

BATALLA DE ARSOUF

LAS REGLAS PARA

Juego de cruzados para dos jugadores

Cuando amanece el día 7 de setiembre de 1191, el ejército musulmán de Saladino espera para atacar a los cruzados de Ri-

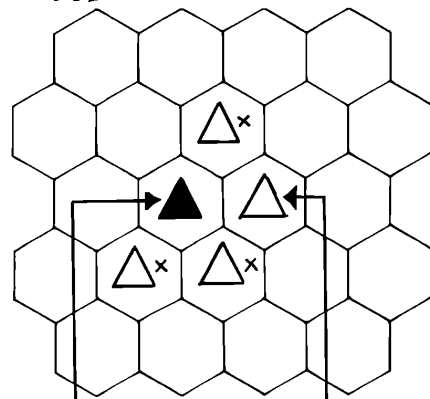
cardo Corazón de León. Los cruzados saben que deben pelear para llegar hasta la amigable ciudad de Arsouf. ¿Tendrán éxito o se lo impedirán los hombres ligeramente armados, pero más rápidos de Saladino?

1 Las piezas

PIEZAS	VALOR DE LUCHA-VL	MOVIMIENTOS. CADA TURNO
EJÉRCITO DE CRUZADOS		
1 ESCUADRÓN DE CABALLEROS TEMPLARIOS	4	HASTA 2 ESPACIOS
1 " " " HOSPITALARIOS	4	
3 ESCUADRONES DE CABALLEROS	3	
6 SOLDADOS DE INFANTERÍA	2	HASTA 2 ESPACIOS EN LA CARRETERA, 1 ESPACIO EN CUALQUIER PARTE DEL TABLERO
4 CARROS DE EQUIPO	1	
RICARDO CORAZÓN DE LEÓN	2	
	Y AÑADE 2 A CUALQUIER PIEZA CERCANA	
EJÉRCITO MUSULMÁN		
4 ESCUADRONES DE MAMELUCOS	3	HASTA 3 ESPACIOS
6 SOLDADOS, ARQUEROS A CABALLO	2	
5 " EXPLORADORES	1	
SALADINO	2	
	Y AÑADE 2 A CUALQUIER PIEZA CERCANA	

CÓMO AÑADIR PUNTOS AL ATAQUE Y A LA DEFENSA

EJEMPLO



EL ATACANTE LANZA LOS DADOS Y SUMA SU PROPIO VL A SU TOTAL

EL DEFENSOR LANZA LOS DADOS Y SUMA SU VL MÁS LA MITAD DEL VL DE SUS HOMBRES CERCANOS AL ATACANTE (x,x) PERO NO SI ESTÁN HERIDOS.

2 Extras

Un dado (o usar la pindola que aquí se provee)

3 Objeto del juego

Un jugador maneja el ejército de cruzados de Ricardo Corazón de León, y el otro, el ejército musulmán de Saladino.

Los cruzados deben llevar 2 piezas de bagajes y otras dos piezas cualesquiera a Arsouf.

Los musulmanes deben detenerlos.

4 Cómo empezar

Elegid lados. El jugador que controla el ejército de los cruzados coloca todas sus piezas en el campamento marcado en la esquina superior derecha del tablero.

El jugador que controla el ejército musulmán coloca todas sus piezas en la zona señalada de la esquina inferior izquierda del tablero.

El río que hay frente al campamento de los cruzados sólo se puede cruzar por el vado. Las piezas pueden vadear el arroyo en cualquier punto. Ninguna pieza puede entrar en el pantano de Birket-Ramadan.

El jugador cruzado sale primero.

5 Movimientos

Ambos jugadores pueden mover tantas piezas como deseen en cada turno. Pero solamente una pieza puede estar a la vez en cada espacio.

El número máximo de espacios que puede moverse cada pieza por turno se da en la sección 1.

6 Ataque

Después de que un jugador haya movido todas las piezas que quiera, puede anunciar los ataques. Una pieza puede atacar a cualquier pieza enemiga que se encuentre en un espacio adyacente. Los jugadores pueden atacar con tantas piezas como estén en posición para hacerlo así, pero cada pieza sólo puede realizar un ataque cada vez o cada turno.

El jugador atacante lanza los dados y suma el valor de lucha de su pieza al número que le ha salido.

El jugador que se defiende entonces, lanza los dados. Suma el valor de lucha de su pieza al número que ha salido, y así también añade la mitad del valor de lucha de cualquier otra de sus piezas que están en los espacios adyacentes a la pieza atacante.

Cualquier jugador puede añadir 2 al valor de la lucha de su pieza, si el jefe (Ricardo Corazón de León para los cruzados, y Saladino para los musulmanes) se halla en un espacio adyacente.

La pieza que consiga un total más alto gana. La pieza que pierde queda "herida" y se deja tendida de costado. Si los dos totales son iguales, las dos piezas permanecerán tal y como están.

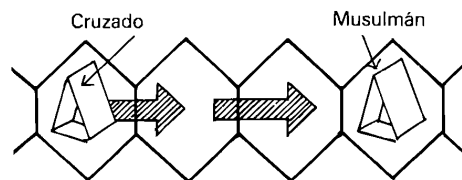
Una pieza herida no puede atacar, pero sí defenderse si es atacada (su valor de lucha sigue siendo el mismo).

Si la atacan y la hieren por segunda vez, entonces se la considera "muerta". La pieza se aparta del tablero.

Las piezas heridas pueden mover un espacio por turno. Se "recobran" si no hay piezas enemigas en una distancia de tres espacios. Se colocan de pie nuevamente y pueden atacar y moverse normalmente.

7 Carga

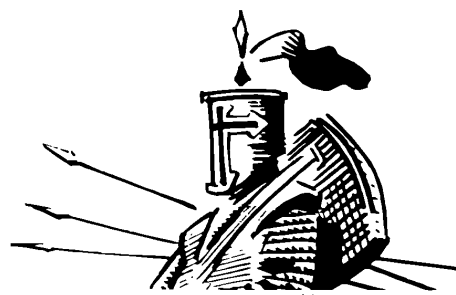
Los caballeros cruzados que atacan a las piezas musulmanas después de "cargar" 2 espacios directamente sobre ellas suman 1 a su valor de lucha.



La carga debe llevarse a cabo en línea recta.

8 Pistas sobre táctica que se ha de seguir

- Los cruzados deben proteger sus piezas débiles de bagaje. En la verdadera batalla, Ricardo mantuvo el tren de bagaje cerca del mar, protegido por un muro de infantería y caballeros.
- En la vida real, Saladino hizo todo cuanto pudo para rodear a los cruzados, atacarles en toda la línea y por la retaguardia. Tratad de hacer lo mismo.
- Colocad a Saladino y a Ricardo cerca de sus hombres más fuertes.



Manual del Juego



1 MENÚ PRINCIPAL



- **Escala de pantalla:** Cambiar la resolución, 40%, 50%, 60% ó 75% del tamaño del tablero (2340x1740px)
- **Idioma:** Cambia entre ES y EN
- **Valores predeterminados:** Restaura los valores por defecto.
- **Ver reglas:** Muestra las reglas del juego y este manual.
- **Seleccionar bando:** Ver apartado 2) a continuación
- **Salir:** Salir del juego.

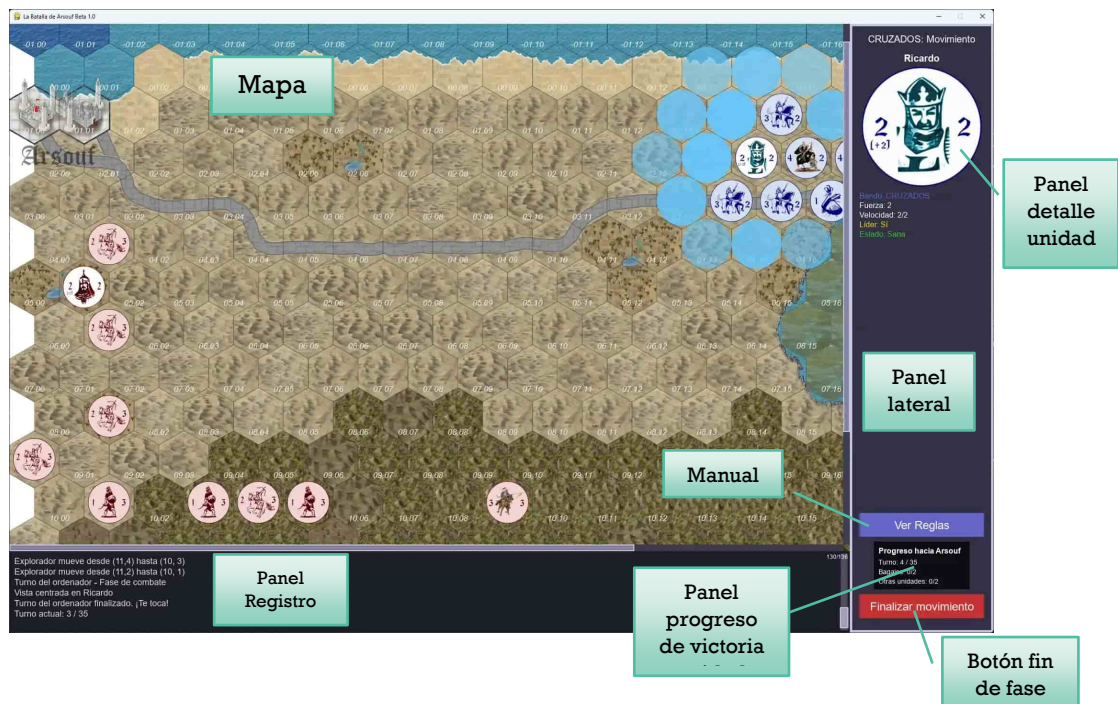
2 SELECCIÓN DE BANDO

- Controla a Saladino o a Ricardo Corazón de León.

3 DESPLIEGUE

- La unidad a desplegar se muestra en el panel de registro.
- Haz clic en el hexágono deseado para desplegar la unidad.

4 PANTALLA PRINCIPAL (INTERFAZ Y CONTROLES)



- **Mapa:** Visualiza el campo de batalla y las posiciones aliadas y enemigas.
- **Panel de detalle de unidad:** Muestra información sobre tus tropas seleccionadas.
- **Panel lateral:** Muestra información relevante sobre el estado del juego.
- **Panel registro:** Muestra el registro de últimas acciones.
- **Panel progreso de victoria:** Muestra el progreso actual del juego.
- **Botón 'Ver Reglas':** Muestra este manual.
- **Botón fin de fase:** Finaliza la fase actual (ver fases a continuación).

CONTROLES:

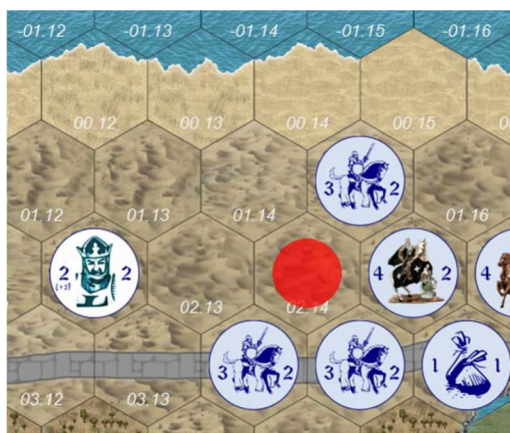
- **Rueda del ratón:** Desplazarse verticalmente por el mapa.
- **CTRL + Rueda del ratón:** Desplazarse horizontalmente por el mapa.
- **ESC:** Salir del juego.

5 FASE DE MOVIMIENTO

- Selecciona una unidad. Sus detalles aparecerán en el panel lateral, y sus posibles movimientos aparecerán marcados con **círculos cian**.



- Haz clic izquierdo en el destino seleccionado para mover la unidad.
- Un **círculo rojo** marcará la posición original de la unidad movida.



- Haz **clic derecho** del ratón en el **círculo rojo** para cancelar el movimiento y devolver la unidad a su posición original.
- Si un caballero "carga" sobre un enemigo, quedará registrado en el panel de registro.

6 FASE DE COMBATE

- Selecciona la unidad que atacará. Sus detalles aparecerán en el panel lateral, y sus posibles objetivos se marcan con un **círculo rojo**.



- Puedes cancelar la selección de atacante haciendo **clic derecho**.
- O puedes atacar a un enemigo a rango pulsando sobre él y haciendo **clic izquierdo**.
- Si una unidad resulta herida durante el combate, se marca con un **aspa roja**, y aparecerá como “herida” en el panel lateral cuando sea seleccionada.



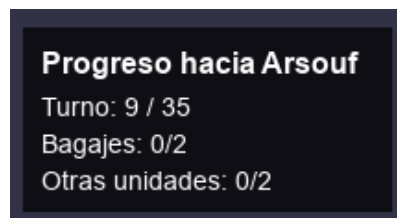
- El aspa desaparecerá si la unidad se recupera posteriormente (ver reglas).

7 TURNO DEL ORDENADOR

- Cuando finalizas tu turno, el ordenador ejecuta sus movimientos y ataques.
- Las acciones del ordenador son automáticas y visibles en pantalla, y quedan registradas en el panel inferior.

8 CONDICIONES DE VICTORIA

- Además de lo indicado en las reglas, el ejército cruzado es derrotado si no consigue alcanzar Arsouf con las unidades necesarias dentro del límite de turnos.



Basado en el juego de tablero “La Batalla de Arsuf”, diseñado por Andrew McNeil para el libro **Juegos de las Batallas 2: Caballeros en Guerra** © Usborne Publishing, 1975

Este juego es una implementación “fan-made” por Tony J. Soler (Red Tony), publicado bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0



¡Que lo disfrutéis!