

# Taifa

## INTRIGA Y GUERRA EN LA HISPANIA MEDIEVAL



### 1. Introducción

Taifa es un juego para entre 0-6 jugadores (sí cero) ambientado en la era de "El Cid", donde cada jugador (o Bot) controla una de las seis principales taifas musulmanas o reinos cristianos que dominaron la Península Ibérica durante el siglo XI, con el objetivo de expandirlos a través de la intriga y la conquista.

### 2. Componentes del juego

#### 2.1 Cartas

Consta de dos barajas: una musulmana (reverso marrón) y otra cristiana (reverso azul). Pueden ser de tres tipos:

- **Eventos:** Su texto explicativo describe su funcionamiento.



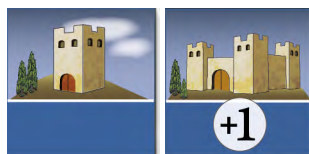
- **Tropa:** Marcada con un número que indica su fuerza.
- **Respuesta:** Dependiendo del texto de la carta, puede ser jugada durante la ronda del reino, o durante la ronda de otros reinos. Pueden ser usadas solas o en combinación con otras cartas de cualquier tipo.



## 2.2 Castillos y guarniciones

Cuando se colocan castillos en las áreas del mapa, indican quién las controla. Hay 6 colores diferentes que corresponden a los siguientes reinos (enumerados en el orden en el que juegan):

REINO	COLOR	
Castilla ☙	Rojo	
Condados Catalanes ☙	Amarillo	
Taifa de Valencia ☙	Verde claro	
Taifa de Sevilla ☙	Azul claro	
Taifa de Badajoz ☙	Verde oscuro	
León ☙	Azul oscuro	



Sólo se permite un castillo de cualquier color en un área a la vez. Se permite un marcador de guarnición (ficha girada) por área.

## 2.3 Dados

Los dados obtienen un impacto con un resultado de 4, 5 o 6.

## 2.4 Bonus de Carta

Se utiliza para mostrar cuántas cartas más o menos robará el reino al principio del siguiente turno (y para decidir los ganadores en caso de empate en el último turno). Su posición puede estar entre -2 y +2.



Hay una ficha para marcar el Bonus de Carta de cada reino.

## 2.5 Mapa

El mapa muestra las 58 ciudades o regiones más importantes de la Península Ibérica en ese momento. Las conexiones de Mallorca con Denia y con Tarragona tienen un color especial, pero a todos los efectos son como el resto.

El mapa también muestra seis rutas de invasión externa desde fuera de la península.

Las áreas con un escudo de tamaño más grande son capitales de reino.



## 3. Comenzando el juego

Los jugadores eligen los reinos que cada uno jugará, el resto de los seis reinos serán controlados por Bots (tened en cuenta que el juego puede ser jugado incluso por 6 Bots y 0 jugadores).

### 3.1 Despliegue

Cada reino comienza controlando las 8 áreas marcadas en el mapa, los castillos del color correspondiente serán colocados en estas áreas.

Las áreas vacías se consideran áreas independientes.

La ficha de Bonus de cada reino se colocará en la posición 0 del marcador de bonus del mapa.

**Finalmente, 8 cartas del mazo correspondiente (cristiano o musulmán) serán repartidas a cada reino.**

## 4. Cómo jugar el juego

El juego se divide en tres turnos. Los turnos tienen la siguiente secuencia:

1. Cada reino roba el número apropiado de cartas (ver 7. **Funcionamiento del Bonus de Carta**) pertenecientes a las barajas musulmana o cristiana según su religión.
2. Los marcadores de Bonus de Carta se ponen a 0.
3. Empezando por el reino de Castilla, y siguiendo en el sentido de las





agujas del reloj, los reinos pueden hacer una (y sólo una) de las acciones enumeradas a continuación.

4. Los reinos realizan acciones siguiendo ese orden hasta que, consecutivamente, todas ellos hayan pasado.

## 5. Acciones de juego

La acción que los reinos pueden realizar durante su ronda de juego puede ser una de las siguientes:

- **Atacar:** El reino selecciona un área fronteriza (es decir, un área conectada a la que controla) y anuncia el ataque.
- **Incursión:** El reino selecciona un oponente con el que tiene frontera y hace una incursión.
- **Jugar un evento:** El reino muestra la carta y procede según su texto.
- **Descarte:** El reino descarta voluntariamente una de sus cartas boca arriba.
- **Pasar:** El reino anuncia que no hará ninguna de las acciones anteriores (si todos los reinos pasan consecutivamente, el turno termina).

*NOTA: Esto significa que los jugadores pueden pasar algunas veces y continuar jugando más tarde en el mismo turno. Pero deben tener cuidado porque si todos pasan consecutivamente el turno termina y pueden acabar arrastrando al siguiente turno cartas que querían jugar.*

### 5.1 Ataque

El ataque se lleva a cabo siguiendo esta secuencia:

1. El reino selecciona un área fronteriza, que debe pertenecer a otro reino o ser un área independiente, y anuncia el ataque.

En el caso improbable de que un reino no controle ningún área, sólo puede realizar ataques contra su capital.

2. Luego pondrá boca abajo sobre la mesa todas las cartas de Tropa de su mano que desee y, opcionalmente, cualquier carta de Respuesta (siempre que el texto impreso en la carta lo permita).

3. Cualquier reino (aunque normalmente será el propietario del área objetivo del ataque) puede colocar (boca abajo) las cartas de Respuesta que quiera tanto en el ataque como en la defensa del área (ver el texto impreso en la carta).

4. El defensor puede utilizar uno o más de sus marcadores de guarnición en y adyacentes al área atacada, con el fin de obtener dados extra en la defensa (un dado extra por cada marcador de guarnición utiliza-



do). Una vez que los marcadores de guarnición se utilizan, **se eliminan girando la ficha.**

**5.** Se revelan las cartas del atacante y del defensor y se lleva a cabo el combate.

**6.** Si el atacante gana, se elimina cualquier marcador de castillo y guarnición del área y el atacante coloca uno de sus castillos y elige entre: avanzar una posición en su marcador de Bonus de Carta, o añadir una guarnición al área que acaba de ser capturada. El defensor reduce su marcador de Bonus de Carta en una posición.

**7.** Todas las cartas usadas van a la pila de cartas descartadas.

## **5.2 Combate**

El atacante suma el valor de sus cartas de Tropa y tira ese número de dados. Cada resultado de 4, 5 o 6 es un impacto.

Seguidamente el defensor suma el valor defensivo del área atacada y +1 por cada guarnición que elija gastar en la defensa del área, 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, el defensor gana.

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

Las cartas de Respuesta pueden modificar el procedimiento descrito anteriormente.

## **5.3 Incursión**

El reino selecciona un oponente con el que tiene frontera (al menos un área conectada), y descarta una de sus cartas de Tropa a su elección (boca arriba).

A continuación lanza un dado: Con un resultado de 4, 5 o 6 el oponente descarta aleatoriamente una carta boca arriba de su mano.

## **5.4 Eventos**

El reino muestra una carta de Evento y procede con lo que se describe en el texto impreso.

Si el evento está marcado con el símbolo **P** (permanente), se mantiene boca arriba frente al reino para recordar que su efecto dura todo el turno. Si no, se descarta después de su efecto.

Si el evento está marcado con el símbolo **D** (descartar del juego), no se volverá a jugar durante el resto de la partida.



Algunos eventos resultan en un ataque, en esos casos se procede como se describe en el apartado **5.1 Ataque**.

## 5.5 Descarte

El reino descarta una de sus cartas boca arriba.

## 5.6 Pasar

Le toca al siguiente reino. Los reinos sin cartas sólo pueden hacer esta acción (los bots sólo pasan cuando ya no tienen cartas en la mano).

Si todos los reinos pasan consecutivamente, el turno termina y las cartas que quedan en sus manos se arrastran al siguiente turno, reduciendo el número de cartas que robarán.

*POR EJEMPLO: Si un jugador pasa con 3 cartas en su mano, el siguiente turno el número que robará se reducirá en 3.*

## 6. Fin de turno

Las cartas se jugarán en el orden descrito hasta que todos los reinos, consecutivamente, pasen. A continuación, el marcador de turno se adelanta una posición.

Luego los montones de cartas descartadas, las cartas permanentes, y las cartas no robadas se vuelven a barajar juntos (los mazos de Cristianos y Musulmanes por separado).

Si no es el final del juego, en el siguiente turno el reino de Castilla volverá a empezar (mismo orden).

## 7. Funcionamiento del Bonus de Carta

Cada vez que un reino conquista un área, avanza su Bonus de Carta en 1 (o añade un marcador de guarnición al área conquistada), y cada vez que pierde un área lo hace retroceder 1.

La puntuación del Bonus no puede exceder de +2 o ser inferior a -2 (las variaciones negativas o positivas fuera de este rango se ignoran).

Al comienzo de cada turno, cada reino robará 8 cartas, sumando o restando cartas a ese número según lo indicado por el marcador de Bonus de Carta. **El número resultante se reducirá en el número de cartas guardadas por el reino en el turno anterior.**

*NOTA: En el primer turno, dado que el Bonus es 0, cada reino recibe 8 cartas, como ya se ha indicado en la sección **Despliegue**.*

A continuación los marcadores de Bonus de Carta se ponen todos en la posición 0.



**Ejemplo:** *Un jugador con el Bonus de Carta a +1, que ha guardado dos cartas del turno anterior, robará 7 cartas en total (8 +1 Bonus de Carta, -2 que guardó). Empezará con 9 cartas (7 que ha robado +2 que había guardado anteriormente) y con el bonus de nuevo a 0.*

## 8. Fin de la partida: ¿Quién gana?

El juego puede terminar de dos maneras:

- Mediante una victoria repentina, siempre que un reino haya colocado todos sus castillos disponibles en áreas del mapa, gana inmediatamente (cada reino tiene 13 castillos).
- Al final del tercer turno, gana el reino con más castillos en áreas del mapa. En caso de empate, el (o los) que tenga el Bonus de Carta más alto gana el juego.

## 9. BOTS

Los bots juegan exactamente como los jugadores con las siguientes reglas especiales:

### 9.1 Cómo usan las cartas los bots

- La mano de cartas del Bot se deja en la mesa apilada boca abajo.
- El Bot revela y juega la primera carta de esa pila en cada ronda de juego (juega una carta por ronda), y sólo pasa cuando ya no tiene cartas en su mano.
- Cartas de tropas: Las juega dejándolas boca arriba junto a su mano, añadiéndolas a otras cartas de tropas (si las hay) y formando un único "ejército".
- Cartas de Respuesta: Las juega dejándolas boca arriba junto a su mano. Si se acumulan se colocan en el orden en que han sido robadas.
- Si el turno termina y los Bots tienen cartas de Respuesta o de Tropa desplegadas de esta forma que no han podido utilizar, se arrastran al siguiente turno.

**REGLA CLAVE:** *A diferencia de los jugadores, los Bots no reducen las cartas que roban en el número de cartas guardadas de esta manera de turnos anteriores.*

- Cartas de evento: Las juega inmediatamente. Algunas cartas de evento tienen un texto en cursiva al final que aclara o modifica cómo son jugadas por el Bot.
- Cuando debido a un evento el Bot roba cartas adicionales, las añade



boca abajo sobre su mano de cartas disponibles.

- En caso de que el Bot no pueda jugar una carta, la descarta.

## 9.2 Ataques de los Bots

En el instante en que un Bot acumula desplegadas cartas de Tropa con una fuerza superior a 3, lanza un ataque con todas ellas.

El Bot seleccionará el área con la mayor defensa posible (sumando la guarnición, si la hubiera) pero siempre inferior a la fuerza de su ataque (las cartas de respuesta no se tienen en cuenta en este cálculo, se añaden más tarde). Si hay varias áreas que cumplen esta condición, se procede según el apartado “Elección de objetivos”; si no hay ninguna se cancela el ataque hasta que se consiga la fuerza suficiente.

Una vez realizado el ataque, las cartas utilizadas se descartan como de costumbre.

## 9.3 Cartas de ofensiva

Algunas cartas de evento y de Tropa tienen el símbolo de “ofensiva”. Este símbolo sólo afecta a los Bots (los jugadores lo ignoran).



Si un Bot juega una carta con este símbolo, ignora el contenido de la carta y en su lugar hace un ataque con las cartas de Tropa que tiene desplegadas.

Si el ataque no es posible porque no hay cartas de Tropa o no hay un área con un valor defensivo inferior a la fuerza del ataque, el Bot usará la carta para hacer una Incursión (ver sección 5.3 Incursión) contra un reino con cartas en la mano y con el que tenga frontera (si hay varios para elegir, proceder como se indica en la sección “Elección de objetivos”, si no hay ninguno descarta la carta).

## 9.4 La defensa de los bots

El Bot usará las cartas de respuesta desplegadas tan pronto como pueda, pero las gastará de una en una, tomándolas en orden.

El Bot sólo usará cartas de respuesta para defenderse si las tropas que le atacan tienen una fuerza de 3 o más.

El Bot siempre usará la guarnición del área atacada, pero no las guarniciones de las áreas adyacentes.

Los Bots sólo intercambian un Bonus de Carta por una guarnición cuando su Bonus es +2.





## 9.5 Elección de objetivos

Cuando el Bot tiene que elegir un área (para hacer un ataque, colocar una guarnición, debido a un evento...) y hay varias áreas que cumplen las condiciones, se lanza un dado. En caso de que salga un resultado de 1, 2 o 3, elegirá el área con el número de identificación más bajo, si el resultado es de 4, 5 o 6, elegirá el área con el número de identificación más alto.

Cuando un Bot debe elegir un reino (para hacer una incursión, debido a un evento...) y hay varios candidatos que cumplen las condiciones, lanzará un dado. En caso de que salga un resultado de 1, 2 o 3, elegirá el primer reino en sentido contrario a las agujas del reloj. Si el resultado es de 4, 5 o 6, elegirá el primer reino en el sentido de las agujas del reloj.

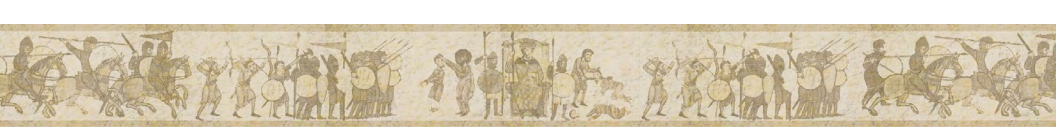
## 9.6 Campaña de independiente

Al jugar este evento, el Bot seleccionará como objetivo una de las 6 áreas marcadas con una ruta de invasión externa, que no sean propias o independientes. Si hay varias áreas para elegir, procederá según la sección "Elección de objetivos" (si no hay ninguna, descarta la carta).

En este escenario el jugador tomará el papel de El Cid tratando de detener a los Almorávides.

Sólo se juegan las áreas al este de la línea blanca del mapa, el resto se ignoran. El despliegue impreso en el mapa es ignorado, en su lugar se despliega de la siguiente manera:





Juegan, en el orden indicado en la tabla, los siguientes reinos:

REINO	COLOR	CONTROL	MANO
Almorávides 🇲🇦	Verde claro	Bot	12
Castilla 🇪🇸	Rojo	Bot	5
Condados Catalanes 🇪🇸	Amarillo	Bot	5
El Cid 🇪🇸	Azul oscuro	Jugador	7

## 10.2 Reglas especiales

La carta “Tregua” se retira del mazo cristiano y es mantenida permanentemente por El Cid jugada boca arriba, además no cuenta como una carta en su mano. Al principio de cada turno, El Cid elige un reino cristiano y le aplica el evento, este reino tampoco podrá hacer incursiones contra el jugador (todavía podrá usar cartas de evento contra él, como “Razzia”, “Juicio de Dios”...).

En lugar de 8 cartas por turno, cada reino recibe las cartas indicadas en la tabla de arriba (modificadas por el Bonus de Carta en los turnos 2 y 3, como es habitual).

La capital de los Almorávides es Málaga.

## 10.3 Cómo ganar

- Por una victoria repentina, siempre que un reino ha colocado todos sus castillos disponibles (13) en áreas del mapa.
- Al final del turno 3, El Cid gana si controla más áreas que los almorávides y los almorávides controlan menos de 10 áreas. Ten en cuenta que al final de la partida, el jugador puede ganar incluso si otro reino cristiano controla más áreas que él.

*Consejo: Puedes aumentar fácilmente el nivel de dificultad incrementando el tamaño de la mano de los Almorávides.*

## 11. Ejemplos de juego

### 11.1 Ejemplo de combate

Partiendo de la situación de la izquierda, los Condados Catalanes deciden atacar desde Valencia a Denia (controlada por la Taifa de Valencia).

Ambos jugadores revelan sus cartas y tiran los dados:

Los Condados Catalanes tirarán 5 dados en total, obteniendo los resultados 1, 3, 4, 4 y 6, que son un total de 3 impactos.

La Taifa de Valencia lanza 5 dados (2 por la defensa intrínseca del área, uno por la guarnición en el área de Murcia y 2 por la carta "Campeón"), obteniendo los resultados 1, 1, 1, 4 y 4, que en total son 2 impactos.

La Taifa de Valencia ha perdido el combate, el castillo de Denia es reemplazado por un castillo de los Condados Catalanes, la guarnición en Murcia es eliminada del mapa (girando la ficha), y la Taifa de Valencia reduce su Bonus de Carta de -1 a -2. Los Condados Catalanes aumentan su Bonus de Carta de 0 a 1 (podrían colocar una guarnición en Denia en su lugar).





## 11.2 Ejemplo de Ofensiva del Bot



Un Bot controla los Condados Catalanes, desplegadas tiene una carta de Tropa de fuerza 3 y la carta "Campeón". El Bot no ha atacado con la carta de Tropa porque su fuerza no excede de 3.

Es su ronda de juego y el Bot juega una carta con el símbolo de "ofensiva". Automáticamente la descarta y ataca con la carta de Tropa. Debe atacar un área con una fuerza defensiva inferior a 3, por lo que no puede atacar ni Navarra ni Tortosa (ambas tienen fuerza 4). Pero desde Zaragoza puede atacar las áreas con defensa 2 de Tudela (independiente) o Calatayud (Taifa de Valencia). Como hay dos áreas que cumplen la condición para ser atacadas, el Bot tirará un dado. Si obtiene un 4, 5 o 6 atacará Calatayud (número de identificación más alto, 23), si consigue un 1, 2 o 3 atacará Tudela. A continuación añadirá la carta "Campeón" al ataque.





Supongamos que el Bot no tiene ninguna carta de Tropa desplegada, pero tiene la carta “Campeón”. En este caso la carta de “ofensiva” se transforma en una Incursión y el Bot añadirá la carta “Campeón” a la Incursión tirando tres dados (en lugar de uno). Si consigue al menos un resultado de 4, 5 o 6 tendrá éxito. El Bot tiene áreas adyacentes de dos reinos (Castilla y Valencia), supongamos que ambos tienen cartas en la mano. El Bot tendrá dos reinos que cumplen la condición para realizar la Incursión y deberá lanzar otro dado para elegir a uno de ellos. Si obtiene 1, 2 o 3 realizará la Incursión contra Castilla (sentido contrario a las agujas del reloj), y si obtiene 4, 5 o 6, contra Valencia (sentido horario).



Finalmente supongamos que el Bot, en lugar de la carta de “ofensiva”, juega una carta de Tropa de 2. La carta de Tropa se añadiría a su ejército que pasaría a ser de fuerza 5 y atacaría inmediatamente (sin necesidad de una carta de “ofensiva”). De nuevo tendría que tirar un dado para elegir entre las áreas de Tortosa y Navarra (defensa 4). Luego agregaría a su ejército la carta “Campeón” y atacaría con 7 dados.

*Ten en cuenta que los reinos de Castilla y Valencia pueden ser tanto Bots como jugadores.*



## Contexto histórico

En la Península Ibérica, a finales del siglo XI (época en la que se ambienta Taifa), cristianos, musulmanes y judíos coexistían en un clima de tolerancia religiosa. Esta tolerancia no impidió que se produjeran guerras. La península se dividía en varios reinos cristianos al norte, y varios reinos de taifas musulmanas al sur; en los que Al-Andalus se había dividido tras la desintegración del Califato de Córdoba (año 1031). Los reinos cristianos eran generalmente más grandes y poderosos que las pequeñas taifas musulmanas, muchas de ellas reducidas a una sola ciudad. Para resistir el empuje de los cristianos, las taifas se vieron obligadas a contratar mercenarios, muchos de ellos cristianos, o a pagar tributos (parias) para evitar ataques.

Es la época de líderes como El Cid (de la voz árabe Al-Sayyid, que significa Señor o Jefe); aventureros que lucharon junto a musulmanes y cristianos, así como por su propio interés. Es también la época de esplendor del arte y la ciencia andalusí, cuyo grado de civilización era superior al de sus vecinos cristianos.

En el año 1085 Alfonso VI de Castilla toma la ciudad de Toledo. Conmocionados, los andalusíes llaman en su ayuda a los feroces almorávides, fanáticos musulmanes africanos que consiguen detener temporalmente el avance cristiano.

Fue la llegada de los almorávides y el comienzo de las Cruzadas (la 1ª Cruzada ocurre en 1096) lo que rompió el clima de tolerancia religiosa, que se convirtió en la intransigencia que marcó los siglos posteriores.



## Contenido

1. Introducción.....	1	7. Funcionamiento del Bonus de Carta.....	6
2. Componentes del juego .....	1	8. Fin de la partida: ¿Quién gana? ..	7
2.1 Cartas .....	1	9. BOTS .....	7
2.2 Castillos y guarniciones .....	2	9.1 Cómo usan las cartas los bots	7
2.3 Dados .....	2	9.2 Ataques de los Bots.....	8
2.4 Bonus de Carta .....	2	9.3 Cartas de ofensiva .....	8
2.5 Mapa.....	3	9.4 La defensa de los bots.....	8
3. Comenzando el juego .....	3	9.5 Elección de objetivos .....	9
3.1 Despliegue .....	3	9.6 Campaña de independiente.	9
4. Cómo jugar el juego.....	3	10. El Cid. Escenario de solitario .....	10
5. Acciones de juego .....	4	10.1 Despliegue .....	10
5.1 Ataque .....	4	10.2 Reglas especiales .....	11
5.2 Combate .....	5	10.3 Cómo ganar .....	11
5.3 Incursión .....	5	11. Ejemplos de juego .....	12
5.4 Eventos .....	5	11.1 Ejemplo de combate .....	12
5.5 Descarte .....	6	11.2 Ejemplo de Ofensiva del Bot	13
5.6 Pasar .....	6		
6. Fin de turno .....	6		

## Creditos

**Diseñadores:** Víctor Catalá, Alex Folch, Ignacio Torres, Jesús Peralta

**Diseño gráfico:** Jesús Peralta

*Inspirado en "Taifa: El juego de la Reconquista" y desarrollado por sus mismos creadores.*

<https://printandplay.games/>

