

Crusader Kingdoms

La guerra por Tierra Santa

REGLAS

Versión 1.1

1. Introducción

Crusader Kingdoms es un juego para 1-4 jugadores ambientado en la era de las Cruzadas, donde cada jugador controla uno de los principales reinos cristianos o musulmanes de Outremer, con el objetivo de expandirlo a través de la intriga y la conquista.

2. Componentes del juego

2.1 Cartas

Divididas en dos barajas: una musulmana (reverso verde) y otra cristiana (reverso rojo). Pueden ser de tres tipos:

- **Eventos.** Tienen un texto que explica su funcionamiento.
- **Tropas.** Marcadas con un número que indica su fuerza.
- **Respuesta.** Dependiendo del texto de la carta, se pueden jugar durante la ronda del jugador o durante la ronda de otros jugadores; y se pueden usar solas o en combinación con otras cartas de cualquier tipo.



2.2 Fichas de castillo

Ubicadas en las áreas del mapa, indican quién domina la región. Son de cuatro colores diferentes -uno por jugador- y tienen dos

caras: el lado regular y el marcado con +1 (que representa la presencia de grandes guarniciones).



2.3 Bonus de Carta

Se utiliza para saber **cuántas cartas de más o de menos robará el jugador al comienzo del siguiente turno** (y para decidir el ganador en caso de empate en el último turno). Su posición puede estar entre -2 y +2.



2.4 Mapa

El mapa está dividido en áreas. Cada una de ellas tiene un número dentro de un escudo que indica su **valor defensivo**.

En la versión de 1 y 2 jugadores, cada área también tiene un número de identificación del 1 al 14, y los puntos de victoria que los jugadores ganan al final de la partida.



3. Cómo se juega

El juego se divide en 3 turnos que siguen la siguiente secuencia:

1. De acuerdo con la religión de su reino, cada jugador roba el número apropiado de cartas (ver despliegue y Cómo funciona el Bonus de carta) de la baraja musulmana o cristiana.
2. Los marcadores de Bonus de carta se ponen a 0.

3. Comenzando con el primer jugador que aparece en la tabla de despliegue, y siguiendo ese orden, los jugadores pueden realizar una (y solo una) de las acciones enumeradas (ver Acciones de juego a continuación).
4. Los jugadores realizan acciones siguiendo el orden marcado en la tabla de despliegue hasta que, consecutivamente, **todos han realizado la acción de Pasar**.

4. Acciones de juego

La acción que cada jugador puede realizar durante su ronda puede ser una de las siguientes:

Ataque: el jugador selecciona un área fronteriza (es decir, un área conectada a una que él controla) y anuncia el ataque.

Incursión: el jugador selecciona un oponente con el que hace frontera y realiza una incursión.

Jugar un evento: el jugador muestra la carta de evento y procede de acuerdo con su texto.

Descartar: el jugador descarta voluntariamente una de sus cartas (que coloca en la pila de descartes boca abajo).

Pasar: el jugador anuncia que no realizará ninguna de las acciones anteriores (**si todos los jugadores pasan consecutivamente, el turno termina**).

4.1 Ataque

El ataque se realiza siguiendo esta secuencia:

1. El jugador selecciona un área fronteriza, que debe pertenecer a otro jugador o ser un reino independiente, y anuncia el ataque. (Si el jugador no controla ningún área, solo puede atacar una de sus áreas de despliegue).
2. Luego pondrá boca abajo sobre la mesa, todas las **cartas de Tropa** de su mano que quiera, y opcionalmente de **Respuesta** (siempre que el texto de la carta lo permita).

3. Cualquier jugador (aunque generalmente será el propietario del área objetivo del ataque) puede colocar (boca abajo) las cartas de **Respuesta** que desee, tanto en ataque como en defensa del área (de nuevo, dependerá del texto de la carta).
4. El defensor puede girar uno o más de sus castillos +1 adyacentes al área atacada, para obtener dados adicionales en defensa (1 dado por castillo girado).
5. Las cartas del atacante y el defensor se revelan y el combate se lleva a cabo.
6. Si el atacante gana, cualquier castillo en el área se elimina y el atacante coloca uno de sus castillos por el lado regular (incluso si el defensor estaba por el lado +1); y elige entre avanzar en una posición su marcador de Bonus de carta, o girar un castillo a su lado +1. El defensor reduce su marcador de Bonus de carta en una posición.
7. Las cartas utilizadas se pierden y van a la pila de descartadas.

4.2 Combate

El atacante agrega el valor de sus cartas de tropa y lanza esa cantidad de dados. Cada resultado de 4, 5 o 6 es un impacto. Luego, el defensor agrega el valor defensivo del área atacada, +1 si tiene un castillo +1, y +1 por cada castillo +1 adyacente que gire a su lado regular; tirando ese número de dados. Cada resultado de 4, 5 o 6 es un impacto. **Si el atacante hace más impactos que el defensor, el atacante gana.** Si hace el mismo número o menos, gana el defensor.

En el caso de un ataque a un área independiente (áreas vacías), cualquier jugador puede lanzar los dados por el defensor.

4.3 Incursión

El jugador selecciona un oponente con el que hace frontera (al menos un área conectada), y descarta una de sus cartas de Tropa a su elección, luego lanza un dado: con un resultado de 4, 5 o 6,

Ejemplo de combate

Partiendo de la situación siguiente, el jugador que controla el Principado de Antioquía decide atacar desde Latakia a Homs (controlada por el Emirato de Damasco).

El jugador declara el ataque y coloca, boca abajo en la mesa, 2 cartas de Tropa de valores 2 y 3 respectivamente. Luego, cualquier jugador puede añadir cartas de Respuesta al ataque o a la defensa de Homs. En este caso, Damasco coloca la carta "Líder" boca abajo. No hay castillos +1 del defensor adyacentes a la zona atacada, por lo que no hay la posibilidad de girarlos para obtener dados extras.

Ambos jugadores revelan sus cartas y tiran dados:

Antioquía lanza 5 dados en total, obteniendo los resultados 1, 3, 4, 4 y 6, que son un total de 3 impactos. Damasco lanza 4 dados (3 por el valor defensivo

del área, y +1 por el castillo), obteniendo los resultados 1, 1, 2 y 3, luego, gracias a la carta "Líder", agrega 2 puntos a la tirada 2, y 1 punto a la tirada de 3, terminando con un resultado de 1, 1, 4 y 4, que en total son 2 impactos.

Damasco ha perdido el combate; el castillo +1 es reemplazado por un castillo del Principado de Antioquía (por su lado regular) y reduce su Bonus de Carta de 0 a -1. Antioquía aumenta su Bonus de 1 a 2.



el oponente descarta una carta al azar.

4.4 Eventos

El jugador muestra una carta de Evento y procede con lo que se describe en el texto. Si el evento está marcado con **P**, se mantiene boca arriba para recordar que su efecto dura todo el turno. Si no, lo descarta después de jugarlo.

Algunos eventos resultan en un ataque, en esos casos se procede como se describe en 4.1 Ataque.

4.5 Descartar

El jugador descarta una de sus cartas boca abajo.

4.6 Pasar

Se cede el turno al siguiente jugador. Los jugadores sin cartas solo pueden hacer esta acción.

5. Fin de turno

Las cartas se jugarán en el orden descrito hasta que todos los jugadores, consecutivamente, pasen. Luego, el marcador de turno avanza una posición, y las cartas descartadas, no jugadas y **P** se barajan juntas (barajas cristianas y musulmanas por separado). Nótese que cuando termina el turno, algunos jugadores pueden tener cartas en la mano, que guardarán para el siguiente turno.

6. Cómo funciona el Bonus de carta

Cada vez que un jugador gana un área, avanza el Bonus de carta en 1 (o gira un castillo a su lado +1), y cada vez que pierde un área, lo hace retroceder en 1.

El Bonus no puede exceder de +2 o ser menos de -2 (las variaciones negativas fuera de este rango se ignoran, y las positivas se intercambian por castillos +1).

Al comienzo de cada turno, cada jugador robará las cartas indicadas en la tabla de despliegue, más/menos las indicadas por el

marcador de Bonus. A la cifra resultante se le sustraerán las cartas del turno anterior guardadas por el jugador. Luego, todos los marcadores de Bonus se restablecen a la posición 0.

Ejemplo: Un jugador con el Bonus de carta en +1, que ha guardado dos cartas del turno anterior, robará 7 cartas en total (8 +1 Bonus, -2 que guardó). Comenzará con 9 cartas (7 que se ha robado +2 que había guardado anteriormente) y con el Bonus nuevamente en 0.

7. Juego de 3 y 4 jugadores

El juego de 4 jugadores está ambientado en la 2ª Cruzada, y el de 3 jugadores en la era de Saladino.

7.1 Despliegue

Usar el lado del mapa titulado "Saladino y la 2ª cruzada". Los jugadores colocan uno de sus castillos disponibles (en su lado regular) en cada una de sus áreas de inicio. **Las áreas vacías son reinos independientes.**

4 jugadores		Color	Despliegue	Cartas
Emirato de Damasco 	7	Amar.	Damasco, Homs	8
Reino de Jerusalén 	7	Azul	Jerusalem, Acre	8
Princip. de Antioquía 	7	Rojo	Antioquía, Latakia	8
Emirato de Alepo 	7	Verde	Alepo, Edessa	8
3 jugadores		Color	Despliegue	Cartas
Saladino 	9	Verde	Damasco, Homs, Alepo, Edessa	12
Reino de Jerusalén 	7	Azul	Jerusalem, Acre	8
Princip. de Antioquía 	7	Rojo	Antioquía, Latakia	8

7.2 Reglas especiales para tres jugadores

Cristianos no pueden hacerse entre ellos la acción de Ataque.

7.3 Final y ganador de la partida

El juego puede terminar de dos maneras:

- Victoria repentina, cuando un jugador tiene todos sus castillos iniciales colocados en el mapa, gana inmediatamente.
- Final del 3er turno, gana el jugador con más castillos en el mapa. En caso de empate, el jugador (o jugadores) con el nivel más alto de Bonus de carta.

8. Juego de 1 y 2 jugadores

En la versión en solitario, el jugador controla las fuerzas de la 1ª Cruzada que intentan llegar a Jerusalén. La versión cooperativa de 2 jugadores está ambientada en la 3ª Cruzada.

8.1 Despliegue

Usar el lado del mapa titulado "1ª y 3ª Cruzadas". Los jugadores colocan uno de sus castillos disponibles (en su lado regular) en cada una de sus áreas de inicio.

Las áreas vacías se consideran musulmanas (las fichas de castillo solo se usan cuando es necesario colocarlos por el lado +1).

2 jugadores		Color	Despliegue	Cartas
Ricardo Corazón de León †	-	Rojo	Trípoli	8
Leopoldo V †	-	Azul	Antioquía	8
Musulmanes (no jugador) ☪	-	Verde	Resto de áreas	12
1 jugador		Color	Despliegue	Cartas
La 1ª Cruzada †	-	Rojo	Marat	12
Musulmanes (no jugador) ☪	-	Verde	Resto de áreas	8

Las siguientes cartas no se juegan y deben retirarse de las barajas antes de comenzar:

- Baraja musulmana. Retirar una carta de tropa de valor 4 y los eventos; Mercenarios, Campaña de menor, Judíos, Sucesión, Atalayas y Tregua.
- Baraja cristiana. Retirar las cartas; Ataque conjunto, Asesinos, Trovadores y Espías.

8.2 Reglas especiales

- Bonus de carta. Solo se puede aumentar o reducir con cartas de Evento, y no conquistando o perdiendo áreas (tampoco se puede aplicar girando castillos a su lado +1).
- Pasar. Si un jugador pasa, ya no puede jugar y arrastra las cartas de su mano al siguiente turno siguiendo las reglas normales. Los musulmanes, sin embargo, continúan jugando todas sus cartas.
- En la versión para 2 jugadores, cada jugador juega una ronda musulmana después de hacer su ronda (alternan rondas con cada jugador cristiano). Si los musulmanes atacan o juegan cualquier evento, afectará al jugador que hace esa ronda.

8.3 Rondas de juego musulmanas

Los musulmanes alternan rondas de juego con los cruzados como si fueran un jugador. Cada ronda, revelan la primera carta de las que robaron ese turno, y la juegan siguiendo estas reglas:

- Eventos. Se aplican al instante.
- Respuesta. Se dejan boca arriba en la mesa, si se acumulan se colocan en el orden en que han salido. Si los cruzados realizan un ataque en el que lanzan 3 o más dados, los musulmanes responden de inmediato con la primera carta de respuesta disponible y, una vez utilizada, la descartan.
- Tropa. Se dejan boca arriba en la mesa y se van uniendo a otras

cartas de la Tropa (si las hay) formando un solo "ejército".

- Después de jugar la carta, si tienen un "ejército" en la mesa, lanzan un dado; si el resultado es **menor que la suma de los puntos de la tropa del ejército**, atacan el área adyacente (controlada por el jugador cruzado en ronda) con el número de identificación más bajo.
- Tras resolver el ataque, descartan las cartas atacantes siguiendo las reglas normales. Los musulmanes no tiran para activar su ejército si los cristianos no controlan ningún área.
- Si el turno termina y los musulmanes tienen cartas de Respuesta o Tropa boca arriba sobre la mesa que no han podido usar, las arrastran al siguiente turno. A diferencia de los jugadores, los musulmanes no reducen las cartas que roban por el número de cartas guardadas del turno anterior.

En una partida de 2 jugadores, Leopoldo V, tras hacer su ronda, juega una carta musulmana que resulta ser una carta de Tropa de 2, y la agrega al ejército musulmán (que ya contiene otra Tropa de 2). Después tira un dado y obtiene un 3, como el resultado es menor que el valor de combate del ejército (que ahora es 4) ataca Turbessel desde Edesa o Alepo (el jugador que lleva a Ricardo Corazón de León controla Jerusalén, con el número de identificación 1, pero no es su ronda, por lo que no es atacado).



8.4 Aclaraciones sobre las cartas musulmanas

- Líder. Si hay un ejército musulmán en la mesa, se le agrega, de lo contrario se juega como otras cartas de respuesta.
- Reagrupamiento. Si hay un ejército musulmán en la mesa, se le agrega, de lo contrario se descarta. Después de un ataque, la carta de Tropa con el valor más alto permanecerá en la mesa.
- Murallas. Se colocan en el área musulmana con el número de identificación más bajo posible.
- Comercio. Incrementa en 1 el Bonus de Carta musulmán y se descarta.
- Seducción. Si la carta cristiana extraída es de Tropa o de Respuesta, se despliega inmediatamente sobre la mesa como si fuera una carta musulmana. Si es una carta de Evento y los musulmanes pueden jugarla a su favor, lo hacen inmediatamente, si no pueden la descartan.

8.5 Fin de la partida y puntos de victoria

Al final del último turno, los cruzados ganan puntos de victoria por las áreas que controlan. También suman o restan tantos PVs como la diferencia entre su Bonus de carta y el de los musulmanes (si lo hubiera). El nivel de victoria alcanzado será:

- 15 o más PVs. ¡Victoria!. La Cruzada ha sido un éxito cuyos logros intentarán emular otras Cruzadas en los años venideros.
- 11 a 14 PVs. Victoria marginal. La posición de los reinos de Outremer no es muy fuerte y su futuro es incierto.
- 10 o menos PVs. Derrota. No tardaréis mucho en ser barridos de Tierra Santa, y esta Cruzada probablemente será la última.

Créditos

Diseñador: Jesús Peralta
*Inspirado en "Taifa: Intriga y Guerra
en la España medieval"*

<http://printandplay.games/>

