier tipo. No obstante, si hay un marcador de repoblación en el área, esa área podrá contener un máximo de 4 unidades de cualquier tipo.

*Nota: las unidades enemigas nunca cuentan para el límite de apilamiento del otro bando. Así pues, durante*



el combate, cada bando podrá tener un máximo de 3 unidades apiladas en una misma área.

**Excepción:** El área Al-Belalta puede contener un máximo de cinco unidades de cualquier tipo, como indica el [x 5] impreso en dicha área del mapa.

Cada área de mar puede contener cualquier número de unidades de flotas (y de unidades embarcadas) sin restricciones. Si no se controla un área terrestre con costa bajo control, las flotas (y todas las unidades embarcadas, caso de haberlas) son eliminadas automáticamente.

Está permitido redistribuir una unidad a un área bajo control, aún cuando la ciudad del área esté bajo control enemigo. Una unidad no podrá ser redistribuida a una ciudad en un área bajo control del enemigo, aún cuando su bando controle la ciudad.

Si, tras la redistribución de unidades, un área contiene más de tres unidades (5 en el caso de Al-Belatha) las unidades sobrantes deberán pasar una tirada de desgaste según el procedimiento detallado en 3.7.

Aváncese el marcador de turnos un espacio. Si ha habido guerra entre infieles/guerra con Francia durante ese turno, la guerra se da por finalizada (excepto en caso de que sea el jugador cristiano el que haya atacado intencionadamente al reino de Francia).

### 5.1 Guerra con Francia/guerra entre infieles

Una vez por fase administrativa, el jugador islámico podrá lanzar 1d6 para provocar una guerra entre los reinos cristianos. Si se produce tal cosa, el jugador musulmán podrá controlar uno de los reinos cristianos, según la siguiente regla:

Para provocar una guerra entre reinos cristianos, el jugador musulmán lanza 1d6 y consulta la siguiente tabla:

Tirada:	Resultado:
1-4	No hay guerra entre infieles
5	Francia en guerra (Francia queda bajo control del jugador musulmán ese turno)
6*	Un reino cristiano en guerra (pasa a ser controlado por el jugador islámico) ese turno.

\*Si el jugador musulmán obtiene un 6, deberá lanzar el dado otra vez para determinar qué reino cristiano controlará ese turno:

Tirada de 1-2 = Aragón.

Tirada de 3 = Cataluña.

Tirada de 4 = Castilla.

Tirada de 5 = Portugal.

Tirada de 6 = Navarra.

Si hay una unión dinástica con el reino que está en guerra con otros reinos cristianos, el jugador musulmán deberá lanzar un tercer dado para determinar si la unión se mantiene y va a la guerra, o no.

1-4 = La unión dinástica pasa a ser controlada por el bando musulmán.

5-6 = La unión dinástica no va a la guerra (el jugador islámico no controla el reino, por lo que debe volverse a tirar un dado (5.1) para determinar si hay guerra entre infieles o no).

**Nota del desarrollador:** Las uniones dinásticas, tienen, de un lado, mayor riesgo de quedar bajo control del jugador musulmán en virtud del hecho de que existen mayores probabilidades de que un reino u otro

*sea escogido según se especifica en 5.1. No obstante, las uniones dinásticas siguen siendo ventajosas para el jugador cristiano debido al hecho de que la unión puede no ir a la guerra y además permite al jugador cristiano coordinar y concentrar más recursos.*

Una guerra entre reinos cristianos tan solo perdura el turno en que tiene lugar, a no ser que el jugador musulmán provoque otra guerra durante la siguiente fase administrativa.

En tanto que el jugador islámico controle un reino cristiano, puede operar (mover, combatir y/o asediar) con las unidades de ese reino. No obstante, bajo ningún caso podrán apilar conjuntamente con unidades musulmanas.

**Excepción:** Cuando el jugador musulmán controle un reino cristiano, deberá mantener al menos una unidad de ese reino en cada área que comenzó ese turno controlado por ese reino. Adicionalmente, no más de la mitad (50%) de las unidades de ese reino (redondeando hacia arriba) puede operar (mover, combatir o asediar) durante ese turno de juego. El jugador musulmán escoge qué unidades mueven y cuáles no. Las otras unidades no podrán operar durante ese turno.

*Nota:* Las unidades cristianas bajo control del bando islámico nunca podrán emplear marcadores de estrategias cristianas. No obstante, podrán emplear marcadores de estrategias islámicas con normalidad.

Durante la fase de fin de turno, finaliza cualquier guerra entre los reinos cristianos, y todas las unidades cristianas quedan de nuevo bajo control del jugador cristiano. Podrá redistribuir las unidades según se especifica en la secuencia de juego.

## **6.0 PUNTOS DE TESORO (PT)**

Durante la fase administrativa de cada turno de juego, ambos jugadores pueden recolectar puntos de tesoro (PT) con los que comprar unidades y marcadores de estrategias. Los PT son acumulados sumando los PT de cada área bajo control. (Impreso en un símbolo de moneda) de cada reino que controle esa área.

*Nota:* Un jugador debe tener control total de un área (y que ésta no esté en rebelión) para acumular los PT de esa área. Asimismo, si el área ha sido saqueada, no podrá generar PT para el jugador que la controle.

Si dos reinos han formado una unión dinástica, sus PT son acumulados normalmente como si pertenecieran a un mismo reino.

**PT de población:** Además de los PT generados por las áreas, el jugador cristiano recibe un PT adicional si en el área hay un marcador de repoblación.

**Tumba de Santiago:** Además de los PT generados por áreas y repobladores, el jugador cristiano recibirá un PT adicional si la tumba de Santiago está presente en un área (véase 10.9).

**Pillaje:** Además de los PT acumulados por territorios, cada jugador recibirá un PT por cada área que saquee (12.0)

### **Tributo (Parias):**

Un jugador recibirá la mitad de los PT de un área (redondeando hacia abajo) si consigue realizar una operación de tributo (véase 8.0)

Debe llevarse el recuento de los PTs con el marcador de PT a la vista de ambos jugadores. Cada reino cristiano debe llevar el recuento individual de sus propios PT. No puede compartir o distribuir sus PTs con otros reinos.

No hay límite a la cantidad de PT que un reino puede gastar durante un turno de juego, pero los PT no pueden ahorrarse de un turno a otro. Cualquier PT no gastado es perdido de forma permanente.

## **6.1 Uso de los Puntos de Tesoro**

Los jugadores pueden emplear sus PT en comprar unidades o en realizar las siguientes operaciones:

**Reclutamiento de unidades:** Pueden emplearse PT en comprar unidades. El coste por unidad es el

siguiente:

MN (Mesnada):	3 PT cada uno
MR (Mesnada Real):	Sin coste
P (Peon):	1 PT cada uno
R (Algareadores):	2 PT cada uno
Órdenes milit. (OM)*:	3 PT cada uno
Flota:	3 PT cada uno
Repoblación	5 PT cada uno

*\*Las órdenes militares tan solo pueden ser adquiridas a partir del turno 12, y sólo por el jugador cristiano.*

Las unidades adquiridas son colocadas en áreas bajo control total de reino que las recluta. No podrá colocar más de dos unidades en una misma área. Las unidades no pueden ser “embarcadas” al comprarse (no pueden colocarse bajo una flota)

### **Diplomacia:**

Los jugadores podrán gastar 1 PT para tratar de agitar una revuelta en un territorio bajo control total del enemigo, para reprimir un territorio rebelde, o para someterlo a tributo (parias). Véase 8.0

**Extracción de marcadores de estratagemas:** puede gastarse un 1 PT para sacar una estratagema del recipiente de marcadores de estratagemas con el fin de intentar modificar un combate. No más de un marcador por combate (véase 10.0) por bando.

**Ciudades bajo asedio:** Los jugadores pueden gastar 1 PT para realizar un asedio contra una ciudad enemiga (véase 14.0).

### **6.2 Marcadores de repoblación**

Sólo el jugador cristiano puede comprarlos y usarlos. Pueden ser colocados en un área bajo control total durante la fase administrativa. El área debe estar además adyacente a otra área cristiana bajo control completo del mismo reino.

*Nota de diseño* Los marcadores de repoblación representan el reasentamiento y recolonización de zonas devastadas por décadas de pillaje y guerra. Además de la población, también representan la construcción de una serie de pequeñas fortalezas, ciudades fortificadas, fortines y puestos de observación que servían para animar a los repobladores a establecerse en las tierras recién conquistadas.

Para colocar un marcador de repoblación, deben gastarse de inmediato 5 PT. El marcador es colocado en su lado de “no completado”. Durante la fase de fin de turno, el marcador será girado a su anverso o lado “repoblado” si se dan las condiciones para ello. Si el área queda bajo control parcial o es conquistada por las unidades musulmanas antes de la fase de fin de turno, el marcador es retirado del mapa y los PT invertidos no se recuperan.

### **Excepción**

**Excepción:** Un marcador de repoblación no puede ser girado a su lado de “población” si está en un área que ha sido saqueada. Un marcador de repoblación ya presente no es retirado del mapa en un área que ha sido saqueada. Permanece en el área (siempre y cuando el área sigue bajo completo control del jugador cristiano, y asumiendo también que el área no es saqueada de nuevo).

Un marcador de repoblación también puede ser eliminado como resultado de un combate: si el resultado de la batalla (en la tabla de batalla campal) es de DV+S (véase la tabla de batalla campal impresa en el mapa).

Una vez girado a su lado de “repoblación”, un marcador de repoblación afecta las siguientes funciones: asedios (14.0), recolección de PT (6.0), redistribución de fin de turno (5.0), y desgaste (3.7).

*Nota:* Los marcadores de repoblación no pueden ser nunca destruidos voluntariamente por el jugador cristiano. Por otra parte, un marcador de repoblación podrá ser retirado y reconstruido cualquier número de veces durante la partida, en caso de ser destruido por los musulmanes.

## 7.0 MESNADA REAL

La Mesnada Real (MR) representa las tropas del Rey.

La *Mesnada Real* opera como una unidad de mesnada normal, con las siguientes capacidades adicionales:

En combate, suma +1 a la tirada por iniciativa.

En asedio, suma +1 a la tirada de la tabla de asedio.

No es posible que haya una rebelión en un área en la que la Mesnada Real esté presente. Si la unidad Mesnada Real está en un área adyacente a un área en la que se intenta una rebelión, deberá aplicarse un modificador de +1 al intento.

Si la Mesnada Real está adyacente a un área contra la que se intenta una operación de diplomacia, se aplica +1 al dado.

Si la unidad MR apila en el mismo área con otras unidades de su bando, se suma +1 punto de movimiento a las unidades que se encuentran en la misma área, siempre y cuando la MR permanezca apilada con esa unidad o unidades durante toda la fase de movimiento de ese turno de juego.

**Ejemplo:** Una Mesnada Real apila con una unidad de mesnada, sumando +1 punto de movimiento (indicado por el +1 impreso en la unidad de MR) a la unidad de mesnada con la que apila.

### 7.1 Al-Mansur

El jugador musulmán recibe la unidad Al-Mansur durante la fase administrativa del turno de juego 5.

Al-Mansur opera como una unidad de mesnada normal, pero con las siguientes capacidades adicionales:

Si está presente en un combate, la unidad Al-Mansur suma +2 a la tirada de iniciativa.

No es posible que haya rebelión en un área en el que Al-Mansur esté presente.

*Nota:* La unidad Al-Mansur nunca podrá apilar en la misma área que el califa musulmán (la unidad de mesnada real islámica).

Durante la fase de fin de turno del turno 6, la unidad Al-Mansur es retirada del juego. (Asumiendo que no haya sido eliminado antes en combate, véase 7.2).

### 7.2 Derrota de Al-Mansur

Si todas las unidades apiladas con Al-Mansur son eliminadas, la unidad Al-Mansur es retirada del juego de forma permanente (eliminada).

### 7.3 El Cid

El jugador cristiano recibe la ficha de El Cid durante la fase administrativa del turno 9. El jugador cristiano podrá colocarla en áreas bajo control castellano, leonés o de rebeldes musulmanes (en caso de colocarlos en área musulmana rebelde, la unidad o apilamiento musulmana queda bajo control del jugador cristiano. El jugador musulmán no podrá intentar realizar diplomacia contra esa unidad o apilamiento mientras esté apilada con la ficha de El Cid).

El Cid opera como una unidad de mesnada normal, pero con las siguientes capacidades adicionales:

Si está presente en un combate, El Cid suma +2 a la tirada por iniciativa.

No es posible una rebelión en un área en la que esté presente el Cid.

*Nota:* El Cid nunca podrá apilar en la misma área que una Mesnada Real cristiana.

El Cid es retirado del juego durante la fase de fin de turno del turno 10 (siempre y cuando no haya sido eliminado antes), véase 7.4

#### 7.4 Derrota de El Cid

Si todas las unidades que apilan con El Cid son eliminadas, la unidad de El Cid es retirada del juego de forma permanente.

### 8.0 DIPLOMACIA

Durante la base de diplomacia, cada jugador puede intentar incitar rebeliones, suprimirlas y/o imponer tributos (parias). Asimismo, el jugador cristiano también puede intentar realizar uniones dinásticas entre ciertos reinos cristianos.

#### 8.1 Rebeliones

Durante la fase de rebeliones, un jugador puede intentar incitar una rebelión en un área **bajo control total** del enemigo (nunca en un área naval; las flotas nunca se rebelan). Cuando se incita una rebelión, el jugador musulmán deberá realizar todos sus intentos primero, seguido del jugador cristiano.

**Excepción.** No pueden intentarse rebeliones contra regiones bajo control de Francia.

*Nota de diseño:* Durante toda la reconquista tuvieron lugar rebeliones constantemente, tanto entre islámicos como entre cristianos. Las reglas de rebeliones simulan luchas dinásticas y guerras civiles entre los cristianos, rebeliones entre los andalusíes como la de los Banu Quasi, o la del señor muladí Umar Ben Hafsun, que se prolongó durante más de cincuenta años, etc. etc. Las rebeliones eran con frecuencia animadas o atizadas por reinos rivales.

Para intentar incitar una rebelión en un área enemiga, un jugador deberá escoger un área en la que esté presente una unidad, pagando 1 PT y tirando 1d6. Consúltense la tabla de diplomacia/rebeliones y aplíquense los resultados.

**Excepción:** Las unidades norte africanas, de cruzados o de órdenes militares nunca se rebelan (aunque un jugador intente incitar una rebelión en un área en el que se encuentren, siempre y cuando haya otras unidades susceptibles de rebelarse en esa misma área. No obstante, no es posible realizar una rebelión en un área en el que esté la unidad Al-Mansur o la unidad El Cid, o en la que esté presente una Mesnada Real.

*Nota:* los jugadores podrán usar la estratagema “Agentes/espías” para modificar la tirada de rebelión.

Cada jugador podrá intentar el número de rebeliones que desee por turno (no obstante, no está permitido más de un intento por área por turno). Cada intento añadido costará el doble en PT. Por ejemplo, si el jugador cristiano intenta rebelar cuatro áreas durante un mismo turno, el primer intento costará 1 PT, el segundo 2 PT, el tercero 4 PT, y el cuarto 8 PT. En caso de intentos de rebeliones de reinos cristianos, el coste en PT podrá pagarlo cualquier reino cristiano (es decir, podrán usarse PTs de dos o más reinos cristianos para pagar un mismo intento de rebelión; en el ejemplo anterior, en el tercer intento, podrán pagarse con PT de dos o más reinos cristianos).

**Excepción:** Si tiene lugar el colapso del califato, el jugador cristiano podrá intentar seis rebeliones sin coste alguno en PT (véase 14.1).

Si el intento de rebelión tiene éxito, todas las unidades enemigas en dicha área (incluyendo las que se encuentren en ciudades de la región) se rebelan: deben ser giradas a su lado “rebelde” (el reverso de la ficha).

*Nota:* Ciertos tipos de unidades son inmunes a los intentos de rebelión. Si una de dichas unidades se encuentra en un área que se rebela, esas unidades permanecen sin rebelarse. (El área queda automáticamente “bajo control parcial”, dado que hay fuerzas de dos bandos distintos ocupando la misma área).

Las unidades rebeldes no pueden apilar con unidades no rebeldes del mismo bando. Debe tener lugar combate en áreas en la que hay unidades rebeldes y no rebeldes (en ese caso, el jugador adversario controlará las unidades rebeldes de dicha área). En caso de desgaste (durante la fase de fin de turno) se considera que las unidades rebeldes son unidades enemigas en dicha área. Las unidades rebeldes no pueden bajo ningún caso abandonar el área en el que se rebelaron, y tampoco podrán entrar o salir de la ciudad del área.

Las unidades rebeldes pueden ser atacadas por ambos bandos. Podrán defenderse en caso de ser atacadas. También podrán atacar a unidades enemigas que entren en su territorio. No podrán nunca salir de su propio territorio.

Si una ciudad está ocupada por unidades rebeldes, para tomar dicha ciudad deberá ser asediada según el procedimiento habitual indicado en la sección 13.0 asedios.

**Ejemplo.** El área Burgos se ha rebelado contra el reino de Asturias-León. El jugador cristiano decide aplastar la rebelión. Para conseguirlo, deberá destruir todas las unidades rebeldes presentes en dicha área, así como conquistar la ciudad de Burgos empleando las reglas de asedio.

### 8.2 Supresión de rebeliones

Una vez por turno, durante la fase de diplomacia, el jugador cristiano, seguido del musulmán (en este orden) puede intentar suprimir una rebelión en su territorio (si la hubiera). Para ello, el jugador deberá gastar 1 PT, lanzar 1d6 y consultar la Tabla de Diplomacia/Rebeliones. Aplíquese el resultado correspondiente.

*Nota: los jugadores pueden usar la estratagema “Agente/Espías” para modificar la tirada del dado.*

### 8.3 Tributo (Parias)

Durante la fase de tributo, un jugador puede intentar extraer tributo de un área rebelde al enemigo. Dicha área debe estar adyacente a un área bajo control total del jugador que intente realizar tributo. El jugador cristiano podrá intentar realizar una operación de tributo contra un área musulmana rebelde que esté adyacente a un área bajo control total de un reino cristiano. El jugador islámico podrá intentar realizar una operación de tributo contra un área cristiana rebelde que esté adyacente a un área bajo control total del jugador islámico.

Sólo puede realizarse un intento por jugador y por turno.

El jugador que intenta extraer tributo indica qué área rebelde quiere someter a tributo. Lanza 1d6 y consulta la tabla de tributo (impresa en el mapa). Aplíquense los resultados correspondientes.

1 Repatriated	El territorio rebelde rehúsa pagar tributo. Deja de estar en modo rebelde (se une de nuevo a su bando).
2-4 No Event	No sucede nada.
5-6 Tributo	El jugador que intenta extraer tributo suma +1 PT

*Nota: los jugadores podrán usar la estratagema “Agente/Espías” para modificar la tirada del dado.*

El tributo extraído irá a parar al reino cristiano que controle la región adyacente a la región rebelde islámica. Si hay más de un reino, el jugador cristiano podrá escoger a qué reino va a parar.

Si se consigue imponer tributo a un área, no podrá realizarse ningún ataque contra la unidad o unidades rebeldes situadas en esa área. Tampoco podrá realizarse pillaje durante ese turno. No obstante, está permitido mover a través del área rebelde sometida a paria.

### 8.4 Uniones dinásticas (Turnos 9 a 16)

A partir de la fase de diplomacia del turno 9 y posteriores, el jugador cristiano podrá intentar uniones dinásticas entre dos reinos cristianos. Si lo intenta, el jugador cristiano no podrá intentar imponer tributo, incitar rebeliones o suprimirlas durante ese turno, aún cuando el intento de unión no haya tenido éxito. Pueden formarse las siguientes uniones dinásticas:

- Aragón y Cataluña\*
- Castilla y León-Asturias
- Navarra y Aragón\*

*\*Si Aragón se une a Cataluña, no podrá unirse a Navarra; si Aragón se une a Navarra, no podrá unirse a Cataluña. Es decir, no puede hacerse una unión dinástica “a tres”.*

No más de un intento por turno.

No debe pagarse ningún coste en PT por el intento.

**Procedimiento:**

Debe lanzarse 1d6. Si el resultado es 5 o 6, la unión dinástica tiene lugar. Si el resultado es 1-4, no ocurre nada.

Si la unión dinástica tiene éxito, los dos reinos cristianos son considerados a partir de entonces como un único reino. Sus unidades podrán apilar, mover y atacar juntas sin restricciones. Uno de sus marcadores de reinos es retirado del contenedor, así como la mesnada real de uno de los dos reinos (a elección del jugador). Deben sumarse los PT de ambos reinos en un solo total y emplearse un único marcador de PTs.

*Nota: en caso de unión entre Aragón y Cataluña, puede usarse el marcador de reino “Catalonia-Aragón” en sustitución de los marcadores “Aragon counties” y “Catalan counties”. En caso de unión entre Asturias-León y Castilla, puede usarse el marcador “Castilla-León” en sustitución de los marcadores de reinos “Asturias-León” y “Castilla”.*

Una vez conseguida la unión dinástica, el jugador cristiano establecerá qué área es la “área del trono” del nuevo reino unificado. El factor de PT de esa área impreso se duplica (si es dos, pasa a ser cuatro por el resto de la partida) incluso si es capturado por el bando musulmán.

*Nota: La formación de una unión dinástica no cambia las condiciones de Victoria automática islámica.*

Una vez formada la unión no podrá deshacerse.

**8.5 Independencia de Portugal**

Al comienzo de la fase diplomática de los turnos 11 y 12, el jugador musulmán debe lanzar 1d6 para determinar si Portugal se independiza. Para ello, debe lanzar 1d6 y consulta la siguiente tabla:

turno:	Tirada necesaria para independencia:
11	4-6
12	3-6
13	1-6 (independencia automática).

El intento no tiene coste en PT.

Cuando Portugal se independiza, debe añadirse el marcador “Portugal” al marcador de reinos cristianos. Todas las unidades asturianas-leonesas (excepto la unidad de mesnada real) situadas en las siguientes áreas deben ser giradas a su lado “rebelde”:

- Burtukal
- Belatha
- Lisbunah
- Xenxir
- Al-Fagar

Si la Mesnada Real astur-leonesa se encuentra en una de dichas áreas, el jugador cristiano podrá colocarla en un área asturiana no rebelde si así lo desea (no debe pagar ningún coste de movimiento; simplemente toma la unidad y la sitúa en otra área, ya sea en una ciudad o fuera de ella). Si por el contrario opta por dejarla en el área rebelde, deberá resolverse combate de inmediato entre la unidad o unidades rebeldes y la MR astur-leonesa. Para resolver desgaste, se considera que la MR astur-leonesa se encuentra en territorio enemigo (debe tirar dado para desgaste).

Las reglas estándar sobre rebelión, supresión y tributos (8.1, 8.2 y 8.3) están en vigor durante el turno en que se independiza. No obstante, al comienzo del turno siguiente, todas las unidades rebeldes en dichas regiones que no hayan sido eliminadas son reemplazadas por unidades equivalentes portuguesas.

*Nota: el turno de independencia de Portugal, el jugador musulmán no podrá imponer tributo, incitar rebeliones o suprimir rebeliones durante ese turno.*

Si hay unidades no portuguesas en alguna de las áreas arriba mencionadas mientras que los portugueses están en modo rebelde, las unidades portuguesas se mostrarán hostiles hacia esas unidades no-portuguesas durante el mismo turno de juego. Una vez las unidades rebeldes sean sustituidas por unidades equivalentes portuguesas, Portugal operará como un reino cristiano independiente, y sólo podrán ser hostiles a las unidades islámicas (excepción: véase 5.1, guerra entre infieles/guerra con Francia).

### 8.6 Independencia de Castilla

Al comienzo de la fase diplomática de los turnos 4 y 5, el jugador musulmán intenta determinar si Castilla se independiza. Para ello, debe lanzar 1d6 y consulta la siguiente tabla:

turno:	Tirada necesaria para la independencia:
4	4-6
5	3-6
6	1-6 (independencia automática).

El intento no tiene coste en PT.

Cuando Castilla se independiza, debe añadirse el marcador “Castilla” al marcador de reinos cristianos. Todas las unidades asturianas-leonesas (excepto la unidad de mesnada real) situadas en las siguientes áreas deben ser giradas a su lado “rebelde”:

Eastern Asturias  
 Vizcaya  
 Pamplona  
 Burgos  
 Osma  
 Tuytula  
 San Esteban  
 Madinat Salim  
 Al-Xerrat

Si la Mesnada Real astur-leonesa se encuentra en una de dichas áreas, el jugador cristiano podrá colocarla en un área asturiana-leonesa no rebelde si así lo desea (no debe pagar ningún coste de movimiento; simplemente toma la unidad y la sitúa en otra área, ya sea en una ciudad o fuera de ella). Si por el contrario opta por dejarla en el área rebelde, deberá resolverse combate de inmediato entre la unidad o unidades rebeldes y la MR astur-leonesa. Para resolver desgaste, se considera que la MR astur-leonesa se encuentra en territorio enemigo (debe tirar dado para desgaste).

Las reglas estándar sobre rebelión, supresión y tributos (8.1, 8.2 y 8.3) están en vigor durante el turno en que se independiza. No obstante, al comienzo del turno siguiente, todas las unidades rebeldes en dichas regiones que no hayan sido eliminadas son reemplazadas por unidades equivalentes castellanas.

*Nota: el turno de independencia de Castilla, el jugador musulmán no podrá imponer tributo, incitar rebeliones o suprimir rebeliones durante ese turno.*

Si hay unidades no castellanas en alguna de las áreas arriba mencionadas mientras que los castellanas están en modo rebelde, las unidades castellanas se mostrarán hostiles hacia esas unidades no- castellanas durante el mismo turno de juego. Una vez las unidades rebeldes sean sustituidas por unidades equivalentes castellanas, Castilla operará como un reino cristiano independiente, y sólo podrán ser hostiles a las unidades islámicas (excepción: véase 5.1, guerra entre infieles/guerra con Francia).

### 9.0 FRANCIA

Las unidades francas o francesas (dependiendo del siglo) comienzan el juego siendo neutrales. Sólo pueden ser activadas por medio de la regla 5.1 Guerra con Francia/Guerra entre infieles, o si son atacadas. En caso de que Francia sea activada, es controlada por el jugador islámico. Añádase el marcador del reino Franco/Francia al contenedor de marcadores de reinos y colóquese el marcador de PT francés en el marcador de datos.

Si Francia está en guerra, permanecerá en guerra hasta que no ocurran una de las dos siguientes eventos: una ciudad francesa sea capturada (Tolosa o Narbona) o si las unidades francesas capturan alguna ciudad



enemiga. En esencia, el primer bando que captura una ciudad enemiga se considera que ha ganado la guerra, con lo que Francia vuelve a ser neutral.

Esto puede ocurrir diversas veces durante la partida, cada vez que el evento “guerra con Francia” tenga lugar.

Francia también puede entrar en guerra si es atacada.

Cuando está en guerra, Francia recolecta PT normalmente, aunque sólo puede emplearlos para reclutar unidades y para realizar asedios. (Francia no puede llevar a cabo diplomacia, repoblación, rebeliones, emplear marcadores de estrategias, etc.).

Las áreas controladas por Francia tampoco son susceptibles de ser sometidas a intentos de rebelión, tributo, repoblación, etc.

**Nota.** Francia no tiene Mesnada real ni área de trono real.

Se considera que Francia ha sido conquistada (dentro de los límites del juego) si las dos ciudades francesas son capturadas. No obstante, ninguna de las ciudades francesas tiene valor en puntos de victoria.

### **9.1 Francia Central**

El jugador que opere con el reino francés podrá reclutar nuevas unidades en el cajetín Francia central en caso de que Francia esté en guerra. Podrá desplazar estas unidades a las áreas de Gascogne, Tolosa y/o Languedoc. Ningún otro bando o reino podrá nunca mover unidades al cajetín.

El cajetín no tiene valor a efectos de puntos de victoria.

Genera 2 PT por turno. No tiene ninguna otra función excepto la de generar PT con los que reclutar unidades.

Las unidades francesas pueden entrar o salir del cajetín pagando un coste de 1 punto de movimiento.

### **10.0 ESTRATEGEMAS**

Antes de dar inicio a la partida, todos los marcadores de estrategias son colocados en un recipiente opaco del cual los jugadores extraen *al azar* marcadores previo pago de PT, durante la fase correspondiente (durante la fase de marcadores de estrategias, o después de ciertos resultados de combate).

Para coger un marcador durante la fase de marcadores de estrategias, el jugador deberá pagar 1 PT. Podrá escoger todas las estrategias que quiera siempre que pague el coste. No obstante, uno y otro bando deberán alternarse en coger marcadores: primero uno, luego otro, y así sucesivamente. El primero en escoger es siempre el jugador cristiano.

Si un jugador declina escoger un marcador entonces el otro podrá escoger otro. A continuación, deberá dar la oportunidad al primero de escoger un marcador; si declina, podrá coger otro más, y así sucesivamente hasta que ambos jugadores declinen escoger más marcadores de estrategias ese turno.

Una vez hayan extraído sus respectivos estrategias, los colocarán a un lado, fuera de la vista del jugador adversario.

*Nota: el jugador cristiano no tiene porqué diferenciar entre los marcadores de estrategias escogidos por cada reino cristiano. Una vez los haya sacado, podrán ser empleados por el reino cristiano que estime conveniente, aunque haga gastado PT pertenecientes a otro reino.*

Las estrategias sirven para modificar ciertas tiradas de dado durante la partida: iniciativa en combate, asedio, batalla campal o Tornafuye, combate naval, rebelión, tributo, diplomacia. Antes de lanzar el dado por alguna de dichas funciones, el jugador que realiza la operación deberá anunciar si va a emplear la estrategia para modificar la tirada. A continuación, el jugador enemigo podrá optar por usar sus marcadores de estrategias para modificar la tirada del dado.

Ejemplo: ambos jugadores emplean un marcador de “agentes/espías” para modificar una tirada de dado

para incitar una rebelión. En este caso, los efectos de ambos marcadores se anularán entre sí. Un jugador puede emplear cualquier número de marcadores de estrategias a una misma tirada de dado. No obstante, el anuncio de uso de marcadores debe hacerse de forma alternada, del mismo modo que se hace para escogerlos durante la fase de marcadores de estrategias. Es decir, si el jugador A anuncia que va a emplear una estrategia, el jugador B tendrá entonces la opción de anunciar si va a emplear otra; el jugador A, a continuación, anunciará si va a emplear una segunda estrategia; entonces el B podrá anunciar si empleará una segunda, y así sucesivamente. Cada marcador de estrategia sólo podrá modificar una tirada de dado. Si un resultado de combate (CA) requiere volver a tirar el dado, ese primer marcador no podrá volver a modificarlo; deberá volver a emplearse otro marcador diferente (no usado antes) para modificar esa segunda tirada.

Cuando se emplea un marcador de estrategia, este es colocado en la “pila de descartes” para ese turno. Los marcadores descartados/empleados durante el turno deberán retornar al contenedor de marcadores de estrategias durante la fase de fin de turno (Véase 5.0 secuencia de juego).

### **Cruzada/Jihad**

El jugador que extrae este marcador recibe una unidad de refuerzo (una unidad de cruzados si es el jugador cristiano, una de Algareadores o Mesnada norte africana, a elección del jugador musulmán, para el jugador islámico). La unidad es colocada en un área bajo control del jugador que la extraiga. Se la considera una unidad normal en todos los aspectos con la excepción de que nunca podrá atacar a otra unidad cristiana.

### **Incursión vikinga (sólo durante los turnos 1 al 9)**

El jugador que extraiga este marcador podrá colocar de inmediato un marcador de pillaje en cualquier área enemiga costera que no esté ocupada por unidades terrestres enemigas (presentes en el área o en la ciudad). Si no hay un área de esas características, o es un turno posterior al 9, el marcador se considera sin efecto.

### **Agentes/Espías**

Este marcador modifica la tirada de iniciativa en combate, asedio, rebelión, supresión de rebelión, tributo. +1 a favor de jugador que intente la maniobra o -1 a favor del jugador objeto del intento.

### **Emboscada**

Suma +1 a una tirada de Tornafuye (o -1 si lo emplea el jugador objeto del ataque).  
Suma +1 a un intento de intercepción (o -1 si lo emplea el jugador objeto del intento).  
Suma +1 a la tirada de iniciativa.

### **Ventaja militar**

Este marcador modifica la tirada de iniciativa en combate, batalla campal, tornafuye, combate naval. +1 a favor de jugador que intente la maniobra o -1 a favor del jugador objeto del intento.

### **Marchas forzadas**

Este marcador permite modificar el movimiento terrestre de las unidades durante la fase de movimiento. El jugador que lo emplee podrá lanzar 1d6 y sumar un número de PM igual a la mitad del resultado de la tirada (redondeando hacia arriba; la mitad de 5 es 3) a una unidad o apilamiento.

Nota: si se emplea este marcador en un apilamiento de varias unidades, éstas deberán mover juntas y finalizar su movimiento como una sólo unidad para poder emplear este marcador.

### **Tren de asedio**

Este marcador suma +2 a una tirada de asedio. Nunca puede usarse en combinación con el marcador “golpe de mano” (véase infra) para modificar una misma tirada de dado.

Por otra parte, puede combinarse con el +1 al dado por participación de mesnada real en un asedio.

El enemigo no puede emplear el marcador “golpe de mano” para anular este marcador.

### **Tumba de Santiago**

El jugador que extrae este marcador ha descubierto la tumba del apóstol Santiago. Santiago de Compostela se convierte en el segundo más importante centro de peregrinación de la cristiandad después de Roma. La idea de una cruzada contra los moros de Al-Andalus se difunde por toda Europa. Colóquese el marcador de la tumba de Santiago en el área “Galicia norte”.

El jugador cristiano suma +1PT más por esa área hasta el fin de la partida. Si el bando islámico captura el área Galicia norte, sumará +1 PV, y el sepulcro es retirado del juego (de forma permanente). El jugador cristiano nunca podrá recuperarlo, aún cuando reconquiste el área.

### **Motín**

El jugador que emplee este marcador puede nombrar cualquier unidad o apilamiento enemigo y anunciar que se ha “amotinado”. El jugador adversario deberá pagar 1 PT si quiere mover o atacar con esa unidad o apilamiento durante ese turno. (Aunque si esa unidad o apilamiento es atacada, no será necesario pagar 1 PT para que se defienda). Colóquese el marcador de “motín” sobre la unidad como recordatorio. El marcador deberá ser devuelto al contenedor al final del turno, igual que el resto de marcadores usados.

**Excepción:** las unidades de mesnada real, cruzadas o cualquier unidad apilada con una unidad de mesnada real o de cruzados no podrá nunca amotinarse.

### **Golpe de mano.**

Este marcador suma +2 a una tirada de asedio. Nunca puede usarse en combinación con el marcador “tren de asedio” (véase sufra) para modificar una misma tirada de dado.

Por otra parte, puede combinarse con el +1 al dado por participación de mesnada real en un asedio.

El enemigo no puede emplear el marcador “tren de asedio” para anular este marcador.

## **11.0 FLOTAS**

Las flotas sirven para combatir con otras flotas o para transportar unidades terrestres de su propio bando.

### **11.1 Movimiento naval**

Las flotas pueden mover exactamente igual que las unidades terrestres, pero únicamente a través de áreas de mar (nunca a través de áreas terrestres, ni siquiera las que tengan ríos). Una flota deberá pagar 1 PM por cada área naval en la que entre. Una flota podrá mover a un área de mar ocupada por una o más flotas enemigas. No obstante, la flota o flotas presentes en dicha área podrán intentar interceptar esa flota en movimiento para atacarla (véase 12.2). Al contrario que el movimiento por tierra (véase infra, 11.3), no es necesario que una flota detenga su movimiento en un área en el que haya unidades enemigas, pero el jugador enemigo debe anunciar su intención (o no) de interceptar esa flota en el momento en que entre el área de mar en que se encuentra. Si opta por no interceptarla (o fracasa su intento de interceptación) la flota podrá continuar moviéndose a través de esa área o permanecer en ella. En todo caso, el combate naval tan sólo puede ser iniciado por la flota que estaba moviendo y finaliza su movimiento en esa área de mar. No obstante, si la flota es interceptada, podrá continuar su movimiento una vez haya sido resuelto el combate, suponiendo que la flota disponga de PM suficientes para proseguir su movimiento.

### **11.2 Transporte por mar de unidades terrestres**

Una flota debe gastar 1 PM para embarcar una unidad terrestre. Para ello, tanto la flota como la unidad de tierra deben estar en áreas de tierra y mar adyacentes entre sí, adyacentes a una ciudad costera (que no debe estar ocupada por el enemigo).

Una flota no tiene porqué iniciar su movimiento adyacente a una ciudad costera para embarcar una unidad terrestre. Puede embarcar esa unidad terrestre en cualquier momento durante su movimiento (pagando un coste de 1PM adicional). Cada flota podrá embarcar un máximo de dos unidades terrestres. Varias flotas pueden transportar dos unidades cada una como un apilamiento (que puede ser “desembarcado” como un solo apilamiento). Los marcadores de repoblación no pueden ser transportados por flotas.

*Nota: la unidad terrestre no paga ningún coste en PM para embarcar.*

Una vez embarcada, la unidad terrestre deberá quedar apilada por debajo de la flota que le transporta. Una vez embarcada en la flota, dicha flota y la unidad terrestre deberá trasladarse a otra área de mar con una ciudad costera. Ninguna flota puede permanecer en el mar con una unidad terrestre embarcada. Debe trasladarse a otra área en la que haya una ciudad costera (donde la unidad terrestre deberá ser descargada) lo cual requiere el gasto de 3 PM adicionales. Si hay unidades enemigas en dicha ciudad, las unidades embarcadas deberán ser colocadas en el área en lugar de ello. Si hay unidades enemigas en el área, el combate debe ser resultado normalmente. Si las unidades desembarcadas sobreviven, podrán continuar su movimiento (menos el punto de movimiento empleado para descargar en el área) con normalidad, o asediar

la ciudad costera en el área.

Si se asedia una ciudad costera, las unidades terrestres son apoyadas por la flota situada en el área de mar adyacente siempre y cuando no haya flotas enemigas en la misma área. En tal caso, la flota o flotas suman +1 al dado en tiradas de asedio.

Está permitido que una unidad terrestre desembarcada se reembarque durante el mismo turno, pero sólo si la flota tiene suficientes puntos de movimiento para embarcar a la unidad terrestre, navegar hasta otra ciudad costera, y desembarcar allí la unidad o unidades.

### **11.3 Combate naval**

El combate naval tiene lugar si una flota finaliza su movimiento en un área de mar que está ocupada por una flota o flotas enemigas, y si el jugador que ha movido anuncia que va a declarar combate naval en dicha área (el combate es resuelto durante la fase de combate). El combate naval también puede tener lugar durante la fase de movimiento si una flota es interceptada con éxito (véase 12.2 infra) en un área de mar.

En ambos casos, el combate tiene lugar entre todas las flotas de ambos bandos presentes en el área. Siempre se resolverá antes de que se desembarquen unidades terrestres apiladas con las unidades navales, caso de haber alguna.

#### **Procedimiento**

Ambos bandos suman el total de flotas presentes en el área y tiran 1d6 cada uno. Consúltese la tabla de combate naval. Deberá compararse el resultado del dado de cada jugador con la cantidad de flotas disponibles y aplicar los resultados de inmediato. Ambos resultados tienen lugar de forma simultánea, sin importar qué jugador lanzó antes el dado.

*Nota: Una unidad terrestre transportada por alguna de las flotas no influye en nada en el resultado del combate naval.*

Cuando el resultado de un combate requiere la eliminación de una o más flotas, el jugador propietario de dichas unidades podrá escoger cuáles de ellas son eliminadas. Si la flota eliminada transportaba alguna unidad terrestre, la unidad terrestre también será eliminada.

Una flota que participa (y sobrevive) a un combate naval durante la fase de movimiento (como resultado de una interceptación naval) podrá continuar moviendo inmediatamente después durante esa misma fase de movimiento (suponiendo que esa flota en movimiento todavía tenga suficientes PM para continuar moviendo).

### **12.0 MOVIMIENTO**

Durante la fase de movimiento de un jugador, éste podrá mover algunas, ninguna o todas sus unidades. Estas deberán seguir un serie de áreas conectadas entre sí, hasta gastar el número de puntos de movimiento (PM) impresos en la ficha. Ninguna unidad está obligada a gastar todos sus PM. Una unidad terrestre que entre en un área ocupada por unidades enemigas deberá detener su movimiento en esa área durante ese turno. Deberá resolverse combate durante la subsiguiente fase de combate. Una unidad podrá salir de un área ocupada por unidades enemigas pero sólo si comienza su fase de movimiento en dicha área.

*Nota: antes del inicio de la fase de movimiento, un jugador es libre de organizar sus unidades en el área como prefiera. Es decir, puede organizar algunas en apilamientos, o dispersar apilamientos, o situarlas en ciudades, etc.*

Entrar en un área adyacente requiere que cada unidad gaste 1PM. No obstante, si se atraviesa una cadena montañosa, el coste será de 2 PM por unidad. Adicionalmente, si una unidad abandona un área ocupada por unidades enemigas, o un área en el que la ciudad esté ocupada por unidades enemigas, cada unidad deberá pagar +1 PM (además del coste normal de entrar el área adyacente). Si tanto el área como la ciudad están ocupados por unidades enemigas, salir de dicha área costará +2 PM adicionales. Adicionalmente, si hay un marcador de población en el área, se deberá gastar +1 PM adicional (hasta sumar un máximo de +3 PM).

*Nota: los jugadores pueden emplear los marcadores “MP Remaining” para llevar la cuenta de los PM restantes para cada unidad o apilamiento.*

Un jugador puede mover sus unidades como si fueran un apilamiento; no es necesario mover las unidades de una en una. Un apilamiento de unidades podrá mover unido (como apilamiento) aunque este apilamiento no podrá mover más rápidamente que la unidad más lenta que forme parte de dicho apilamiento. No obstante, un jugador es libre de “dejar atrás” unidades más lentas a medida que un apilamiento avanza. También está permitido que una unidad que ha sido dejada atrás continúe su movimiento por su cuenta (si todavía le restan PM para ello) en otra dirección. Los marcadores de PM restantes son útiles para contabilizar los PM que le restan a una unidad que podrá completar su movimiento una vez el resto de la fuerza o apilamiento haya completado su movimiento.

Es más, un apilamiento de unidades puede “recoger” una unidad sobre la marcha, al entrar en un área. No obstante, en ese caso el factor de movimiento de la unidad más lenta dictará hasta dónde puede mover ese apilamiento durante la fase de movimiento.

### **12.1 Pillaje**

Cuando una unidad o apilamiento entra o mueve a través de un área, el jugador podrá anunciar si va a saquear dicha área. El jugador que realice saqueo deberá gastar 2 PM adicionales.

Una unidad o apilamiento podrá realizar todo el pillaje de que sea capaz (siempre que cuente con suficientes PM para ello) en una o más áreas. Una única área no puede ser saqueada más de una vez durante un mismo turno.

Para saquear un área, el jugador enemigo puede antes intentar combate (durante la fase de movimiento del jugador que intenta saquear un área). El pillaje es el único momento en que puede tener lugar un combate durante la fase de movimiento (y sólo a elección del jugador cuya área va a sufrir un saqueo). En este caso, el combate se resuelve de forma inmediata antes de que tenga lugar el saqueo, pero después de que el jugador que intenta saquear haya gastado los 2 PM correspondientes.

*Nota: Si el jugador objeto de pillaje opta por combatir, sus unidades cuentan automáticamente con iniciativa.*

El jugador que intenta prevenir el pillaje lanza 1d6 y consulta la tabla de batalla campal siguiendo el procedimiento habitual de combate (excepto que no hay tirada de iniciativa).

Si la unidad o unidades saqueadoras sobreviven al combate (es decir, que al menos quede una unidad) el área queda automáticamente saqueada siempre y cuando el resultado sea uno que no sea “NE”.

Deberá colocarse un marcador de “pillaje”. El jugador que saquea el área suma 1 PT.

### **12.2 Intercepción**

La intercepción permite forzar combate contra unidades terrestres o navales enemigas que entran en un área en el que hay unidades propias.

*Nota: la intercepción no requiere el gasto de PM.*

Para llevar a cabo una intervención, el jugador que no está en fase de movimiento anuncia su intención de interceptar si y después de que el jugador adversario haya declinado iniciar combate durante la fase de combate. La intercepción obligará a resolver combate en dicha área.

*Nota: puede realizarse un intento de intercepción cada vez que una unidad o apilamiento enemigos entre en un área durante un turno de juego. El jugador que intercepta puede hacerlo con cualquier número de unidades dentro de las disponibles en esa área. No obstante, cada unidad o apilamiento sólo podrá intentar interceptar una vez por turno.*

Para realizar una intercepción, el jugador que intercepta debe lanzar 1d6. Con un resultado de 4-6 tiene éxito. Si el resultado es 1-3, no tiene éxito. No ocurre nada.

Cada intento de intercepción está sometido a los siguientes modificadores:

**+1:** Si la unidad que mueve intenta realizar pillaje en esa área.

- +1: Si la ciudad en el área no está bajo control del mismo bando que la unidad/apilamiento en movimiento.
- +1: Si la unidad que mueve atravesó una cadena montañosa para entrar esa área.
- 1: Si la unidad que mueve apila con El Cid o Al-mansur.
- +1: Si la unidad interceptora apila con El Cid o Al-mansur.
- +1: Si las unidades interceptoras son (todas) mesnada real y/o cruzados o unidades norteafricanas.
- +1: Si se intercepta una flota transportando unidades terrestres.
- +1: Si el jugador que intercepta emplea una estratagema de emboscada.
- 2: Si las unidades que mueven son todas algareadores.
- 1: Si la flota que intenta interceptar transporta unidades terrestres.
- 1: Si el jugador que mueve emplea una estratagema de emboscada.

### **12.5. Movimiento y combate.**

Durante la fase de movimiento, un apilamiento o unidad puede intentar atacar a otras unidades enemigas en la misma área. NO es obligatorio atacar a unidades enemigas situadas en la misma área. Un apilamiento puede intentar atacar todas las veces que quiera siempre que le queden suficientes puntos de movimiento para ello.

Una operación de combate cuesta 2 puntos de movimiento adicionales.

### **13.0 COMBATE**

Durante la fase de combate, debe resolverse combate entre fuerzas de dos bandos presentes en una misma área.

#### **Procedimiento.**

Determinación de iniciativa. Ambos jugadores lanzan 1d6, aplicando modificadores correspondientes. (Al Mansur, El Cid, ventaja militar, etc.) . En caso de empate, volver a tirar los dados.

*Nota: si se emplea un marcador de “ventaja militar” para modificar la tirada de iniciativa, no podrá emplearse el marcador para modificar la tirada de combate.*

El jugador con iniciativa escoge qué tabla quiere emplear: batalla campal o Tornafuye. Debe lanzar 1d6 y comparar el número de unidades de que dispone con el resultado del dado.

El jugador con iniciativa puede optar por retirarse (antes de lanzar el dado). Deberá mover sus unidades a un área adyacente en la que no haya unidades enemigas. Ninguna unidad podrá retirarse a un área ocupada por unidades enemigas, aún cuando también haya unidades propias en esa área.

Si se opta por no retirarse (o no es posible) el jugador con iniciativa lanza 1d6 para resolver el combate.

La tabla de batalla campal es mejor para las unidades más pesadas (mesnadas, órdenes militares) y si se consigue una gran victoria es útil para forzar la rendición de ciudades en el área. Por otra parte, la tabla de tornafuye es más adecuada para ataques de algareadores.

**Nota histórica.** El Tornafuye o “huída simulada”, junto con el “golpea y corre” era la táctica preferida de la caballería ligera andalusí y de los diversos reinos cristianos de la era de la reconquista.

Una vez lanzado el dado, compárense el número de unidades con la tirada. Aplíquense modificadores.

#### **13.1 Algareadores**

Una fuerza compuesta únicamente de Algareadores suma +1 a la tirada por iniciativa.

No obstante, una fuerza de algareadores que gana la iniciativa gracias a este +1 debe retirarse, si ello es posible, y podrá atacar empleando las tablas de Batalla campal o Tornafuye.

#### **14.0 ASEDIOS**

Las ciudades son tratadas con “sub áreas” en el interior de un área. Las unidades de dos bandos no pueden apilar dentro de una misma ciudad. Las unidades de una ciudad están a salvo de resultados de combate de las tablas de batalla o de Tornafuye. Las unidades situadas en una ciudad no pueden nunca participar en un combate que está teniendo lugar en el área en que se encuentra la ciudad.

Las unidades enemigas podrán entrar en una ciudad situada en un área enemiga si la ciudad no está ocupada o si está ocupada por unidades de su mismo bando o reino. Para entrar en una ciudad desde el área en que se encuentra no es necesario pagar costes en PM. No obstante, si la ciudad está ocupada por unidades enemigas, deberá someterse a la ciudad a asedio empleando la tabla de asedio para derrotar (eliminar) las unidades del otro bando situadas en ella. Esta es la única forma posible de eliminar unidades presentes en una ciudad.

El asedio es opcional, pero si la ciudad permanece bajo control del enemigo, éste tendrá control parcial del área y las unidades del otro bando deberán someterse a desgaste durante la fase de fin de turno.

**Nota histórica/de juego.** Los asedios eran las operaciones decisivas de la guerra medieval, el acto final de conquista de un territorio. Eran mucho más decisivas que la batalla campal. No obstante, los asedios eran extremadamente costosos y difíciles. El pillaje extensivo del área alrededor de la ciudad facilitaba grandemente “ablandar” la resistencia de la ciudad.

Es aconsejable tener siempre al menos una unidad de peón en cada ciudad, o mantener las unidades propias en el interior de las ciudades cuando están en inferioridad numérica.

#### **Procedimiento**

El jugador que comienza el asedio debe gastar 1PT y lanzar 1d6. Debe consultar la tabla de asedio, aplicando los modificadores al dado correspondientes: +1 si el área en que se encuentra la ciudad ha sido saqueada, +2 si se emplean las estrategias golpe de mano o tren de asedio. Golpe de mano y Tren de asedio no pueden emplearse simultáneamente en el mismo intento.

Si se consigue eliminar a todas las unidades defensoras de la ciudad, una, alguna o todas las unidades sitiadoras podrán entrar en la ciudad.

*Nota:* Está permitido durante un mismo turno que una unidad o unidades participe(n) en operaciones de movimiento y combate en un área y a continuación (suponiendo que no queden unidades enemigas en esa área fuera de la ciudad) realizar un asedio contra una ciudad ocupada por unidades enemigas.

Dado que cada turno representa 25 años, un jugador puede realizar todos los asedios que pueda (siempre que pueda pagar el coste correspondiente en PT) contra una o más ciudades. No obstante, ninguna unidad podrá participar en más de un asedio por turno.

#### **15.0 COLAPSO DEL CALIFATO**

A partir del turno 7, existe la posibilidad de que el califato de Córdoba colapse en reinos de taifas. Cuando esto ocurre, el jugador cristiano puede realizar seis intentos de rebelión contra áreas islámicas sin coste alguno en PT. Además, los intentos tendrán un +2 al dado.

*Nota Histórica.* Esta regla simula el colapso del califato en reinos de taifas que tuvo lugar a comienzos del siglo XI.

Por otra parte, si alguna de estas rebeliones tiene éxito, el jugador musulmán recibirá refuerzos adicionales desde el norte de África durante la fase administrativa del turno de juego siguiente (turno 8).

*Nota histórica.* Esta llegada de refuerzos simula la llegada de la invasión almorávide.

El jugador musulmán recibe las siguientes unidades norteafricanas:

4 x Mesnadas

3 x Peones  
2 x Algareadores  
1 x Flotas  
4 x PTs

Cuatro turnos después (turno 12) tiene lugar la invasión almohade. El jugador musulmán recibe los siguientes refuerzos:

5 x Mesnadas  
3 x Algareadores  
2 x Peones  
1 x Flotas  
4 x PTs

*Nota: Colóquense estas unidades en el marcador de turnos, en las casillas correspondientes (8 y 12, respectivamente) como recordatorio.*

Una vez entren en juego, el jugador islámico podrá colocarlas en cualquier área bajo control total islámico.

#### **16.0 REGLA OPCIONAL**

Si ambos jugadores están de acuerdo, las unidades de Mesnada Real, cruzados y unidades norte africanas suman +1 a la tirada de iniciativa. Este modificador se sumaría a otros posibles modificadores a la tirada.