

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



Cristianos

Crusader  
Kingdoms



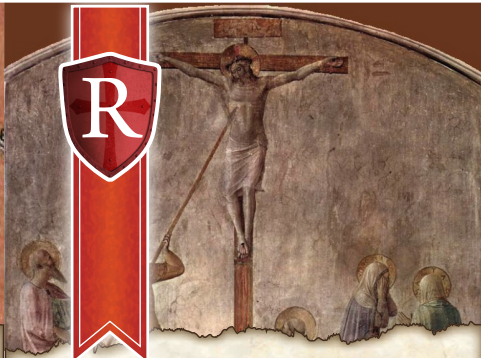
Cristianos





## Campeón

Puedes sumar un total de 2 PUNTOS a repartir entre los dados que desees de una tirada.



## Reliquia

Después de ver las tiradas de un ATAQUE, puedes volver a lanzar todos tus dados una vez más, o forzar a hacerlo a tu oponente.



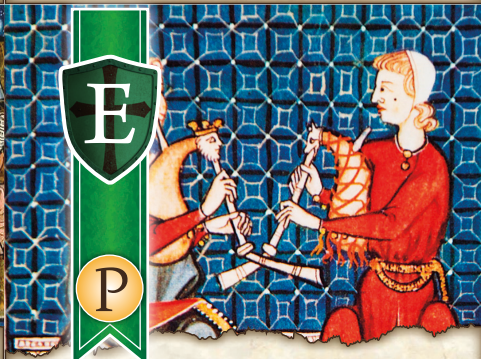
## Milicia

Añade 2 DADOS a la defensa de un castillo durante un ataque.



## Ataque conjunto

Puedes añadir 3 DADOS a un ataque. Si fue iniciado por otro jugador, tiene éxito y haces más impactos que él, te quedas con el área.



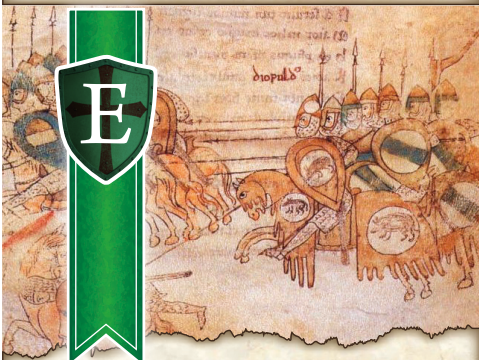
## Trovadores

Durante el resto de turno tu BONUS de carta no disminuye.



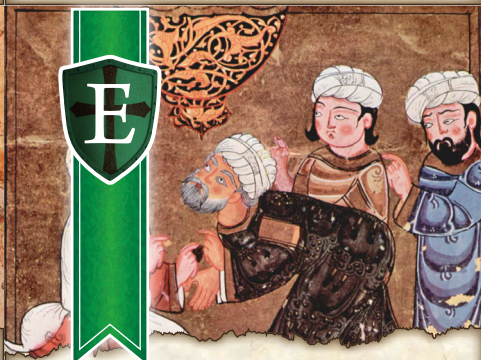
## Sucesión

Puedes reemplazar hasta 3 cartas de tu mano (incluida esta) con cartas nuevas robadas del mazo.



## Incursión

Elige a un jugador que deberá descartar una carta al azar.



## Espías

Puedes ver todas las cartas de un jugador a tu elección.



## Peregrinos

Roba 2 CARTAS del mazo cristiano y añádelas a tu mano.

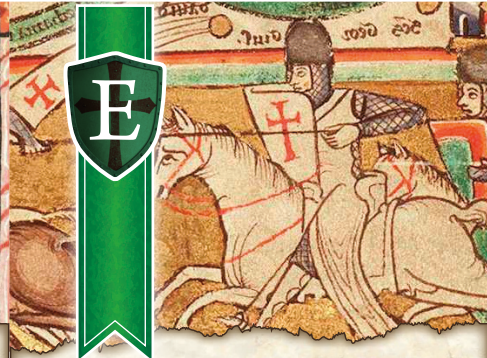




E

## Murallas

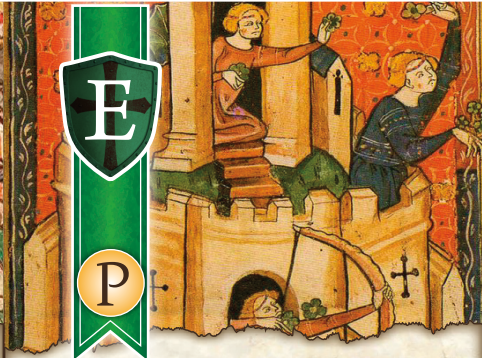
Sube el nivel de 1 castillo a tu elección.



E

## Templarios

Puedes elegir entre incrementar tu BONUS de carta en 1, o reducirlo en 1 a todos los jugadores musulmanes.

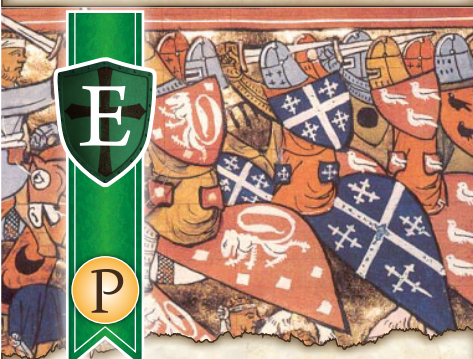


E

P

## Ciudadelas

Añades 1 DADO a la defensa de todos tus castillos.



E

P

## Cruzados !

Los ataques cristianos contra jugadores musulmanes o áreas independientes, añaden 1 DADO.



E

## Asesinos

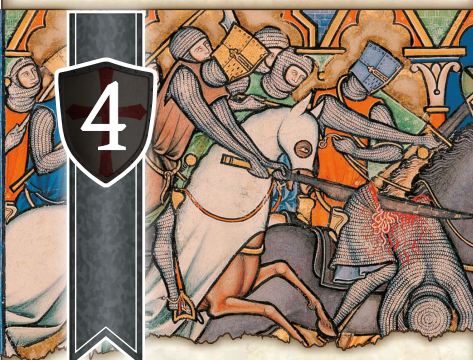
Elige un área de otro jugador y lanza 1 DADO. Si obtienes más que el valor defensivo del área, esta pasa a ser independiente.



R

## Salida sorpresa

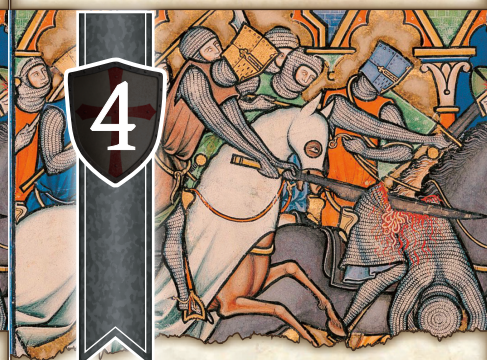
El atacante debe eliminar a su elección una de las cartas de TROPA que esté atacando el castillo.



4

## Caballeros

4



4

## Caballeros

4

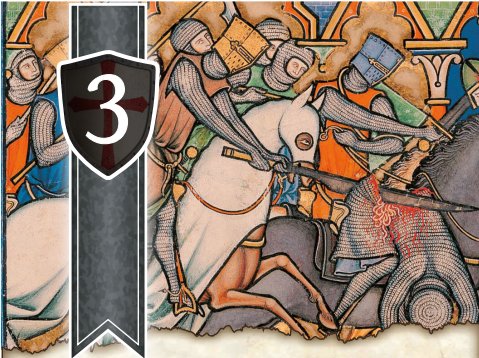


4

## Caballeros

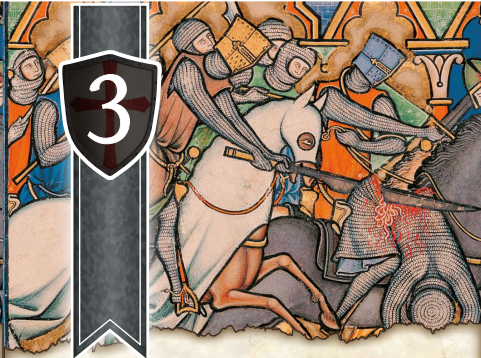
4





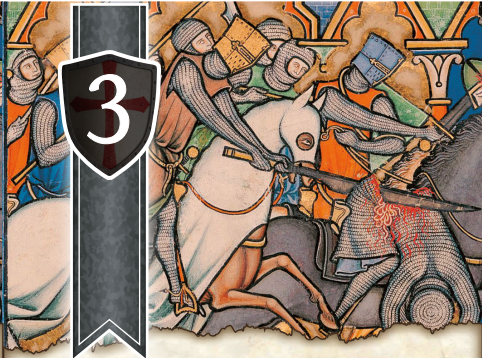
Peregrinos  
armados

3



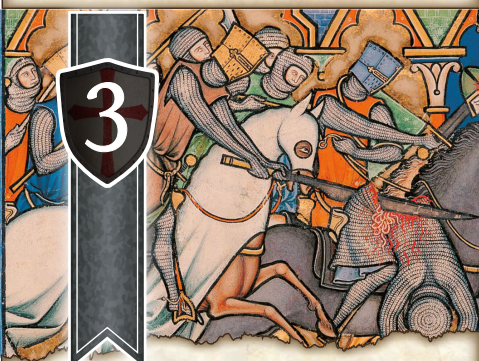
Peregrinos  
armados

3



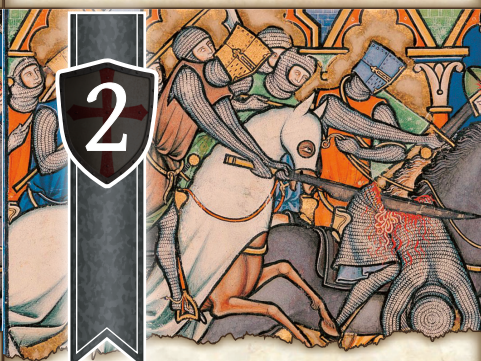
Peregrinos  
armados

3



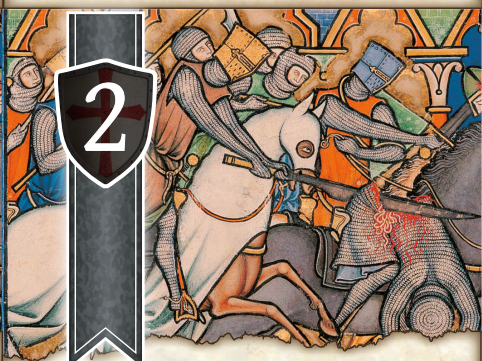
Peregrinos  
armados

3



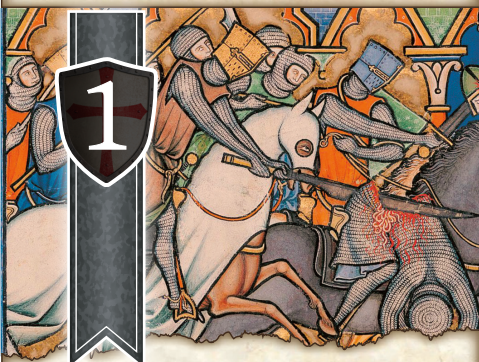
Turcópolis

2



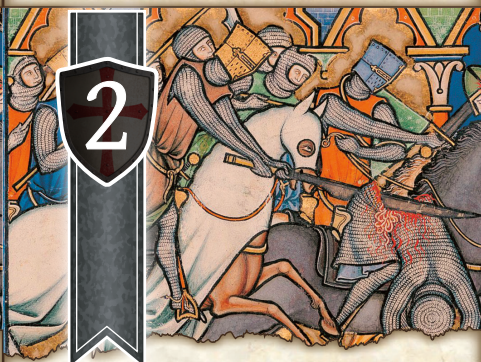
Turcópolis

2



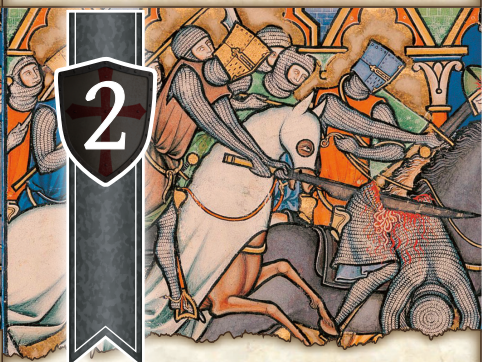
Campesinos

1



Turcópolis

2



Turcópolis

2





Crusader  
Kingdoms



Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



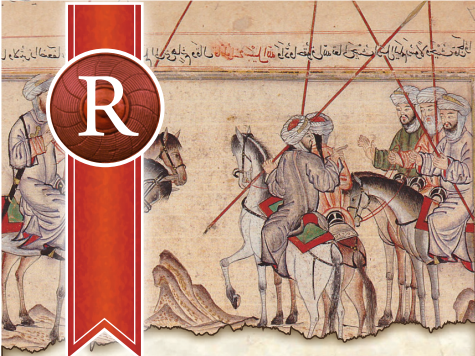
Musulmanes

Crusader  
Kingdoms



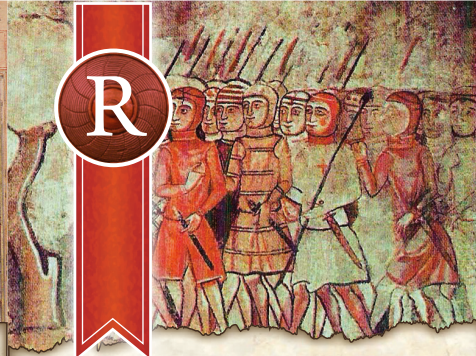
Musulmanes



**R**

## Reagrupamiento

Después de un ATAQUE en que participes, puedes recuperar una de las cartas de TROPA participantes.

**R**

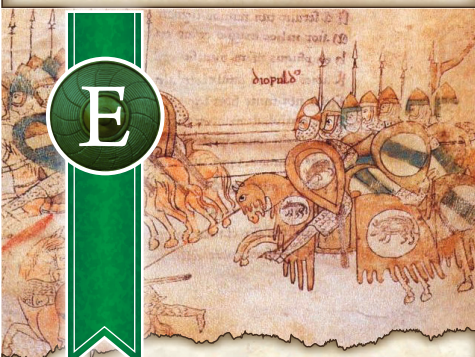
## Milicia

Añade 2 DADOS a la defensa de un castillo durante un ataque.

**R**

## Salida sorpresa

El atacante debe eliminar a su elección una de las cartas de TROPA que esté atacando el castillo.

**E**

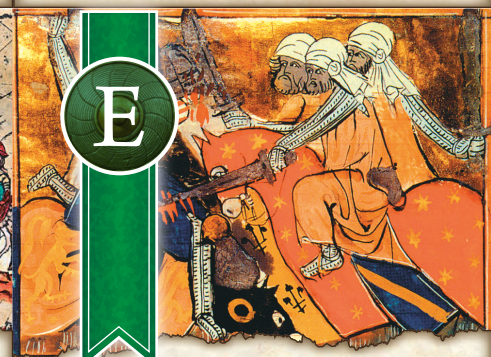
## Incursión

Elige a un jugador que deberá descartar una carta al azar.

**E****P**

## Comercio

Sube inmediatamente en 1 el BONUS de carta. Además, durante el resto del turno sube 1 tu BONUS de carta cada vez que haces la acción de descartar.

**E**

## Mercenarios

Elige una carta de RESPUESTA de las ya jugadas y añádela a tu mano.

**E**

## Seducción

Roba una carta al azar de cualquier jugador y añádela a tu mano.

**E**

## Campaña de menor

El área que elijas de otro jugador, que haya sido independiente al inicio de la partida, será atacada con tantos dados como su valor defensivo. Si el ataque tiene éxito, pasa a ser independiente (se resuelve como la acción de atacar).

**E**

## Judíos

Roba una carta de cada mazo y quédate con una de ellas.



**E**

## Sucesión

Puedes reemplazar hasta 3 cartas de tu mano (incluida esta) con cartas nuevas robadas del mazo.

**E****P**

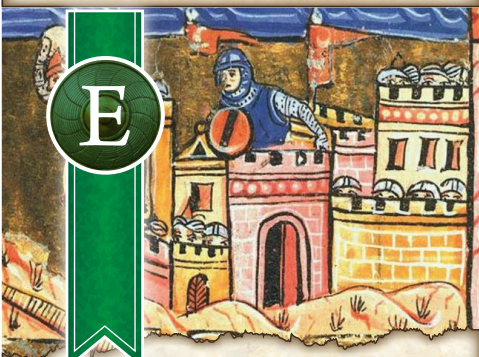
## Atalayas

Durante el resto de turno puedes ver las cartas de los ATAQUES que recibas.

**E****P**

## Tregua

Elige a un jugador: Durante el resto de turno cada acción de ATACAR entre ambos baja al atacante 1 BONUS o 1 nivel de castillo.

**E**

## Murallas

Sube el nivel de 1 castillo a tu elección.

**R**

## Batalla defensiva

Añade 1 DADO a la defensa de un castillo durante un ataque. Si ganas puedes elegir entre subir 1 tu BONUS de carta, o forzar a tu oponente a descartar una carta PERMANENTE jugada sobre la mesa.

**R**

## Líder

Puedes sumar un total de 3 PUNTOS a repartir entre los dados que desees de una tirada.

**4**

Nobles Selyúcidas

**4****4**

Nobles Selyúcidas

**4****4**

Nobles Selyúcidas

**4**





Turcomanos

3



Turcomanos

3



Turcomanos

3



Ghazis

2



Ghazis

2



Turcomanos

3



Ghazis

2



Ghazis

2



Campesinos

1

