



LAS NAVAS DE TOLOSA

INTRODUCCIÓN HISTÓRICA

La Batalla de Las Navas de Tolosa ha pasado a la historia como la mayor derrota del ejército Almohade durante la Reconquista, vamos a ver los detalles de la batalla.

Desarrollo del conflicto:

Batalla de Las Navas de Tolosa (16 de julio de 1212), llamada en la historiografía árabe batalla de Al-Uqab (باقعلا فكريعم), y conocida simplemente como "La Batalla", en las crónicas de la época. Permitió extender el católico Reino de Castilla hacia el sur, entonces dominado por musulmanes.



Alfonso VIII de
Castilla

Esta decisiva batalla fue el resultado de la Cruzada organizada en España por el Rey Alfonso VIII de Castilla, el arzobispo de Toledo don Rodrigo Ximénez de Rada y el Papa Inocencio III contra los almohades musulmanes que dominaban Al-Andalus desde mediados del siglo XII, al tenerse noticia de la horda bereber que, organizada por ellos y llamada por los reyezuelos de taifas, había atravesando el estrecho y se dirigía a la conquista y exterminio de los reinos cristianos de la Península Ibérica. Alfonso VIII, tras haber fraguado diferentes alianzas con los reinos de León, Aragón y Portugal para mantener una paz cristiana, todo ello conseguido con la ayuda del Papa, y al finalizar las distintas treguas mantenidas con los almohades decide preparar un gran encuentro con las tropas almohades. El rey buscaba desde hacía tiempo este encuentro para desquitarse de la derrota de Alarcos.

El ejército cristiano estaba formado por:

- Las tropas castellanas al mando del rey Alfonso VIII de Castilla, el alma de la batalla y el coordinador, junto con 20 milicias de Concejos Castellanos, entre ellas las de Soria, Almazán, Medinaceli y San Esteban de Gormaz. Su abanderado Diego López II de Haro, quinto señor de Vizcaya, subió al puerto de la Losa acompañado por un pastor del lugar que conocía bien el terreno. Por el citado puerto podían las tropas cristianas cruzar Sierra Morena sin peligro, pues el resto de los pasos estaban bajo control almohade, habiendo ya las tropas cristianas sufrido bajas en el intento de cruzarlos. Las crónicas de la batalla hacen mención de este hecho y también cuentan que este personaje fue el encargado del reparto del botín y no se quedó nada para su propio provecho.



Un pastor de cabras indicó a Alfonso VIII un paso por el que, sin riesgo alguno, llegó el ejército a un sitio ventajoso para la batalla.

- Las tropas de los reyes Sancho VII de Navarra, Pedro II de Aragón y Alfonso II de Portugal. Las tropas portuguesas habían acudido a la llamada de cruzada, pero no contaron con la ayuda de su rey.
- Las tropas de las Órdenes Militares de Santiago, Calatrava, Temple y del Hospital, incluyendo también a algunos caballeros del resto de Europa (Francia, Italia y del este, como Guifred Estruch), llamados cruzados ultramontanos. No participó en la contienda el rey de León Alfonso IX, que en aquellos años estaba enemistado con el rey de Castilla.

Este ejército se reunió en Toledo en el verano de 1212 y avanzó hacia el sur al encuentro de las huestes almohades capitaneadas por el Califa Mohamed Al-Nasir. Durante la marcha inicial se produjo la desertión y abandono de la mayor parte de los "ultramontanos" por el calor y las incomodidades y, sobre todo, por no estar de acuerdo con la política a seguir, dictada por el jefe del contingente cristiano, Alfonso VIII. Gran motivo de disputa fue la toma del castillo de Salvatierra, donde las tropas permanecieron detenidas para disgusto de alguno de los cruzados que querían ir directamente al encuentro de las tropas almohades. Alfonso VIII, entre otras normas, había dictado la de mantener un trato humanitario para con los musulmanes en el caso de que fueran vencidos y no llevar al último grado ni el pillaje ni los malos tratos. El abandono mermó de forma significativa la importancia de las huestes cristianas.

La batalla:

El viernes 13 de julio de 1212 los ejércitos cristianos llegan a la localidad de Las Navas de Tolosa (en lo que hoy es el municipio de La Carolina, al noreste de la provincia de Jaén) y se producen pequeñas escaramuzas durante el sábado y domingo siguientes. El lunes 16 de julio, cansados de esperar y temiendo las desertiones, atacan a las huestes almohades.

Las tropas almohades habían estado retardando el choque frontal con el fin de conseguir debilitar la unión de las tropas cristianas y agotar las fuerzas de éstas por agotamiento de los suministros.

Los castellanos y las Órdenes Militares formaban en el centro flanqueados a la derecha por los navarros y las milicias urbanas de Ávila, Segovia y Medina del Campo; y a la izquierda por los aragoneses reforzados también por alguna milicia urbana de castellanos.

El dispositivo almohade no era menos formidable que el cristiano. Tropas de las más variadas procedencias, representantes de cada cábila y tribu del imperio, habían convivido durante un año y medio y se habían preparado para este encuentro. El plan de batalla almohade era simple, tópico y efectivo.

Primero sus tropas ligeras desorganizarían y cansarían al enemigo. En la vanguardia pondría sus peores tropas, la muchedumbre de fanáticos voluntarios árabes, bereberes, almohades y andalusíes atraídos por la Guerra Santa, los que aspiraban a ganar el Paraíso. Mientras los cristianos se cebaban en esta carne de cañón y la perseguían hasta posiciones desventajosas, los hábiles arqueros de Al-Nasir sembrarían la muerte en las líneas castellanas. Cuando el enemigo estuviera cansado y en terreno desventajoso, entrarían en combate los almohades para dar el golpe de gracia. Si alguna carga de los cruzados llegaba hasta el cuerpo de zaga o retaguardia almohade, las formidables defensas de su palenque y la guardia bastarían para detenerla.

Los componentes de la guardia del palenque no eran, como sostiene la tradición historiográfica cristiana, desgraciados esclavos negros encadenados unos con otros para evitar su huida y obligados a combatir hasta la muerte. Más probablemente se trataba de fanáticos voluntarios, los llamados *imesebelen* (desposados) los que, ligados por un juramento, ofrecían sus vidas en defensa del Islam y se hacían atar por las rodillas para asegurarse de que se sacrificarían llegado el caso. La de los *imesebelen* es una institución que ha perdurado hasta nuestros días. Escribe Huici: "Los franceses han sido muchas veces testigos de su valor en las campañas argelinas. En 1854 dos columnas francesas penetraron en la Gran Cabilia y encontraron soldados desnudos hasta la cintura, vestidos tan solo con un calzón corto y atados unos a otros por las rodillas para no huir: eran los *imesebelen* a quienes había que rematar a bayonetazos sin conseguir que se rindiesen".

Una fuente árabe sostiene que en las Navas combatieron diez mil arqueros Agzaz, esa cifra es muy exagerada. Esta tribu de arqueros turcos había llegado al imperio almohade, vía Egipto, unos veinticinco años atrás. El padre de Al-Nasir, el vencedor de Alarcos, uno de los más expertos generales de su tiempo, los incorporó a su ejército y les pagaba espléndidamente. El secreto de los arqueros turcos radicaba en sus arcos especialmente potentes (arcos compuestos que atravesaban fácilmente las armaduras) y en la táctica que empleaban. Podían disparar con el caballo a todo galope y en cualquier dirección. Fueron, en Siria y Palestina, la pesadilla de los cruzados hasta que estos desarrollaron tácticas capaces de contrarrestar sus ataques.

Es evidente que los servicios de información de ambos ejércitos funcionaban a la perfección y que cada bando conocía de antemano los efectivos del contrario y el uso que probablemente haría de ellos. Los dos estados mayores tomaron las contramedidas oportunas, aunque el cristiano se probó más acertado al adoptar las tácticas avaladas por los cruzados en Oriente (entremezclar unidades a pie y de caballería).

Los musulmanes, que doblaban ampliamente en número a los cristianos, simulaban una retirada inicial para contraatacar luego con el grueso de sus fuerzas, lo que provocó el pánico en las huestes cristianas, al comprobar el enorme número de combatientes en el bando sarraceno,

integrado por tropas de los territorios de Al-Andalus y soldados bereberes del norte de África, reunidas para formar una yihad que expulsara definitivamente a los cristianos de la Península Ibérica.

Al notar el retroceso de los cristianos, el Rey de Castilla se coloca al frente de sus caballeros e infantes iniciando una carga decisiva junto con los Reyes de Aragón y Navarra que, a su vez, cargan a una contra los flancos del ejército musulmán. Este acto de los reyes y caballeros cristianos infunde nuevos bríos en el resto de las tropas y es decisivo para el resultado de la contienda: los musulmanes son derrotados de forma abrumadora y su caudillo tiene que escapar precipitadamente. La leyenda cuenta en este punto que el rey Sancho VII de Navarra atravesó su última defensa, una tropa escogida especialmente por su bravura, y rompió las cadenas que rodeaban la tienda del *Miramamolín* (califa o comendador de los creyentes).

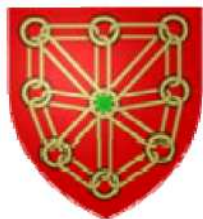


El rey de Navarra Sancho VII rompe las cadenas que defienden al rey almohade

La precipitada huida a Jaén de Al-Nasir proporcionó a los cristianos un ingente botín de guerra. De este botín se conserva la bandera o estandarte de Las Navas en el Monasterio de Las Huelgas en Burgos.

Consecuencias:

Como consecuencia de esta batalla, el poder musulmán en la Península Ibérica comenzó su declive definitivo y la Reconquista tomó un nuevo impulso que produjo en los siguientes cuarenta años un avance significativo de los llamados reinos cristianos, que tomaron casi todos los territorios del sur bajo poder musulmán. Consecuencia inmediata fue la toma de Baeza, que posteriormente retornó a manos almohades. La victoria habría sido mucho más efectiva y definitiva si no se hubiera desencadenado en aquellos mismos años una hambruna que hizo que se demorara el proceso de reconquista. La hambruna duró hasta el año 1225.



En recuerdo de su gesta, el rey de Navarra fundó la ciudad de Vitoria (cuyo nombre recuerda la victoria obtenida) e incorpora las cadenas a su escudo de armas que asimismo aparecen en el cuartel inferior derecho del escudo de España. La fortaleza de Calatrava la Nueva, cerca de Almagro fue construida por los Caballeros Calatravos, utilizando prisioneros musulmanes de la batalla de Las Navas de Tolosa, de 1213 a 1217.

La batalla de las Navas de Tolosa marcará un hito en la historia de España: alejó el peligro de una invasión musulmana de los reinos cristianos y contribuyó, aunque



Alfonso VIII de Castilla victorioso sobre sus enemigos en la batalla de Las Navas de Tolosa

no de modo tan decisivo como se pretende, al desmembramiento y ruina del imperio almohade. Además hizo saltar el cerrojo de la puerta de Andalucía y consolidó la frontera castellana en Sierra Morena facilitando las grandes conquistas castellanas en el siglo XIII.

Al-Nasir nunca se repuso del desastre de las Navas. Abdicó en su hijo, se encerró en su palacio de Marraquech y se entregó a los placeres y al vino. Murió, quizás envenenado a los dos años escasos de su derrota. Alfonso VIII solo le sobrevivió unos meses. Pedro II de Aragón, el rey caballero, pereció al año siguiente en la batalla de Muret, combatiendo a los cruzados que Inocencio III había convocado contra los herejes albigenses (Pedro II estaba auxiliando a su cuñado Raimundo IV de Tolosa). Sancho el Fuerte de Navarra sobrevivió veintidós años a la batalla. Al final de su vida, atacado de alguna especie de neurastenia "a causa de su mucha *grossura* y de la poca salud que tenía", se recluyó en su palacio de Tudela, donde permaneció encerrado hasta su muerte en 1234.

COMPONENTES DEL JUEGO

- - Un tablero con la configuración geográfica en la que se desarrolló la batalla de Las Navas de Tolosa.
- - Varias plantillas troqueladas de fichas, correspondientes a las unidades participantes de ambos contendientes y algunos marcadores.
- - Dos cubetas de plástico para guardar las fichas, una vez sacadas de las plantillas.
- - Dos dados de madera uno de 8 caras y otro de 6 caras.
- - El presente libro de instrucciones.

EXPLICACIÓN DE LOS COMPONENTES

1- EL TABLERO.

Es un mapa de la región de Despeñaperros donde se desarrollaron los combates.

Se distinguen:

- - Cerro Los Olivares (marcado en amarillo fuerte con motas verdes representando los olivos) en el lado del tablero de colocación de los musulmanes, que fue el elegido por el califa almohade para colocar su posición.
- - El resto del tablero es el terreno llano donde se realizó la batalla.
- - En un lado del tablero puede observarse la plantilla-calendario para la marca de turnos.
- - En el tablero se encuentran también las tablas de disparos y las tablas de colocación de marcadores de líderes/comandos activados.

2- LAS FICHAS

Los dos ejércitos contendientes se diferencian por el color base de sus fichas. Los musulmanes tienen colores cálidos (rojos, naranjas, marrones y amarillos), los cristianos colores fríos (azules, verdes, grises y negros). Además encontramos 7 fichas de marcadores de líderes/comandos activados en cada facción y una ficha CMCM para marcar los turnos de juego.

Clasificación general:

Cristianos:




-  *Castellanos:* fondo azul.
-  *Aragoneses:* fondo morado.
-  *Navarros:* fondo verde.
-  *Portugueses:* fondo celeste.
-  *Órdenes Militares:* fondo negro.
-  *Cruzados Ultramontanos:* fondo gris.

Musulmanes:

-  *Mujahidines:* fondo naranja fuerte.
-  *Al-Andalus:* fondo naranja claro.
-  *Árabes:* fondo amarillo fuerte.
-  *Bereberes:* fondo amarillo claro.

-  *Kurdos Agzaz:* fondo marrón fuerte.
-  *Guardia Negra:* fondo marrón claro.
-  *Almohades:* fondo rojo.

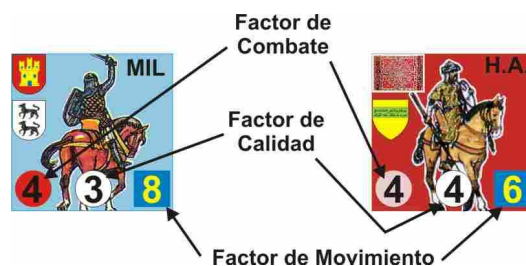
Marcadores:

-  Marcador de líder/comando cristiano activado.
-  Marcador de líder/comando musulmán activado.
-  Marcador de Turno.

3- FICHA TIPO.

Todas las fichas tienen cuatro características típicas que las hacen diferentes entre sí, pero a su vez estas cuatro características se repiten de la misma manera en todas ellas y son:

La clase de unidad: de cada clase de unidad puede haber de los dos tipos que son Infantería y Caballería. Ver luego clases de unidades.



"Factor combate": Se encuentra situado en lado izquierdo de la ficha. Es la capacidad operativa de la unidad, es decir, la posibilidad máxima de lucha que es capaz de concentrar en combate.

"Factor calidad": Se encuentra situado en el centro de la ficha. Es la capacidad que tiene la unidad de sobrevivir gracias a su calidad en combate.

"Factor de movimiento": Se encuentra situado en lado derecho de la ficha. Es el espacio, en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer como máximo en su turno, en cualquier dirección.

Clases y Tipos de fichas:

CRISTIANOS :



1. **Caballeros**, representan a los caballeros nobles más emblemáticos de la batalla y a sus huestes de familiares y vasallos. Son unidades de caballería (factores 5-5-6) y hacen funciones de líderes en el juego, teniendo bajo su comando a ciertas partes del ejército.



2. **Mesnadas**, representan a otros caballeros nobles y a sus vasallos. Son unidades de caballería (factores 4-5-6).



3. **Hombres de Armas**, representan a soldados profesionales que no llegaban a tener consideración de caballeros ni armaduras tan pesadas, pero estaban bien armados y experimentados en combate. Hay unidades de caballería (factores 4-4-6) y de infantería (factores 4-4-3).



4. **Milicias de los Concejos**, representan los hombres que aportaban los diferentes municipios a los ejércitos reales, se trata de unidades con experiencia en combate pero no muy bien armados haciendo la función de tropas ligeras. Tenemos milicias de caballería (factores 4-3-8) y de infantería (factores 3-3-4).



5. **Arqueros y Ballesteros**, representan las unidades del ejército con estos tipos de armas. Se diferencian por la eficacia y alcance del tiro. Hay unidades de caballería (factores 3-3-8) y de infantería (factores 2-2-4).



MUSULMANES:



1. **Caudillos**, representan a los caballeros nobles más emblemáticos de la batalla y a sus huestes de familiares y vasallos. Son unidades de caballería (factores 5-5-6) y hacen funciones de líderes en el juego, teniendo bajo su comando a ciertas partes del ejército.



2. **Hombres de Armas**, representan a soldados profesionales que eran el grueso del ejército musulmán, no llevaban armaduras tan pesadas, pero estaban bien armados y experimentados en combate. Son unidades de caballería (factores 4-4-6).



3. **Piqueros**, se tratan de unidades de infantería con largas picas que se usaban para la defensa de las cargas pesadas de la caballería cristiana. Su valor ofensivo no era tanto como su valor defensivo. Son unidades de infantería (factores 2-5-3).

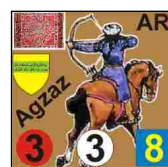
4. **Huestes Ligeras**, se trata de unidades con experiencia en combate pero no muy bien armados haciendo la función de tropas ligeras. Tenemos huestes ligeras de caballería (factores 4-3-8), a camello (factores 4-3-6) y de infantería (factores 3-3-4).



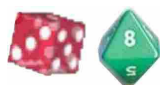
5. **Mujahidines (fanáticos religiosos)**, son unidades de tropas ligeras pero que buscaban la salvación mediante el martirio. Su fanatismo les hacía peligrosos en la carga inicial pero casi nulos defensivamente. Hay unidades de caballería (factores 2-2-8) y de infantería (factores 1-2-4).



6. **Arqueros y Arqueros Kurdos Agzaz**, representan las unidades del ejército con estos tipos de armas. Se diferencian por la eficacia y alcance del tiro. Hay solo unidades de caballería (factores 3-3-8).



4- LOS DADOS



Se usan para la resolución de los combates, disparos y chequeos de calidad y significa el "factor suerte" su uso se explica en los diferentes apartados. Se usa un dado de 6 caras y otro de 8 caras.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

Se rige por el concepto de "turnos". El turno se divide en fases. Una fase es el movimiento y resolución completa de los combates de las unidades de uno de los contendientes pertenecientes a un comando o de unidades propias que a pesar de no pertenecer a ese comando, se encuentran a rango del líder del comando activado, en el momento de comenzar esa fase. Por tanto, un líder puede con su rango activar unidades de su facción, que no están bajo su comando, si al comenzar su fase se encuentran dentro de su alcance. Esas unidades realizan sus acciones como si fuesen

unidades del líder del comando activado, e incluso pueden beneficiarse de los modificadores del líder del comando activado.

En cada turno, cada jugador realizará sus acciones una vez por cada comando activado, alternándose cada jugador hasta completar todos los comandos de cada jugador. Cada jugador colocará un marcador de líder/comando activado en la plantilla de líderes/comandos activados situados en su lado del tablero, una vez acabada la fase del comando activado. Cada líder y su comando pueden elegirse libremente en el orden que quieran usarse. Si el líder de un comando es eliminado, pero aún quedan unidades de ese comando en juego, esas unidades mueven igualmente en la fase en que sean activadas, aunque no tengan su líder en juego.

Un líder que aún no ha activado su comando en el turno en juego, puede en lugar de activar su propio comando, ceder su movimiento a otro líder de su facción que ya haya activado su comando en una fase anterior de este mismo turno. Observa, que hablamos de “líderes que ceden su movimiento a otros líderes de su facción” por lo que en caso de que un comando haya perdido en combate a su líder, no podrá ni ceder su movimiento, ni activarse de nuevo.

Un mismo líder y su comando pueden ser activados de esta forma varias veces en el mismo turno, mientras otros líderes de su facción le cedan su movimiento. Todas las unidades activadas de esta forma que no estén a rango de su líder o del líder que le cede la activación, para poder mover deben realizar un chequeo de calidad. Si la tirada de 1D6 es menor o igual a su factor de calidad moverán normalmente, si fallan el chequeo de calidad no podrán mover. Para disparar o combatir no es necesario realizar chequeos de calidad.

Siempre comienza la partida el jugador cristiano, que es el atacante, por lo que siempre en el primer turno, el orden de las fases ha de ser: primero movimiento unidades cristianas, disparos y resolución de los combates de los cristianos del comando elegido. Luego, dentro del mismo turno, en la siguiente fase, movimiento de unidades musulmanas, disparos y resolución de los combates de los musulmanes del comando seleccionado y así hasta agotar todos los comandos completando un turno de juego. Si una facción pierde todas las unidades de un comando, lógicamente tendrá un comando menos que activar, por lo que puede darse el caso que al no tener más comandos disponibles, el jugador de la facción contraria active en las últimas fases del turno a varios comandos propios hasta terminar el turno.

A partir del segundo turno, antes de realizar ningún movimiento, se debe tirar para determinar que facción tendrá la iniciativa en el turno a jugar. Cada jugador tira 1D8 para su facción y el que obtenga la puntuación más alta tendrá la iniciativa en ese turno. En caso de que las tiradas más altas estén empatadas, obtendrá la iniciativa la facción que en el turno anterior no la tenía.

La duración de la partida es de 12 turnos. Cada vez que se realiza un turno completo se avanza la ficha CMCM de "marca de turnos" una casilla, y se quitan los marcadores de líderes/comandos activados de sus casillas correspondientes.

La duración en tiempo real de una partida de "Las Navas de Tolosa" vendrá directamente en función de la capacidad reflexiva y rapidez de movimientos de los jugadores, siendo normal que los doce turnos transcurran en unas tres horas y media o cuatro horas.

EL MOVIMIENTO DE LAS FICHAS

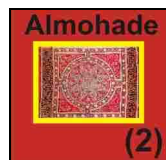
En cada fase cada ficha solo puede moverse una vez. El "factor de movimiento" es el espacio, en hexágonos, que cada ficha es capaz de recorrer como máximo en su fase de activación, en cualquier dirección, pudiendo realizar un movimiento inferior o incluso no moverse.

Se considera "movimiento fraccionado" el hecho de mover parte del "factor de movimiento", atacar a un enemigo y mover el resto del "factor de movimiento". Este "movimiento fraccionado" está rigurosamente prohibido, excepto en el caso de las cargas de caballería (ver luego).

Es obligatorio realizar primero todos los movimientos, disparos de reacción si los hubiese y combates de las cargas de caballería, luego realizar disparos del jugador en fase y disparos de reacción si los hubiera, después realizar el resto de movimientos y por último resolver los combates que se hayan entablado, con sus disparos de reacción si los hubiese. Una vez hecho esto, pasa la fase al jugador siguiente.

Una ficha puede pasar por encima de otra u otras de su misma facción. Si una ficha va en una dirección determinada y en su camino encuentra una ficha enemiga, tiene que rodearla, pero nunca pasar por encima, aunque esto suponga un retroceso en su camino (ver luego zonas de control).

Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda inmovilizada hasta el turno siguiente cuando se active de nuevo su comando, a no ser que sea activada de nuevo por encontrarse bajo el rango de acción de un líder de su facción que se activa en una fase posterior (ver luego Sancho VII de Navarra), o le sea cedida la activación a su líder para mover de nuevo su comando en este turno. Cada hexágono del tablero solo puede estar ocupado por una ficha de combate aunque también puede tener alguno de los marcadores existentes en el juego (estandarte Almohade y Arzobispo de Toledo).

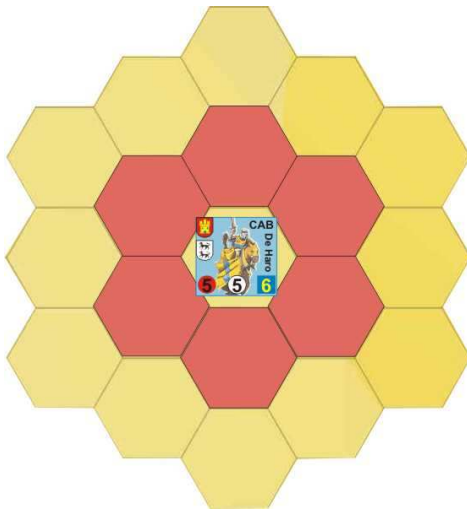


Estandarte Almohade



Arzobispo de Toledo

La zona de control de una ficha son los seis hexágonos que rodean al hexágono en el que se encuentra la ficha. Una ficha no puede atravesar la zona de control de una unidad enemiga, si lo hace está obligada a detenerse en el primer hexágono al que llega de la zona de control de la unidad enemiga y entablar combate con ella. La presencia de una unidad amiga en esos hexágonos anula la zona de control, a efectos de movimiento. Cuando una ficha entra en la zona de control de dos o tres fichas enemigas, elige a cuál de ellas ataca (solo a una).



Los seis hexágonos que rodean el hexágono en el que se encuentra una ficha, constituyen su zona de control.

Cuando una unidad atraviesa un hexágono del Cerro Los Olivares, el coste de cada hexágono es de 2 puntos, excepto para las unidades bajo el comando del Califa Al-Nasir. Si una unidad no dispone de suficientes puntos para entrar en el hexágono no puede hacerlo.

EL COMBATE

Una ficha puede combatir a una enemiga empleando su factor de combate. Una o varias fichas propias pueden entablar combate contra una o varias fichas enemigas, siempre que todas las fichas se encuentren en hexágonos adyacentes, excepto para los combates de las cargas de caballería, donde los enfrentamientos son de una ficha contra una ficha (ver luego).

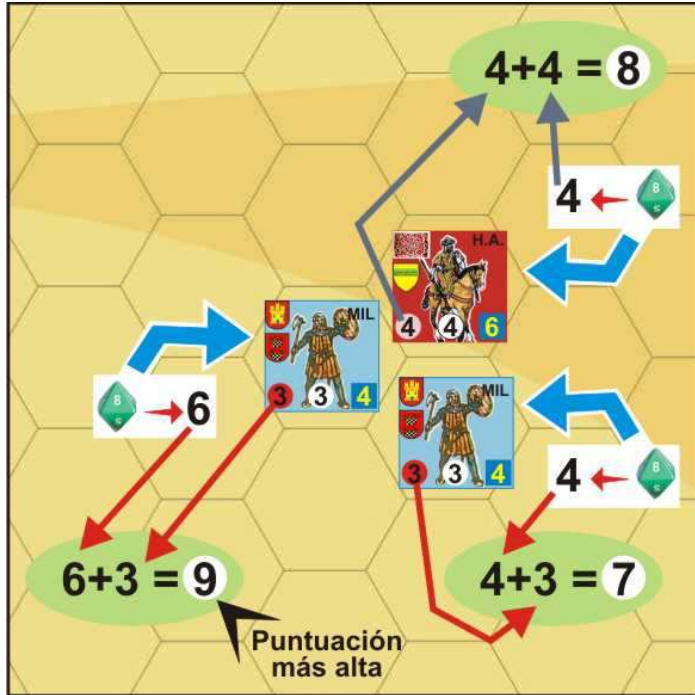
Los combates se resuelven con el dado (factor suerte). Al entablar combate el jugador atacante tira un dado de 8 caras por cada unidad, sumando al resultado de cada tirada el factor de combate de las unidades atacantes, siempre que todas estén en un hexágono adyacente a la ficha atacada.

El jugador atacado tira un dado de 8 caras por unidad atacada y suma a cada resultado el factor de combate de cada unidad atacada; la unidad que saque una puntuación total más alta gana el combate. En caso de que haya empate en la puntuación más alta, nadie gana el combate y por tanto no se tira para eliminar ficha, quedándose todas las unidades en juego.

Ahora el jugador cuya unidad ganó el combate, tiene la posibilidad de eliminar fichas contrarias, para esto tira un dado de 6 caras por cada unidad que participó en el mismo y decide contra que unidad lanza cada una de sus tiradas. Si supera el factor de calidad de la unidad objetivo del ataque, esa unidad queda eliminada y el vencedor ocupará el hexágono vacante si es el atacante (no si es el defensor). Si no supera el factor de calidad de la unidad objetivo del ataque, dicha unidad defensora se retira un hexágono en la dirección que el vencedor elija (ver luego) y éste ocupa el hexágono vacante si quiere.

Una unidad que pierde un combate y es retirada no puede pasar por un hexágono ocupado por unidad enemiga. Sí una unidad que pierde un combate está totalmente rodeada de unidades enemigas, es eliminada sin necesidad de tirar el dado para eliminar ficha, ya que no podría retirarse.

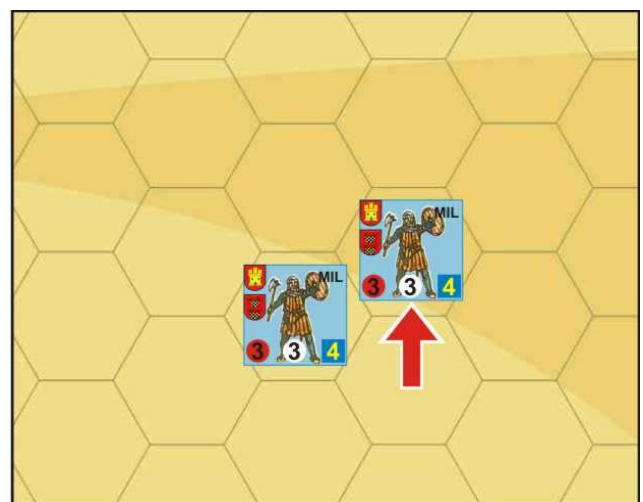
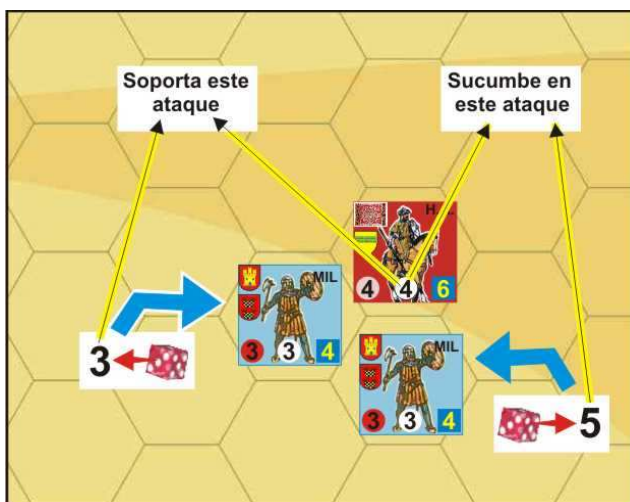
El hexágono elegido para la retirada de la unidad que perdió el combate, debe ser lo más opuesto posible de los hexágonos desde donde fue atacada en el combate. Si no hay hexágonos vacantes, por estar ocupados por unidades de la misma facción que la unidad retirándose, deberá retirarse el número de hexágonos necesario hasta llegar a un hexágono vacante. Todas las unidades por las que haya pasado la unidad original retirándose, harán un chequeo de calidad y si lo fallan se retirarán también un hexágono o los necesarios en la dirección en que lo hace la unidad original retirándose, no creando estas segundas unidades, nuevos chequeos de calidad por causa de retirarse a través de unidades propias.



Ejemplo: Dos unidades de milicias cristianas a pie (factores 3-3-4), atacan a una unidad musulmana de hombres de armas a caballo (factores 4-4-6). En primer lugar cada jugador lanza un dado de 8 caras por unidad participante en el combate y suma a su tirada los puntos que tiene de factor de combate, para determinar quien gana el combate. Las tiradas de las unidades cristianas son 6 y 4, que sumadas a sus respectivos factores de combate dan 9 y 7 puntos. La unidad musulmana saca un 4 con el dado de 8 caras, que sumado a su factor da como resultado 8 puntos. Por tanto, el vencedor del combate en este caso, es el jugador cristiano, al haber sacado la puntuación más alta (9 puntos), lo que le permite ahora tirar un dado de 6 caras por unidad cristiana atacante para intentar eliminar a la ficha musulmana.

Observa que si el jugador musulmán hubiese sacado un punto más en su tirada, hubiese habido un empate lo que hubiera significado que nadie habría ganado el combate permaneciendo todas las unidades en juego.

En las tiradas para eliminar ficha con el dado de 6 caras, el jugador cristiano saca un 3 y un 5. La unidad musulmana soporta con su factor de calidad el ataque de una de las unidades cristianas, pero sucumbe ante el empuje de la segunda unidad y el atacante puede ocupar si quiere su hexágono. Si ambas tiradas hubieran fallado para eliminar a la unidad defensora, ésta se hubiese visto obligada a retirarse un hexágono en la dirección que el vencedor decidiera, pudiendo a su vez el vencedor ocupar el hexágono vacante.



Siempre se indica antes de tirar el dado, qué unidades atacan a cuáles. En la fase de un jugador cada una de sus unidades solo puede atacar una sola vez y combatir una vez, excepto en las cargas (ver luego). Si en la fase del jugador enemigo la unidad resulta atacada puede defenderse.

Cargas de Caballería.

Las unidades de Caballeros/Caudillos, Mesnadas, Huestes a camello y Hombres de Armas a caballo, cuando atacan pueden realizar una carga de caballería, lo que le da ventajas en el combate. Para beneficiarse de los efectos de la carga, e iniciar la misma, la unidad atacante debe mover al menos 2 hexágonos diferentes hacia la primera unidad objetivo y no puede comenzar la carga en zona de control enemiga. Este enfrentamiento, se resuelve en encuentros individuales, es decir una unidad atacante, realizando la carga, contra una unidad defensora.

La unidad atacante debe declarar que está realizando una carga y contra que unidad la realiza. La ficha atacante realizando la carga se coloca adyacente a la unidad objetivo, y obtiene un modificador de +1 al dado tanto en la tirada para determinar quién gana el combate, como en la tirada para eliminar ficha, si ganó el combate. Este modificador puede ser acumulativo con otros modificadores en el caso de las tiradas para ganar el combate, pero no para el caso de las tiradas para eliminar ficha, pues sobre el dado para eliminar ficha el máximo a aplicar es 1 punto de modificador (excepción mujahidines musulmanes, ver luego).

Si la unidad atacante consigue eliminar a la unidad defensora, y aún le quedan puntos de movimiento, podrá avanzar y realizar de nuevo una segunda carga contra otra unidad enemiga a su alcance. Para realizar la segunda carga debe al menos avanzar un hexágono, que puede ser el que ha quedado vacante tras la primera carga u otro cualquiera.

Sí la unidad objetivo de la carga es un piquero, la unidad que realiza la carga no obtiene el modificador de +1 para vencer el combate, ni el modificador de +1 para eliminar a la ficha enemiga. Además, si no elimina a la unidad de piquero, esta unidad no se retira como ocurriría normalmente sino que mantiene su posición en su hexágono original (ver luego unidades de piqueros). Sin embargo, si la unidad de piquero es eliminada, la unidad atacante que realizaba la carga, podrá realizar una segunda carga de forma normal.

Cargas de Reacción:

Cuando la unidad defensora que sufre una carga es una unidad de Caballero/Caudillo, Mesnadas, Huestes a camello o Hombres de Armas a caballo, o estas unidades se encuentran a como máximo 2 hexágonos de la unidad que recibe la carga, el jugador defensor puede declarar que esa unidad intenta realizar una carga de reacción, desde el lugar donde está situada.

Para ello debe elegir a una unidad propia que cumpla esos requisitos, y hacer una tirada con un dado de 6 caras contra su factor de calidad. Si la tirada del dado es inferior o igual al factor de calidad de la unidad, entonces puede realizar la carga de reacción, colocándose adyacente a la unidad atacante que realizaba la carga, si es necesario. La carga de reacción hace que la unidad atacante realizando la carga pierda sus modificadores por carga y además, la unidad que realiza la carga de reacción es la nueva unidad defensora en ese ataque.

Si la unidad falla la tirada de calidad, se aplican los siguientes efectos:

- Si la unidad que falla la tirada de calidad no es la unidad original objetivo de la carga, deberá retirarse desde su posición inicial 6 hexágonos en la dirección que determine el jugador contrario y la carga del atacante se realizará normalmente (esto representa el hecho de que esa

unidad no solo no obedece la orden de salir al encuentro de la carga en curso, sino que además huye en desbandada).

- En el caso de que la unidad que falla la tirada de calidad fuese la unidad original contra la que se dirige la carga del atacante, entonces esa unidad obtendrá un modificador de -1 en su tirada para determinar quien vence el combate y el atacante realizará su carga normalmente (este modificador negativo representa el que se produzca cierta desorganización al no llegar a realizarse la carga de reacción).

Fichas de Mando.

Las fichas de Mando (caballeros para el jugador cristiano y caudillos para el musulmán), dan un modificador de $+1$ al dado a las unidades de su facción bajo su comando en las tiradas para determinar quién gana el combate, y cuando son atacantes, si ganan el combate, también en las tiradas para eliminar ficha, siempre que estén situadas al rango de 2 hexágonos de distancia de su líder. Las propias unidades de mando se benefician de este modificador. Recuerda que a la tirada para eliminar ficha el modificador máximo a aplicar es 1 punto (excepto mujahidines, ver luego).

El rey Alfonso VIII (ver también luego Pedro II de Aragón y Sancho VII de Navarra), y el Califa Al-Nasir también modifican las tiradas de unidades de su facción que no pertenezcan a su comando. Además su alcance es de 4 hexágonos de distancia (ver despliegue unidades para comandos de unidades).

Sí una ficha de mando es eliminada, todas las unidades bajo su comando tiran inmediatamente un dado de 6 caras para realizar un chequeo de moral (se detiene momentáneamente la secuencia de juego). Si con la tirada, superan su propio factor de calidad, la unidad es retirada del juego (se supone que huyen de la batalla). Si la tirada es menor o igual al factor de calidad de la unidad, ésta permanece donde está. Esta tirada de moral solo se realizará una vez.

En este caso de tiradas para moral por pérdidas del mando, la proximidad al rango de cualquier otro Mando de su facción, permite excepcionalmente restar 1 punto a esa tirada. No se benefician de esta regla las unidades de Navarra y las del resto del ejército cristiano, ya que no cooperan entre ellas (ver luego Sancho VII de Navarra).

Sí las unidades de mando eliminadas son el Rey Alfonso VIII (ver también luego Pedro II de Aragón) o el Califa Al-Nasir, todas las unidades de su ejército tiran para la moral incluido líderes, no pudiéndose en este caso beneficiarse del modificador de proximidad de otro mando (ver luego Sancho VII de Navarra y Órdenes Monásticas para excepciones).

Arqueros y ballesteros.

Estas fichas tienen la importante característica de poder disparar a distancia. Las unidades a caballo tenían menos efectividad que las de a pie. Las fichas de arqueros y de ballesteros solo pueden usar su factor de combate defensivamente, además si son atacadas o reciben un disparo en una fase del jugador contrario, pueden realizar un único disparo defensivo contra una de las unidades que les están atacando o que le están disparando (el jugador atacante debe decir cuántas unidades disparan contra la unidad defensora con capacidad de tiro y el jugador defensivo elige contra cuál dispara en caso de sobrevivir a los disparos del atacante).

Cada ficha podrá disparar una sola vez en la fase indicada en la secuencia del turno. Primero siempre realiza los disparos el jugador atacante, y luego el jugador defensor si está siendo atacado o si sobrevive a los disparos del jugador atacante como ya se ha explicado (ver luego secuencia de jugadas).

Los disparos se realizan con el dado de 8 caras y lo indicado en la tabla es lo que hay que sacar con el dado para eliminar la ficha objetivo del disparo. La efectividad de estas armas era mayor a distancias medias que a corta o largas distancias. Sí la unidad objetivo del disparo es una unidad de Caballero/Caudillo o el marcador del Arzobispo de Rada hay un modificador de -1 a la tirada del dado. Además, la trayectoria de los disparos contra unidades de líderes, del Arzobispo de Toledo o realizadas por unidades de ballesteros, no podrán pasar por hexágonos ocupados por unidades enemigas.

La tabla de resolución de disparos de las unidades de arqueros y ballesteros es la siguiente:

UNIDAD QUE DISPARA	DISTANCIA HASTA EL OBJETIVO			
	1 HEXÁGONO	2 HEXÁGONOS	3 HEXÁGONOS	4 HEXÁGONOS
Arqueros a pie	7 - 8	6 - 7 - 8	8	NO
Arqueros a caballo	8	7 - 8	8	NO
Ballesteros a pie	7 - 8	7 - 8	8	8
Ballesteros a caballo	8	7 - 8	8	8
Arqueros Kurdos Agzaz	7 - 8	6 - 7 - 8	7 - 8	8

Arqueros Kurdos Agzaz.

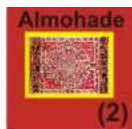
En la batalla, Al-Nasir dispuso de un cuerpo de excepcionales arqueros Kurdos Agzaz a caballo (obsequio del Califa Adbasí de Bagdad). Estos arqueros iban a caballo y disponían de “arcos compuestos” que permitían el llamado “tiro parto” que era muy efectivo, además de tener un gran alcance y temible puntería. Por esta razón en la tabla de tiros tienen su propia fila para resultados de sus disparos.

Piqueros.

Estas unidades tenían un gran valor defensivo en particular contra las unidades de caballería, al disponer de grandes picas que se disponían en oblicuo para disponer una barrera defensiva de puntas de lanza contra la que se estrellaba la caballería. Sí una unidad de piquero pierde un combate contra una unidad de caballería y no resulta eliminada, no se retira de su hexágono original.

Sí la unidad de piquero es objetivo de una carga, la unidad que realiza la carga no obtiene el modificador de +1 para vencer el combate, ni el modificador de +1 para eliminar a la ficha enemiga de piquero.

Guardia Negra, Cerro Los Olivares y Estandarte Almohade.



Al comienzo de la partida el jugador musulmán colocará el marcador del estandarte Almohade en la retaguardia de su zona de colocación (en el Cerro Los Olivares) y de allí no podrá moverse a no ser que sea conjuntamente con la ficha del Califa Al-Nasir. El hexágono ocupado por el marcador del estandarte puede ser ocupado por cualquier otra ficha de combate propia. En el mismo hexágono deberá ser colocado, al comienzo de la partida, el Califa Al-Nasir.

Las unidades musulmanas situadas en hexágonos del “Cerro Los Olivares” obtienen un modificador de +1 a la tirada para vencer el combate solo cuando se defienden. El “Cerro Los Olivares” lo conforman los hexágonos con siluetas de olivos en el lado del tablero musulmán (hexágonos con motas verdes).

Las unidades de la Guardia Negra se colocarán inicialmente próximos al hexágono donde está situado el estandarte y a un máximo de 6 hexágonos del estandarte almohade. Esto representa el palenque defensivo que este califa dispuso en el campo de batalla con su tienda roja de campaña donde se encontraba este estandarte almohade de batalla. Sí el estandarte cae en manos de una unidad cristiana al finalizar cualquier turno, el jugador musulmán pierde la partida. Todas las unidades musulmanas situadas a rango de 2 hexágonos o menos del estandarte almohade tiran 2 dados en la tirada para vencer el combate, eligiendo el mayor. Esto es acumulativo con otros modificadores.

Los guardias negros del califa (de Senegal o Sudán no está bien documentado), estaban sujetos por parejas para evitar que abandonaran el combate y defendieran así el palenque del califa. En el juego por tanto las unidades de la guardia negra no pueden mover voluntariamente más allá de 6 hexágonos de donde está situado el estandarte. En el caso de que alguna de ellas por cualquier razón al comenzar su turno de movimiento, estuviese fuera de ese rango, lo único que podrá hacer es acercarse hacia el estandarte y una vez de vuelta a ese rango podrá mover libremente dentro de esos límites de 6 hexágonos alejados del estandarte.

Deserción Andalusíes.

Las tropas Andalusíes que acudieron a la batalla estaban muy descontentas con el trato que les dispensaban los Almohades. Además, el califa Al-Nasir tampoco le había pagado su soldada lo que aún hizo más inestable su situación. De hecho parte de ellas justo al comienzo de las hostilidades abandonaron el campo de batalla. En el juego esto se reflejará de la siguiente forma:

- Al comienzo de la partida hay que tirar un dado de 6 caras contra la calidad de las tropas. Sí la tirada supera la calidad de la unidad, ésta abandona el campo de batalla. Primero se tirará para las fichas de los Señores Andalusíes, si estos Señores abandonasen el campo de batalla se sumará +1 a la tirada de calidad de las tropas bajo su comando.

Fanáticos Religiosos (Mujahidines).

Los fanáticos musulmanes buscaban la salvación a través del martirio. Su eficacia es muy dudosa ya que todos ellos solían morir en combate. Sus combates cuerpo a cuerpo buscaban siempre el encuentro rápido y feroz con intención de dañar al enemigo sin preocuparse de su propia defensa (de ahí su bajo factor de defensa). Esto se refleja en el juego en 2 aspectos:

- Las unidades Mujahidines, si al comienzo de su fase de movimiento, tienen una unidad enemiga dentro del alcance de su factor de movimiento sin estar trabada en combate,

deben atacarla forzosamente. Si tiene más de una unidad enemiga a su alcance, el jugador musulmán elige a cual ataca. En el momento que una unidad cristiana objetivo, ya esté trabada en combate, ya no se ven obligadas otras unidades Mujahidines a atacar a esa misma unidad cristiana también.

- Si las unidades Mujahidines ganan la tirada para vencer el combate, en la tirada para eliminar al enemigo obtienen un modificador de +2 a la tirada del dado. Es el único caso en que se permite un modificador de más de 1 punto a la tirada para eliminar ficha.

Órdenes Militares.

Las unidades de las órdenes Militares, si al comienzo de su fase de movimiento, tienen una unidad enemiga dentro del alcance de su factor de movimiento sin estar trabada en combate, deben atacarla forzosamente si fallan una tirada de calidad. Si hay más de una unidad enemiga a su alcance y falla su tirada de calidad, el jugador cristiano elige a cual ataca. En el momento que la unidad musulmana objetivo, ya esté trabada en combate, ya no se ven obligadas otras unidades de Órdenes Militares a tirar contra su calidad de tropa para atacar a esa misma unidad musulmana también.

Además las unidades de las Órdenes Militares no realizan tiradas de moral en el caso de que Alfonso VIII (ver también Pedro II de Aragón) sea eliminado, ya que su jurisdicción les hacía ser dependientes directos del Papa y no del Rey. Aunque cada uno de los 4 tipos de órdenes tienen su propio escudo, todos están bajo el comando del caballero Ucero y se identifican por el color negro del fondo de sus fichas.

Arzobispo de Toledo: Rodrigo Jiménez de Rada.



La figura del arzobispo de Toledo fue de gran importancia en aspectos logísticos y morales para las tropas. En el juego hay un marcador que representa a esta emblemática figura que tan solo tiene factor de movimiento (6 puntos). Este marcador puede apilarse con cualquier unidad cristiana y permite repetir la tirada para ganar el combate a cada unidad apilada con él o a un rango de 2 hexágonos de distancia.

También su presencia permite a las unidades de las Órdenes Militares y a las unidades de cruzados Ultramontanos dentro de su rango, moverse y atacar libremente sin estar sometidos a sus respectivas reglas especiales. Sí el jugador musulmán ocupa el hexágono de este marcador o elimina a la unidad apilada con él, el marcador se retira del juego. También se puede eliminar por efecto de un disparo, considerándose en este caso el marcador del arzobispo como una unidad de mando.

Rey Sancho VII de Navarra.

El Rey de Navarra acudió a la batalla más obligado por las presiones del Papa que por propia convicción ya que el Califa Almohade tenía una excelente relación con él. Las tropas navarras eran escasas y fueron reforzadas con tropas milicianas castellanas y nobles portugueses, sin embargo se mantuvo con un mando autónomo del ala derecha del ejército cristiano.

Para representar esto, las tropas navarras solo pueden participar en combates conjuntos contra unidades musulmanas, con las tropas castellanas y portuguesas bajo el comando de este rey. El rey de Navarra no puede activar ni apoyar a unidades que no están bajo su comando, tampoco puede ceder su activación, aunque sí que podrá recibir la activación de cualquier otro líder cristiano. Las unidades navarras, tampoco se benefician del apoyo de otros líderes en ningún

aspecto, ni se activan por cercanía a su rango, ni tiran para moral por la pérdida del jefe del ejército. Sin embargo las unidades castellanas y portuguesas bajo su comando si cooperan con el resto de las tropas del ejército cristiano y se afectan y benefician del apoyo y activación de otros líderes o del jefe del ejército.

Pedro II de Aragón.

Este monarca fue el mejor aliado del rey castellano y al que le unía una gran amistad. Si Alfonso VIII de Castilla fuese eliminado, Pedro II de Aragón pasaría a ser el jefe del ejército cristiano, aplicándose el rango y características para apoyos que tenía Alfonso VII. Si siendo el jefe del ejército (por haber sido eliminado Alfonso VIII de Castilla), también es eliminado, se aplican las mismas normas de tiradas para moral de las tropas que las explicadas en caso de eliminación de Alfonso VIII o Al-Nasir.

Los Cruzados Ultramontanos.

La participación de estos cruzados extranjeros de más allá de los Pirineos fue muy controvertida, de hecho gran parte de ellos abandonaron la expedición días antes de la batalla por divergencia con el rey castellano.

Su objetivo era acabar con los infieles sin darles cuartel y conseguir un botín. En el juego estas unidades, pueden mover libremente si es para atacar a unidades musulmanas, pero si con su movimiento no alcanzan la zona de control de unidades enemigas, solo podrán moverse en dirección hacia el Estandarte Almohade. Es decir, al terminar su movimiento deben encontrarse más o igual de cerca del Estandarte Almohade o permanecer sin moverse.

ORDEN DE COMBATE Y COMANDOS:

CRISTIANOS: 160 unidades + 1 marcador

CASTILLA:

Caballeros y tropas:

- Diego López de Haro (Vanguardia Castellana), 2 Mesnadas, 4 Hombres de Armas a caballo, 24 Milicias a caballo, 4 Ballesteros a caballo. **35 unidades.**
- Gonzalo Núñez de Lara (Cuerpo de Batalla Castellano), 2 Mesnadas, 4 Milicias a caballo, 4 Milicias a pie, 2 Arqueros a caballo, 4 Ballesteros a pie. **17 unidades.**
- Rey Alfonso VIII (Jefe de Ejército Cristiano y Reserva Castellana), marcador del Arzobispo de Toledo Jiménez de Rada, 3 Mesnadas, 6 Hombres de Armas a caballo, 6 hombres de armas a pie, 12 milicias a pie. **28 unidades + marcador.**

ORDENES MONÁSTICAS:

Caballeros y tropas:

- Juan González de Uceró (Órdenes Militares), 4 Mesnadas, 2 Hombres de Armas a pie y 2 Ballesteros a pie [Calatrava], 4 Mesnadas, 2 Hombres de Armas a pie [Santiago], 2 Mesnadas [Hospitalarios] y 2 Mesnadas [Templarios]. **19 unidades**

CRUZADOS ULTRAMONTANOS (EUROPEOS):

Caballeros y tropas:

- Arnaldo Amalarico Arzobispo de Narbona, 2 Mesnadas, 2 Hombres de Armas a caballo. **5 unidades**

ARAGÓN:

Caballeros y tropas:

- Rey Pedro II (Jefe Ejército de Aragón), 4 Mesnadas, 3 Hombres de Armas a caballo, 4 Milicias a caballo, 10 Milicias a pie (3 son castellanas), 4 Ballesteros a pie, 2 Arqueros a pie. **28 unidades.**

NAVARRA:

Caballeros y tropas:

- Rey Sancho VII (Jefe de Ejército de Navarra), 2 Mesnadas, 2 Hombres de Armas a caballo, 4 Milicias a caballo, 9 Milicias a pie (7 son castellanas), 4 Ballesteros a pie, 2 Arqueros a pie. **24 unidades**

PORTUGAL:

Caballeros y tropas:

- (Nobles Voluntarios Portugueses), 1 Mesnada, 2 Hombres Armas a caballo, 1 milicia a pie. **4 unidades.**

MUSULMANES (ALMOHADES): 212 unidades + 1 marcador

AL-ANDALUS:

Señores y tropas:

- Caudillo Andalusí (cuerpo derecho), 3 Hombres de Armas a caballo, 3 Huestes Ligeras a caballo, 4 Piqueros, 4 Huestes Ligeras a pie. **15 unidades.**
- Caudillo Andalusí (cuerpo izquierdo), 3 Hombres de Armas a caballo, 3 Huestes Ligeras a caballo, 4 Piqueros, 4 Huestes Ligeras a pie. **15 unidades.**

MUJAHIDINES (voluntarios fanáticos religiosos):

Señores y tropas:

- Caudillo Mujahidin (Jefe Mujahidines), 9 mujahidines a caballo, 30 mujahidines a pie. **40 unidades.**

MERCENARIOS DE AL-MAYSARAH (caballería árabe y bereber ala izquierda):

Señores y tropas:

- Jeque Al-Maysarah (Jefe ala izquierda ejército), 9 Hombres de Armas árabes a caballo, 12 Huestes Ligeras bereberes a caballo, 4 Huestes Ligeras a camello bereberes, 4 Arqueros a caballos bereberes. **30 unidades.**

MERCENARIOS DE AL-MAYMANAH (caballería árabe y bereber ala derecha):

Señores y tropas:

- Jeque Al-Maymanah (Jefe ala derecha ejército), 9 Hombres de Armas árabes a caballo, 12 Huestes Ligeras bereberes a caballo, 4 Huestes Ligeras a camello bereberes, 4 Arqueros a caballos bereberes. **30 unidades.**

ALMOHADES:

Señores y tropas:

- Gran Visir Almohade Abu Said Ben Djami (Cuerpo de batalla almohade), 6 Hombres de Armas a caballo, 12 Piqueros, 20 Huestes Ligeras a pie, 8 Arqueros Kurdos Agzaz a caballo, 6 Arqueros a caballo. **52 unidades.**
- Califa Almohade Mohamed Al-Nasir (Jefe ejército y reserva almohade), marcador estandarte Almohade, 10 Piqueros (guardia negra del califa), 6 Huestes Ligeras a caballo, 6 Arqueros a caballo, 6 Hombres de Armas a caballo. **29 unidades.**

Comandos:

Las unidades descritas tras los nombres de cada señor/caudillo son las unidades bajo su comando (los voluntarios portugueses están bajo el comando del rey Sancho VII de Navarra). Las unidades bajo el comando del mismo señor/caudillo tienen el mismo escudo de armas que su señor/caudillo.

DESPLIEGUE INICIAL.

Hemos dado 2 opciones de despliegue, el histórico y el de libre colocación. Cada bando coloca todas sus unidades en su lado del tablero con la pantalla separadora entre ellos para evitar ver la colocación del contrario. También existe una versión reducida de la partida con menos unidades cuyo despliegue aparece al final de las instrucciones.

DESPLIEGUE INICIAL LIBRE COLOCACIÓN.

En la colocación libre no hay normas específicas de colocación. Cada jugador dispone sus unidades como bien quiera. Ni siquiera el estandarte almohade está sujeto a sus normas de colocación.

DESPLIEGUE INICIAL HISTÓRICO.

Fichas cristianas:

Al comienzo de la partida se colocan todas las fichas cristianas en su lado del tablero en el siguiente orden de combate dividido en 3 partes por proximidad al enemigo (vanguardia, media y reserva):

Vanguardia: Los caballeros Lope de Haro y Arnaldo Amalarico con sus respectivas unidades bajo su comando.

Media: En la zona central del ejército los caballeros Gonzalo Nuñez de Lara y Juan González de Úcero con sus respectivas unidades bajo su comando. En el ala derecha el rey Sancho VII de Navarra con sus respectivas unidades bajo su comando. En el ala izquierda el rey Pedro II de Aragón con sus respectivas unidades bajo su comando.

Reserva: El rey Alfonso VIII de Castilla y el marcador del Arzobispo de Toledo con sus respectivas unidades bajo su comando.

Fichas musulmanas:

Al comienzo de la partida se colocan todas las fichas musulmanas en su lado del tablero (el que tiene el Cerro Los Olivares) en el siguiente orden de combate dividido en 3 partes por proximidad al enemigo (vanguardia, media y reserva):

Vanguardia: En la zona más cercana al ejército cristiano se colocan a las unidades Mujahidines. Tras estas se colocan los 2 cuerpos de tropas Andalusíes (centro derecha y centro izquierda).

Media: En la zona central van las unidades bajo el comando del Visir Almohade Abu Said Ben Djami. El ala derecha la ocupa el Jeque Al-Maymanah y las unidades bajo su comando. El ala izquierda lo ocupa el Jeque Al-Maysarah y las unidades bajo su comando.

Reserva: En reserva se colocan las tropas bajo comando de Al-Nasir y también se debe colocar el Estandarte Almohade.

¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?

La victoria en “Las Navas de Tolosa” puede obtenerse de las siguientes maneras:

- Si en cualquiera de los turnos quedan eliminadas todas las fichas de “mando” de un ejército.
- Sí el jugador cristiano tiene en su poder el Estandarte Almohade al final de un turno.
- Quien aniquile totalmente al enemigo, o si lo pactan los jugadores al inicio de la partida quién al finalizar cualquier turno tenga más del triple de fichas que su contrario.
- Quien obtenga la rendición del enemigo en cualquier momento de la partida.
- Al finalizar los 12 turnos gana el jugador que tenga más del doble de fichas que el contrario. Si no se cumple esto se considera la partida un empate con un cese de hostilidades o se continúa la partida hasta obtener uno de los puntos antes indicados.

SECUENCIA DE JUGADAS

La secuencia de jugadas es idéntica para los dos ejércitos, siendo la siguiente por fases en cada turno:

1. Movimiento de fichas del jugador en fase que vayan a realizar cargas.
2. Resolución una a una de las cargas del jugador en fase (con sucesivos posibles segundos movimientos de carga y disparos defensivos de reacción del jugador defensor si se dieran).
3. Movimiento del resto de las fichas del jugador en fase.
4. Disparos del jugador atacante en fase (y disparos defensivos de reacción del jugador defensor si se dieran).
5. Resolución del resto de combates que se hayan producido (y disparos defensivos de reacción del jugador defensor si se dieran).

Como ya se ha explicado al comienzo de estas reglas, en el primer turno comienza primero el jugador cristiano y a continuación el jugador musulmán, alternándose por comandos hasta activarlos todos en el mismo turno. A partir del segundo turno, habrá que determinar la iniciativa de cada turno. Una vez transcurrido un turno completo se avanza el marcador de turnos un espacio en la casilla de turnos y se quitan los marcadores de líderes/comandos activados. Esta secuencia de jugadores se repite de idéntica forma los doce turnos de juego.

DESPLIEGUE VERSIÓN REDUCIDA.

A continuación damos la opción de jugar con una versión reducida de fichas para dar la posibilidad de jugar partidas más cortas en el tiempo. Se puede jugar de ambas formas con el despliegue histórico o con el de libre colocación.

CRISTIANOS: 125 unidades + 1 marcador

CASTILLA:

Caballeros y tropas:

- Diego López de Haro (Vanguardia Castellana), 2 Mesnadas, 3 Hombres de Armas a caballo, 18 Milicias a caballo, 3 Ballesteros a caballo. **27 unidades.**
- Gonzalo Nuñez de Lara (Cuerpo de Batalla Castellano), 2 Mesnadas, 3 Milicias a caballo, 2 Milicias a pie, 2 Arqueros a caballo, 2 Ballesteros a pie. **12 unidades.**
- Rey Alfonso VIII (Jefe de Ejército Cristiano y Reserva Castellana), marcador del Arzobispo de Toledo Jiménez de Rada, 3 Mesnadas, 5 Hombres de Armas a caballo, 4 hombres de armas a pie, 9 milicias a pie. **22 unidades + marcador.**

ORDENES MONÁSTICAS:

Caballeros y tropas:

- Juan González de Uceró (Órdenes Militares), 3 Mesnadas, 2 Hombres de Armas a pie, 1 Ballesteros a pie [Calatrava], 3 Mesnadas 1 Hombre de Armas a pie [Santiago], 2 Mesnadas [Hospitalarios] y 2 Mesnadas [Templarios]. **15 unidades.**

CRUZADOS ULTRAMONTANOS (EUROPEOS):

Caballeros y tropas:

- Arnaldo Amalarico Arzobispo de Narbona, 2 Mesnadas, 2 Hombres de Armas a caballo. **5 unidades.**

ARAGÓN:

Caballeros y tropas:

- Rey Pedro II (Jefe Ejército de Aragón), 3 Mesnadas, 3 Hombres de Armas a caballo, 3 Milicias a caballo, 8 Milicias a pie (3 son castellanas), 2 Ballesteros a pie, 2 Arqueros a pie. **22 unidades.**

NAVARRA:

Caballeros y tropas:

- Rey Sancho VII (Jefe de Ejército de Navarra), 2 Mesnadas, 2 Hombres de Armas a caballo, 3 Milicias a caballo, 7 Milicias a pie (6 son castellanas), 2 Ballesteros a pie, 2 Arqueros a pie. **19 unidades.**

PORTUGAL:

Caballeros y tropas:

- (Nobles Voluntarios Portugueses), 1 Mesnada, 1 Hombres de Armas a caballo, 1 milicia a pie. **3 unidades.**

MUSULMANES (ALMOHADES): 160 unidades + 1 marcador

AL-ANDALUS:

Caudillos y tropas:

- Caudillo Andalusí (cuerpo derecho), 2 Hombres de Armas a caballo, 2 Huestes Ligeras a caballo, 3 Piqueros, 3 Huestes Ligeras a pie. **11 unidades.**
- Caudillo Andalusí (cuerpo izquierdo), 2 Hombres de Armas a caballo, 2 Huestes Ligeras a caballo, 3 Piqueros, 3 Huestes Ligeras a pie. **11 unidades.**

MUJAHIDINES (voluntarios fanáticos religiosos):

Caudillos y tropas:

- Caudillo Mujahidin (Jefe Mujahidines), 9 mujahidines a caballo, 20 mujahidines a pie. **30 unidades.**

MERCENARIOS DE AL-MAYSARAH (caballería árabe y bereber ala izquierda):

Caudillos y tropas:

- Jeque Al-Maysarah (Jefe ala izquierda ejército), 6 Hombres de Armas árabes a caballo, 10 Huestes Ligeras bereberes a caballo, 3 Huestes Ligeras a camello bereberes, 3 Arqueros a caballo bereberes. **23 unidades.**

MERCENARIOS DE AL-MAYMANAH (caballería árabe y bereber ala derecha):

Caudillos y tropas:

- Jeque Al-Maymanah (Jefe ala derecha ejército), 6 Hombres de Armas árabes a caballo, 10 Huestes Ligeras bereberes a caballo, 3 Huestes Ligeras a camello bereberes, 3 Arqueros a caballo bereberes. **23 unidades.**

ALMOHADES:

Caudillos y tropas:

- Gran Visir Almohade Abu Said Ben Djami (Cuerpo de batalla almohade), 6 Hombres de Armas a caballo, 9 Piqueros, 15 Huestes Ligeras a pie, 6 Arqueros Kurdos Agzaz a caballo, 4 Arqueros a caballo. **41 unidades.**
- Califa Almohade Mohamed Al-Nasir (Jefe ejército y reserva almohade), marcador estandarte Almohade, 6 Piqueros (guardia negra del califa), 4 Huestes Ligeras a caballo, 4 Arqueros a caballo, 6 Hombres de Armas a caballo. **21 unidades.**



ESCUDOS Y ESTANDARTES CRISTIANOS



CASTILLA (Alfonso VIII)



Diego López de Haro



Gonzalo Núñez de Lara



Arnaldo Amalarico



ARAGÓN (Pedro II)



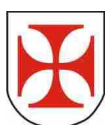
NAVARRA (Sancho VII)



PORTUGAL (Alfonso II)



Juan González de Ucero



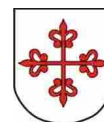
Orden del Temple



Orden de Santiago



Orden del Hospital



Orden de Calatrava



**Arzobispo de Toledo
Jiménez de Rada**



ESCUDOS Y ESTANDARTES MUSULMANES



AL-ANDALUS



Mujahidines



Al-Maysarah



Al-Maymanah



ALMOHADES
(Mohamed Al-Nasir)



Abu Said Ben Djami

Batalla de las Navas de Tolosa

Créditos:

Autor: Carlos Jesús Díaz Narváez.

Diseñador conceptual del juego: Carlos Jesús Díaz Narváez.

Desarrollo y edición de reglas: Mercedes Ruiz Gómez y Carlos J. Díaz Narváez.

Diseñador gráfico fichas, mapa y tablas: Felipe Santamaría.

Producción: Mercedes Ruiz Gómez y Carlos Jesús Díaz Narváez.

Pruebas de juego: César Díaz Narváez, Marcos Vandelle Padilla, Jorge Grandal García, Mercedes Ruiz Gómez y Carlos Jesús Díaz Narváez.

Dedicatoria:

Este juego está dedicado en especial a mi familia: mis hijos Miguel y Cristina y muy especialmente a mi esposa Meme. Gracias a todos ellos por vuestro tiempo, dedicación y comprensión. A mi esposa gracias por su incondicional apoyo a este proyecto y por saber ayudarme a perfilarlo finalmente.

Carlos Jesús Díaz Narváez
Marzo 2007