

CASTELNUOVO 1539



REGLAS DE JUEGO



2



60'-90'



+14

DRACO
I D E A S

AUTOR: Francisco Ronco.

ILUSTRACIONES: Yolanda Alcaine y José Germán (*portada*).

DISEÑO GRÁFICO: Matías Cazorla Genre.

REGLAS: Alejandro Ronco y Daniel Peña.

PRUEBAS, REVISIONES Y DESARROLLO FINAL:

Javier Romero Bullejos, Carlos Gete, Daniel Peña,
Francisco Javier García Cobo, Raúl de la Peña, Agustín Fleta,
Sergio Rodríguez, Ricardo Hernández López,
Luis Álvaro Hernández y David Gómez Relloso.

ASESORAMIENTO HISTÓRICO:

Paco Ronco y David Soria Molina (*portada*).

CASTELNUOVO 1539



DRACO
I D E A S
www.dracoideas.com

© COPYRIGHT 2025 - DRACO IDEAS. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso explícito de la editorial. CASTELNUOVO 1539 y su logotipo son marcas registradas. No apropiado para menores de 5 años por contener piezas pequeñas. Los componentes en el manual pueden variar de los del juego.



Más información



CONTENIDO



1- INTRODUCCIÓN	5
2- COMPONENTES DEL JUEGO	6
◆ 2.1 Tablero de juego	7
◆ 2.2 Cartas de Mando	8
◆ 2.3 Dados	9
◆ 2.4 Unidades	9
◆ 2.5 Piezas de madera	10
● 2.5.1 Flotas	11
● 2.5.2 Líderes	11
● 2.5.3 Baterías de artillería	12
● 2.5.4 Trincheras de asedio	12
● 2.5.5 Bastiones	12
● 2.5.6 Murallas	13
● 2.5.7 Caballos de Frisia	13
● 2.5.8 Bajas otomanas	13
3- OBJETIVO DEL JUEGO	14
4- PREPARANDO EL JUEGO	14
5- SECUENCIA DE JUEGO	16
◆ 5.1 Fases de Acción	16
◆ 5.2 Fase de Refuerzos	17
6- MOVIMIENTO	18
7- COMBATE	19
◆ 7.1 Secuencia de combate	19
◆ 7.2 Combate entre unidades	19
◆ 7.3 Prioridades en la resolución del combate	19
◆ 7.4 Bajas y resultado del combate	20
◆ 7.5 Retirada	23
◆ 7.6 Encamisada	23
8- CARTAS DE MANDO	24
◆ 8.1 Cartas de Acción	24
● 8.1.1 Ataque	24
● 8.1.2 Encamisada (sólo jugador español)	24
◆ 8.2 Cartas de Orden	25
● 8.2.1 Marchar	25
● 8.2.2 Trincheras de asedio y Baterías de artillería	25
● 8.2.3 Bombardeo	26
● 8.2.4 Civiles (Otomana)	26
● 8.2.5 El Obispo (española)	27
● 8.2.6 Reparaciones (española)	27

◆ 8.3 Cartas de Combate	27
● 8.3.1 <i>Andanada (Otomana)</i>	27
● 8.3.2 <i>Ingenios de fuego</i>	28
● 8.3.3 <i>Por la Fe (Otomana)</i>	28
● 8.3.4 <i>Mina (española)</i>	28
● 8.3.5 <i>Caballos de Frisia (española)</i>	28
● 8.3.6 <i>El batir del tambor (española)</i>	29
◆ 8.4 Cartas de Reacción	29
● 8.4.1 <i>Contraataque</i>	29
● 8.4.2 <i>Arcabuceros (española)</i>	29
● 8.4.3 <i>Fuego amigo (española)</i>	30
◆ 8.5 Carta de Evento	30
● 8.5.1 <i>Tormenta (Otomana)</i>	30

9- ANEXOS

31

CASTELNUOVO 1539



I. INTRODUCCIÓN



El 7 de agosto de 1539 cesaba la última resistencia de la guarnición española de la villa albanesa de Castelnuovo (*Novi para los turcos*). Tras 22 días de trinchera abierta y más de un mes de combates, escaramuzas, asaltos y bombardeos, los últimos defensores españoles cumplieron el destino que se prometieron cuando rechazaron las ofertas de rendición que, conforme a las reglas de la guerra, les había hecho *Jareidin Barbarroja*, almirante de la flota otomana y general en jefe de la operación.

La ciudad y sus fortificaciones, más bien exiguas y anticuadas, habían sido tomadas por las fuerzas de la Liga Santa en octubre de 1538, para no cerrar la campaña con el mal sabor de la derrota naval en *Preveza*. 14 compañías de infantería española al mando de *D. Francisco Sarmiento de Mendoza y Manuel*, unos 3.500 soldados, quedaron guarnecidas en ella para pasar el invierno.

El verano siguiente trajo una marea de 54.000 turcos y una flota de 200 velas ante sus muros. Tras la defección de Venecia de la Liga, no había posibilidad de socorro naval y el mando español autorizó la capitulación, no obstante, Sarmiento y sus hombres decidieron responder a la oferta de Barbarroja con la frase "*Venid cuando queráis*", que selló su destino.

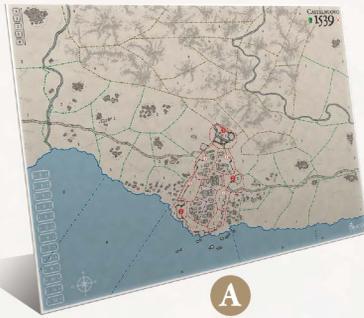
En este juego dos bandos se enfrentan en una batalla desesperada: la villa y sus fortificaciones acabarán cediendo ante el poder turco, pero la cuestión es ¿a qué coste?

El bando otomano debe hacerse con el control de los puntos neurálgicos de la Fortaleza o eliminar todas las fuerzas españolas. El jugador español deberá asegurarse de que pague un precio muy alto por su victoria... No hay otra salida.





2. COMPONENTES DE JUEGO



A



x16

B



x36

x36



D

E

F

x2



x16



x32

G



H



x13

I



x8

J



x6

L



x2

K



x3



x10

M

A 1 tablero de juego de 74 x 54 cm.

B 16 dados de seis caras: 8 rojos y 8 verdes.

C 72 cartas de mando, 36 para cada facción.

D 1 hoja con pegatinas para los bloques de madera: 2 pares de pegatinas iguales para los bloques cuadrados de bajas otomanas y civiles, 1 pegatina para el resto de los bloques cuadrados, y 2 pegatinas gemelas para cada bloque circular.

E 1 libro de reglas y comentarios históricos (A4).

F 2 hojas de ayuda al jugador (A4).

G 50 bloques cuadrados de madera. Los bloques de unidades representan una compañía española u otomana:

◆ 16 rojos para unidades españolas

(con italianos y venecianos).

◆ 32 verdes para unidades turcas.

◆ 1 bloque verde con pegatina por ambas caras, para utilizar con la carta de Civiles.

◆ 1 bloque verde, con pegatinas de una media luna en ambas caras, para utilizar en el Registro de Bajas, impreso en el tablero.

H 6 bloques redondos de madera: donde situaremos las pegatinas dobles de las Flotas y Líderes de ambos bandos: 1 rojo y 5 verdes.

I 13 piezas de madera de color rojo que representan las Murallas, el nivel de fortificación de cada tramo de la Fortaleza.

J 8 piezas de madera en color rojo y con forma de ángulo. Cada una de ellas representa 1 punto de resistencia de los 2 que tiene cada Bastión.

K 5 cañones de madera, 2 rojos y 3 verdes, que representan las Baterías de ambos bandos.

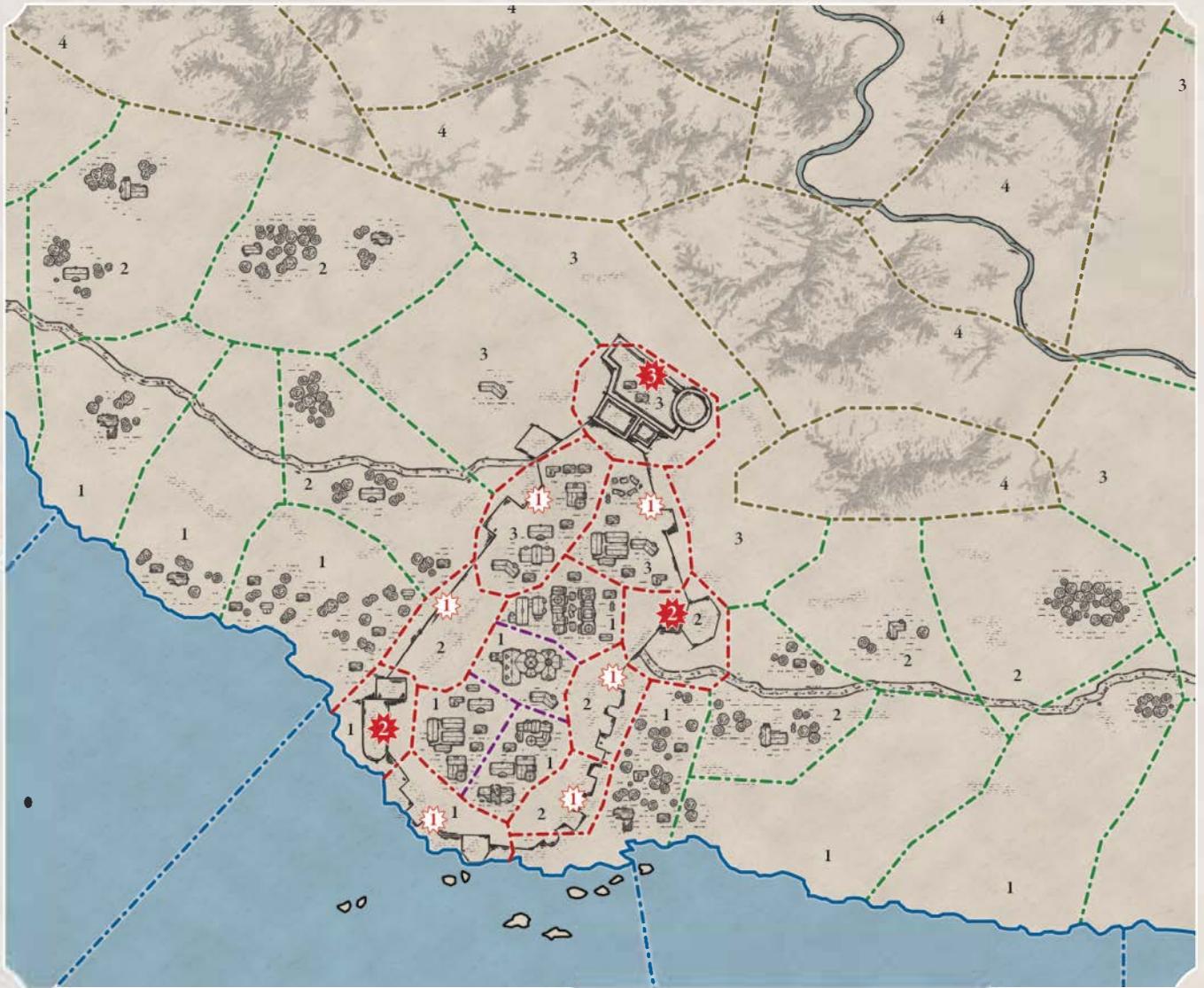
L 6 cubos de madera de color rojo que representan los Caballos de Frisia.

M 10 piezas de madera verdes que representan las Trincheras otomanas.

2.1. TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego representa la villa fortificada de Castelnuovo y sus alrededores. Está dividido en zonas que sirven para regular el movimiento y posición de los bloques. Hay cuatro tipos de zonas:

- — — — Las zonas de ciudad delimitadas en **color rojo**, con puntos de Muralla en todo su contorno.
- — — — Las cuatro zonas interiores de la ciudad, en **color morado**. Cuando en el juego nos referimos a la **Fortaleza**, nos referimos tanto a estas 4 zonas de ciudad como a las murallas que lo rodean.
- — — — El terreno llano, en **color verde**.
- — — — El terreno abrupto, en **color marrón**.



Las zonas del tablero llevan impreso un valor de altura, de modo que se refleja a la que está cada una: 0 es la altura más baja, el nivel del mar; y 4 la más alta, la de las zonas montañosas. Esto tiene influencia para el disparo de las armas de fuego. Además, hay impresos en el tablero de juego otros accidentes del terreno: la línea de costa, que separa las **zonas marítimas** de las terrestres y las **fortificaciones** de la villa, que llevan impreso el número de impactos de artillería que resisten.

3 Además, las **tres zonas** con resistencia de 2 y 3 y marcadas con una estrella con fondo rojo son las zonas que el bando turco debe ocupar al final de un turno de juego para obtener la victoria.

NOTA HISTÓRICA Y DE DISEÑO:

En los asedios, llegada la hora del dar el asalto o defender una brecha, la pelotería -como la llamaban los contemporáneos- era tan importante como en campo abierto. Los arcabuceros hacían una importantísima labor de supresión de los enemigos a ambos flancos de la brecha para permitir que las tropas de asalto -muchas veces ataviadas de "armas fuertes", rodelas, morriones y petos a prueba de balas- pudieran llegar a la brecha donde picas, medias picas, espadas y dagas hacían el resto del trabajo.

En defensa el fuego desde la propia brecha y las obras a los flancos era la primera línea de defensa ante un asalto, las obras de preparación de la brecha, se defenderían con picas, rodelas y espadas, auxiliándose ambos bandos de todos aquello que pudiera hacer daño al enemigo, desde minas cavadas en el subsuelo de la brecha para hacerla explotar, cuando estuviera a rebosar de enemigos, a improvisados ingenios explosivos y bombas de mano.

El grupo atacante tenía que estar dispuesto a asumir muchas bajas para lograr llegar a la brecha y coronarla, y así hacer valer su peso numérico sobre unos defensores que, amén de desesperados, eran netamente inferiores en número.

De hecho, no muchas veces se llegaba a este extremo de asaltar las brechas. Antes se capitulaba honrosamente. Si se llegaba al asalto no había posibilidad de cuartel y una ciudad tomada por asalto era sujeta a saqueo por tres días, como dictaban las normas de la guerra.

2.2. CARTAS DE MANDO

El núcleo de este juego reside en el uso que se haga de estas cartas, puesto que el juego está centrado en el combate y otros elementos como la logística o el mando están imbuidos y abstraídos en el sistema.

Una defensa pasiva rara vez suele tener éxito y tanto los españoles como los otomanos deben estar atentos a aprovechar cualquier resquicio que su enemigo les deje para poder hacerles daño. Ese daño vendrá directamente del combate y el bombardeo, y especialmente el español deberá ser ágil para no dejar que el otomano consolide cualquier posición que pueda tomar dentro de la fortaleza principal. Por eso en los mazos hay tantas cartas de contraataque y verás que son muy útiles y necesarias.

PUNTOS DE RESISTENCIA:

Las zonas que contienen las Murallas y torres de Castelnuovo muestran puntos de **Resistencia** con valores de 1, 2 o 3. Además, los españoles dispondrán de 4 Bastiones de Resistencia 2.

Esta resistencia disminuye con cada impacto que consiga un bombardeo artillero. Para indicar el nivel actual de puntos de Resistencia se situará el mismo número en piezas de madera sobre la zona. Si una zona tiene 3 puntos de Resistencia y recibe un impacto, se retirará una pieza de Muralla, quedando solo 2 para indicar que los puntos de Resistencia han bajado.

- ◆ Cuando llegan a 0, el enemigo ya podrá entrar en la zona y provocar un combate cuerpo a cuerpo con las unidades que la defienden. En el caso de que un Bastión se quede a 0 de Resistencia, pondremos de lado la última pieza para recordarlo, dado que hay cartas que permiten reconstruir sus muros.
- ◆ Mientras haya algún nivel de Muralla en una zona de la Fortaleza o en un Bastión:
 - En la Fortaleza, podemos atacar la posición desde el interior de la ciudad o desde las zonas de Murallas adyacentes.
 - No es posible realizar un ataque desde el exterior a dicha zona, salvo que no haya bloques defendiéndola, invirtiendo todo su movimiento en escalar los muros y entrar en el Bastión o Fortaleza.

Ambos jugadores tienen su propio mazo de **cartas de Mando**, del que roban cartas a su mano a lo largo de la partida. A medida que jueguen y se descarten éstas, se crea un mazo de descarte por bando, que queda bocarriba.

Las unidades sólo pueden mover y combatir si se juegan cartas de Mando para activarlas.

Hay **5 tipos** de cartas de colores diferentes para diferenciarlas:



Acción



Orden



Combate



Reacción



Evento
de efecto
inmediato

Algunas cartas de Mando pertenecen a dos categorías y se pueden jugar como una u otra, pero no ambas.

Las cartas y sus usos se explican detalladamente en el apartado de cartas de Mando (*capítulo 8, p. 24*).



2.3. DADOS



Se usan dados de seis caras para resolver los combates y algunos otros efectos. Los resultados de 5 y 6 se considerarán **éxitos** al impactar, tras aplicar los modificadores que correspondan a los dados.

2.4. UNIDADES

Se utilizan bloques de madera para representar las distintas unidades en el juego.

- ◆ Pega las pegatinas en un lado de los bloques cuadrados o, en el caso de los bloques redondos, que representan Flotas y Líderes, pon la misma pegatina en ambos lados. Las unidades y Líderes turcos van en los bloques verdes y los españoles (y sus aliados italianos y venecianos) en los rojos. Estos componentes representan las unidades de infantería y caballería, así como los escuadrones navales de ambos bandos.

Jenizaros

Azab
(las bajas vuelven al juego)

Sipahis
(las bajas vuelven al juego)

Arcabuceros
Sancho de Frías (+1)

Piqueros
Juan Vizcaíno

Caballería albanesa
(Stradioti)
Lázaro de Colón

Líderes

- Sarmiento (+1)
- Agi (+1)
- Ulamen
- Barbarroja

Flota
(cuentan como Baterías)

Nivel actual de fuerza

Sancho de Frías
Nombre capitán: Sancho de Frías
Bandera
Modificador: +1

Nivel actual de fuerza
Bandera

Sarmiento
Bandera
Modificador: +1
Nombre del general

- ◆ Cada pegatina de infantería o caballería tiene un símbolo central con puntos en sus lados, impresos en grupos (de 1 a 4). Algunos bloques sólo muestran 2 o 3 lados con puntos, porque no todas las unidades tienen la misma potencia de combate. Dependiendo de su colocación, el número de puntos en la parte superior del bloque representa la fuerza actual de la unidad. Los escuadrones navales no tienen esa puntuación, al utilizarse en el juego de manera diferente a los bloques de infantería y caballería.

- ◆ Las unidades españolas muestran el nombre del capitán de la compañía que representa, sin efecto en el juego, a modo de ambientación.

- ◆ Todos los bloques comienzan el juego con su fuerza al máximo. Cada vez que un bloque reciba uno o varios impactos, gíralo en sentido contrario a las agujas de un reloj para que en su parte superior se refleje el número de puntos de fuerza que le restan. Cuando un bloque del bando español pierde su último punto de fuerza es retirado permanentemente del juego. Lo mismo sucede con los bloques turcos de Jenízaros. Los bloques turcos de Azab y de la caballería Sipahis eliminados, vuelven al juego al final de cada turno, en la fase de Refuerzos, en zonas terrestres que contengan a cualquiera de sus Líderes, o adyacentes a éstas que no contenga enemigos.

- ◆ Los bloques se colocan en el mapa en posición vertical, con la pegatina mirando hacia el jugador que las controla, evitando que el jugador contrario vea la identidad y fuerza de cada uno de sus bloques.

- ◆ Tras jugar una carta, el número máximo de bloques que puedes agrupar en una misma zona del tablero en zona de tierra es de 3, pero no se tienen en cuenta a los Líderes. Es posible atravesar unidades aliadas siempre que al final de dicha acción se respete este límite. Las zonas de mar no tienen límite al número de bloques que pueden ocuparlas.

Los Jenízaros (esclavos del Sultán) eran el cuerpo de élite del ejército otomano, el que usaba armas de fuego y cuya lealtad se debía exclusivamente al Sultán, pues originariamente eran niños cristianos, secuestrados de tierras cristianas o entregados por sus familias en la antigua institución del Devshirme, que se convertían al Islam y se consagraban al servicio del Sultán. Constituían el núcleo de todo ejército y armada otomanos. El resto de la infantería estaba formada por diversos cuerpos, peor equipados y entrenados, desde voluntarios a la búsqueda de fortuna o de sacrificio en la Jihad contra el infiel a tropas de leva a cargo de algún gobernador provincial. El grupo más numeroso eran los Azab, profesionales voluntarios que cobraban durante el tiempo de campaña.

- ◆ Los bloques de arcabuceros muestran un +1 impreso para recordar que suman 1 a su tirada en el combate.



NOTA: en este reglamento se habla indistintamente de turcos y otomanos, que engloba a todas las unidades, mientras que las denominaciones de Azab y Jenízaros corresponden a tipos de unidades concretas del bando otomano.

2.5. PIEZAS DE MADERA

Representan Baterías de artillería, Trincheras de asedio, Bastiones, Caballos de Frisia y las Murallas.

Unos se ponen inicialmente en el tablero y otros se añadirán por cartas jugadas.

Sólo puede haber 1 pieza por zona en un momento dado de las de Trincheras y Baterías, no hay límite para los Caballos de Frisia (*cubos*), máximo 2 para el nivel de Bastión, y de 1 a 3 según el nivel de Muralla de Castelnuovo.

2.5.1. FLOTAS

La toma y defensa de Castelnuovo era una operación que no podía realizarse sin el concurso de la flota, cuyo componente principal era la ancestral galera de remos. En el Mediterráneo, desde tiempo inmemorial, el uso de la vela y el remo se habían combinado para hacer de la navegación un procedimiento eficiente y seguro de transporte y combate. Las escuadras de galeras iban acompañadas de naves mancas que con su mayor capacidad de carga servían de depósitos flotantes de suministro, y ayudaban al transporte de material pesado.

En el juego las flotas se muestran en su labor de apoyo cercano a las operaciones terrestres: las galeras, con su escaso calado eran capaces de acercarse muchísimo a la costa y hacer uso de los cañones de grueso calibre que llevaban en su proa. La táctica habitual era acercar varias galeras en paralelo al objetivo, descargar los cañones y virar para permitir que otra oleada se acercara e hiciera lo propio.

Era muy común desembarcar esos mismos cañones para constituir las baterías de batir en el asedio a una fortaleza.

Siendo este un juego eminentemente terrestre, las operaciones navales se reducen al mínimo imprescindible para mostrar esta táctica, profusamente usada en la época.



En el escenario introductorio (explicado al final de este manual) aparecen las Flotas española y veneciana, y en el escenario principal dos bloques redondos representando a la Flota turca.

La función de estas unidades es representar el uso de las galeras como plataformas artilleras de apoyo a tierra y dan la oportunidad de realizar alguna operación de desembarco con las tropas terrestres.

Por eso estos bloques, a diferencia del resto, se colocan horizontalmente, pues su presencia no está oculta para el rival.

Los bloques de Flota no pueden salir de las zonas de mar y cuentan a todos los efectos como **Baterías de artillería** para jugar cartas de *Bombardeo* y *Fuego Amigo*.

Una vez colocados, no se mueven durante la partida.

2.5.2. LÍDERES



Representan a los **Líderes** más importantes que participaron en la batalla. Alguno proporciona bonificaciones a las unidades que acompañan, aunque todos son esenciales, pues al eliminarse un Líder otomano, su registro de Bajas aumenta en uno, acercando la victoria al español.

Los **Líderes** siempre deben estar acompañados por bloques de su bando presentes en la zona y no ocupan espacio en cuanto al límite de 3 bloques de unidades por zona. No pueden estar solos, ni puede haber más de 1 Líder en una zona, salvo en una Flota o en un combate contra un Líder enemigo.

Los Líderes **Agi** y **Sarmiento** otorgan beneficios a las tiradas de unidades a las que acompañan.

- ◆ **Agi** a las tiradas de los Jenízaros.
- ◆ **Sarmiento** a todas las unidades españolas de su zona.

No están obligados a acompañar a unidades concretas, pueden mover acompañando a cualquier unidad de la zona en la que se encuentren o quedar en la misma zona que unidades propias diferentes a las que le acompañaban inicialmente.

Realizan el movimiento completo con las unidades con las que comenzaron a mover, no se puede dejar ni recoger Líderes durante el movimiento. Puedes mover unidades dónde está el Líder, sin que incluya al Líder, pero debe quedarse alguna de las unidades para que no esté sólo en la zona.

Si todos los bloques que acompañan al Líder son eliminados, éste resulta eliminado también.

2.5.3. BATERÍAS DE ARTILLERÍA

En 1539, y tras las ilustrativas décadas de guerra entre España y Francia, ya estaba claro que las fortificaciones permanentes y de piedra o temporales y de tierra debían ser batidas con suficiente artillería para permitir el asalto de la infantería asediadora. Sin esas brechas y la supresión de la artillería defensora, los asaltos se convertían en sangrientos fracasos. En una época de soldados profesionales cada monarca buscaba sacar la mejor rentabilidad de su inversión. Por eso las murallas medievales de Castelnuovo y las fortificaciones de tierra que los españoles levantaron en el invierno de 1538 a 1539 tienen que ser previamente bombardeadas antes de que la infantería otomana pueda arriesgarse a dar un asalto. De ahí la importancia de la artillería en este juego.



Ambos jugadores cuentan con Baterías de artillería que representan estas importantes piezas de asedio. Permiten jugar cartas para disparar a distancia. No puede haber más de una de estas Baterías en una misma zona del mapa.

- ◆ Las del jugador español se colocan al inicio de la partida y no se pueden mover después.
- ◆ El jugador otomano puede instalar una Batería a la vez que construye Trincheras con las cartas que lo permiten. También puede desplazar las Baterías entre zonas interconectadas por Trincheras, mediante el uso de esas cartas (ver p. 25).

2.5.4. TRINCHERAS DE ASEDIO



Continuando la nota anterior, la guerra de asedio en 1539 ya había adoptado la fisonomía que tendría hasta prácticamente la Primera Guerra Mundial. Las tropas atacantes se enterraban en trincheras para evitar el fuego de los defensores a la vez que construían baterías para derribar los muros y silenciar los cañones de la defensa.

Las trincheras avanzaban prácticamente hasta los muros para poder usarlas al lanzar los asaltos contra las brechas que se abrieran y tomar la plaza. Para eso avanzaban cavando en zigzag, para evitar ser cogidos de enfilada por los cañones, mosquetes y arcabuces de los defensores.

Cuanto más cerca se pudieran llevar los cañones propios, más garantía había de abrir una brecha practicable con celeridad.

Las Trincheras de asedio protegen a los otomanos del fuego español, y proporcionan espacios en los que emplazar Baterías de artillería propias. Además, en caso de **empate en el combate** en una zona en la que el otomano defiende y disponga de Trincheras, él ganará el combate y obligaría a retirarse al español (ver p. 23).

2.5.5. BASTIONES



La invasión francesa de Italia en 1494 supuso el fin de los días de los castillos medievales con sus altas y delgadas murallas y sus torreones. Una nutrida artillería hacía derrumbarse esos muros con relativa rapidez y facilidad y los ingenieros y príncipes se pusieron manos a la obra para buscar un modo de contrarrestar esos ataques de artillería.

De ahí nacería la “traza italiana”, fortificaciones de muros bajos y extremadamente gruesos, formados principalmente de tierra prensada, para absorber los impactos de las balas de cañón, y dotados de anchas plataformas en las que instalar la propia artillería, que se batiría en duelo con la atacante para defender la plaza; muros reforzados por bastiones, con diversas obras exteriores al perímetro principal y planteando una defensa cada vez más en profundidad que agotase los recursos y el tiempo de los asaltantes. Igualmente se puso de moda acondicionar fortificaciones anticuadas usando obras de tierra que reforzaran los débiles muros medievales y aumentarían la eficacia del tiro de las armas de los defensores.

Castelnuovo tenía una murallas débiles y anticuadas, incapaces de resistir modernos bombardeos. Por eso los españoles se esforzaron por reforzar la defensa mediante obras exteriores de tierra -como ya se había hecho en muchos asedios anteriores como el de Pavía, en 1525, que exponían a los atacantes durante mucho más tiempo, aumentaban la profundidad de la defensa y consumían más tiempo al hacerse necesario tomarlas antes de atacar el propio cuerpo de la ciudad.

Utilizados por los españoles, se colocan al inicio de la partida y funcionan a todos los efectos como las Murallas y torres de las fortificaciones de Castelnuovo.

No se pueden mover una vez colocados y se mantienen en el tablero, aunque su resistencia haya bajado a 0, en cuyo caso puedes colocar cualquier marcador para recordarlo, por si más adelante se reconstruye utilizando una carta. El otomano solo puede destruirlos con Bombardeo de cañones o bien, si entra en ellos, gastando puntos de Trinchera utilizando cartas.

Los Bastiones no otorgan defensa a los otomanos, dado que se crearon para no dar protección en dirección hacia la ciudad. Además, un Bastión que no haya sido derruido impide la construcción de la Trinchera.

2.5.6. MURALLAS



Se colocan en el borde exterior de la Fortaleza, que rodea la villa de Castelnuovo. Se colocan tantas piezas de Murallas como nivel de resistencia indicada en cada zona.

2.5.7. CABALLOS DE FRISIA



 Se despliegan mediante cartas del jugador español como protección en los combates. No hay límite al número que puede haber en una misma zona.

Cada uno de ellos absorbe 1 impacto que consigan las tropas turcas en ese combate. Solo se eliminan si los otomanos ocupan la zona sin la presencia de bloques españoles.

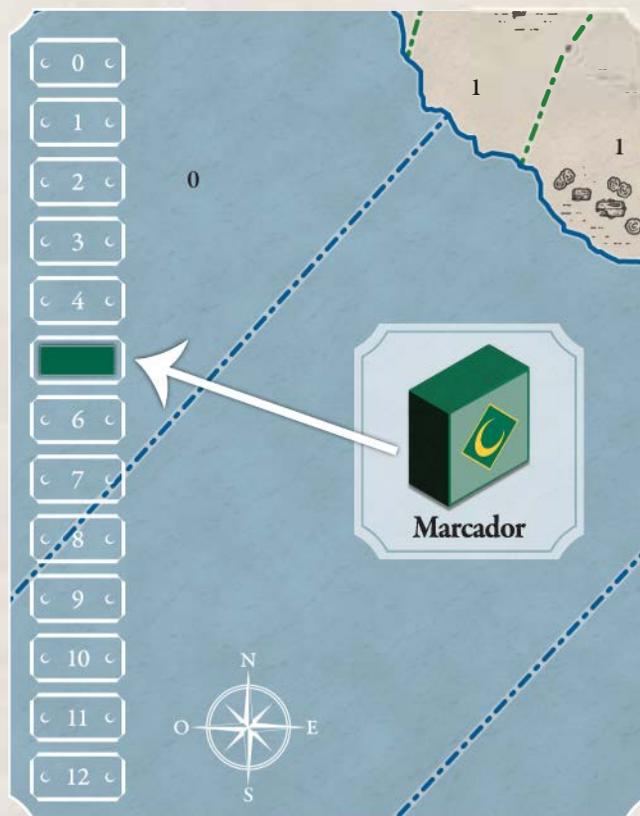
En caso de empate en un combate, si el jugador español defiende en una zona en la que hay Caballos de Frisia, gana el combate y obliga a retirarse al otomano.

Una vez la artillería había abierto una brecha practicable -20 metros al menos de largo en el lienzo de muralla- se podía esperar un asalto en cualquier momento. Las avanzadas estaban toda la noche con las mechas encendidas -los arcabuces y mosquetes de esta época eran de mecha y debían ser disparados acercando una mecha encendida a la pólvora depositada en el oído del arma, para deflagrar la pólvora introducida en el cañón-, se cavaban trincheras en la cara interior de la brecha, se retiraban escombros para obligar a los asaltantes a saltar de la brecha a la calle y se construían ingenios defensivos que obstaculizasen el uso de la brecha por los asaltantes.

Los caballos de Frisia eran moneda común y se hacían con las maderas y hierros que hubiera disponible en la población defendida.

2.5.8. BAJAS OTOMANAS

Se utiliza el **Registro de Bajas**, impreso en el tablero, para conocer tanto el número de bloques perdidos por el jugador otomano, como los Líderes y el número de turnos de Asalto que ha declarado.





3. OBJETIVO DEL JUEGO



Los españoles asediados en Castelnuovo no tenían la menor posibilidad de vencer sin apoyo externo de la flota cristiana.

Los venecianos abandonaron la Liga Santa a comienzos de año y la flota española era netamente inferior a la turca y no podía arriesgarse a intentar socorrer la guarnición. De hecho, Andrea Doria, comandante de la flota del Emperador Carlos, dio autorización a Sarmiento a “actuar como viera mejor”, de modo que le daba la opción de rendir la plaza. No obstante, Sarmiento, reunido en cónclave con sus capitanes, decidió no aceptar los términos de Barbarroja y de ahí la respuesta que dio: “Venid cuando queráis”.

El juego carece de un límite de tiempo para que los turcos tomen la fortaleza y sus fuerzas son inagotables, pero la “victoria” española refleja lo que cuentan los testimonios y crónicas: la conquista de las “Termópilas” españolas en Montenegro costaron bien caras en sangre a Barbarroja.

El español no tiene, a largo plazo, modo de prevalecer, pero puede hacer pagar muy cara a los turcos la toma de la plaza.

El objetivo del juego es diferente en función del bando y del escenario que se esté jugando. Castelnuovo 1539 incluye dos escenarios:

- ◆ **Escenario introductorio:** refleja la toma de Castelnuovo por parte de la Liga Santa. El objetivo del juego para el español en el primer escenario es ocupar las tres zonas de la Fortaleza de Castelnuovo marcadas con estrellas con fondo rojo. El jugador turco gana si los cristianos no consiguen sus objetivos. Este escenario se describe al final de este manual, en **An exos**.
- ◆ **Escenario principal:** plantea el asedio de las fuerzas turcas a la guarnición española. En este escenario el objetivo del jugador turco es eliminar **TODOS** los bloques españoles, o bien ocupar las **3** tres zonas de resistencia 2 y 3 de la Fortaleza marcadas con la estrella en fondo rojo, al final del turno. El jugador español vence en el momento en el que el **Registro de Bajas** otomano llega a la casilla 12.
 - El **Registro de Bajas** avanza un espacio por cada bloque otomano que pierde de todos sus puntos de fuerza y es retirado del tablero, por cada **Líder eliminado** y por cada turno de Asalto que declara el jugador otomano.
- ◆ **No es posible empatar** en este juego, sólo hay un vencedor en cada partida.



4. PREPARANDO EL JUEGO



A continuación, explicamos cómo preparar la partida para el escenario **Principal**, así como las reglas generales. *(Al final del manual puedes ver cómo jugar el Escenario Introductorio).*

- 1 Coloca el tablero de juego entre los dos jugadores. El jugador español se sentará en el lado con mar (*Sur*) mientras el turco lo hará por el lado de tierra (*Norte*).
- 2 Cada jugador toma los bloques de su color, colocándolos con las pegatinas mirando hacia él y en su fuerza máxima. Los jugadores situarán en el mapa los bloques de unidades que indique cada escenario, respetando el límite de agrupación de 3 bloques por zona como máximo, salvo en zonas de mar.
- 3 Cada jugador recibe una **Hoja de Ayuda**.
- 4 Coloca la pieza de Bajas otomanas en el espacio 0 del **Registro de Bajas** en el tablero.
- 5 Deja a un lado del tablero las piezas de Trincheras de asedio y Baterías turcos, así como los Caballos de Frisia españoles.



- 6 Separa las cartas Civiles y Tormenta del mazo otomano. Se añaden al mazo turco cuando éste se agote. Cada jugador recibe el mazo correspondiente a su bando y lo baraja.
- 7 A continuación, ambos jugadores roban 4 cartas.
- 8 Colocación de las piezas: el español coloca sus 4 Bastiones (*8 piezas en total*) en zonas que no sean de la Fortaleza de Castelnuovo. También coloca su Artillería en los Bastiones o en espacios de Murallas/torres (*zonas rojas*). También coloca sus Unidades y al líder **Sarmiento** en cualquier zona del mapa.
- 9 El otomano comienza el primer turno con 1 Flota y 4 bloques de infantería Azab, que debe situarse en cualquier zona de mar.

COMENZANDO LA PARTIDA

Una vez preparada la partida, en cada turno los jugadores utilizarán cartas de su mano en sus respectivas fases de Acción, **comenzando por el jugador otomano.**

Cuando el jugador pasa en su fase, se **repone la mano** de cartas para ambos jugadores, hasta tener 4 cartas si estamos en un turno de Asedio o 7 cartas si es un turno de Asalto. Tras jugar ambos su **fase de Acción** tiene lugar una fase de **Refuerzos**.

Se siguen jugando turnos hasta que el bando otomano acumule las bajas necesarias para la victoria del español (12) o hasta que el otomano controle las zonas necesarias al final de la **fase de Acción** del jugador español o elimine todas las unidades españolas, provocando la victoria turca.

No hay un registro de turnos jugados, pues no es relevante ni existe un límite a éstos.



¿NECESITAS AYUDA?
Escanea el código para ver el video.



5. SECUENCIA DE JUEGO



Cada turno tiene 3 fases:

- ◆ Fase de Acción otomana.
- ◆ Fase de Acción española.
- ◆ Fase de Refuerzos.

Hay **dos tipos de turnos**, a elección del jugador otomano al final de la fase de Acción española.

Los turnos de **Asedio** reflejan 3 o 4 días de tiempo real y ambos jugadores rellenan sus manos con **4 cartas** al terminar la fase de Acción de cada jugador. El **primer turno** de la partida siempre es de Asedio.

Los turnos de **Asalto** representan sólo 1 día de combate y en cada fase de Acción los jugadores tienen una mano de **7 cartas**. Cada vez que el jugador otomano declare un turno de Asalto hay que **avanzar una casilla el marcador en el Registro de Bajas otomanas**.

5.1. FASE DE ACCIÓN

En Castelnuovo 1539 los jugadores roban cartas también en la fase de Acción del oponente. Cuando terminas tu fase de Acción, recibes nuevas cartas, por lo que te recomendamos que uses todas las que puedas en cada fase de Acción, salvo que quieras guardar alguna en concreto.

El jugador en su fase de Acción podrá hacer una de estas dos acciones:

1- JUGAR CARTAS

Hasta que se le acaben las cartas en la mano o hasta que decida pasar.

El jugador, en su fase, puede jugar cartas de **Orden** o de **Acción**, además de las que desee de Combate durante la resolución de éstos.

Fuera de su fase de Acción, el otro jugador podrá jugar cartas de **Reacción** de su mano y apoyar sus Combates con cartas de **Combate** propias.

Cada carta de Reacción tiene una condición que permite su uso, que se detalla más adelante.

2- DESCANSAR

No juega ninguna carta y puede descartar las que quiera. Si es el jugador otomano quien descansa, además, pondrá a plena potencia (*4 Puntos de Fuerza*) todos los bloques de Azab y Sipahis que tenga en el tablero. Solo se puede hacer durante un turno de Asedio.

ELECCIÓN DEL TIPO DE TURNO

Al final de la fase de Acción española, antes de robar cartas, el jugador turco decide qué tipo de turno será el siguiente: Asedio o Asalto. Si decide que será de Asedio y el anterior fue de Asalto y los jugadores tienen más de 4 cartas en mano, no roban de su mazo nuevas cartas y se descartan las que deseen hasta tener un máximo de 4.

ROBAR CARTAS

Al finalizar cualquier fase de Acción (*por quedarse sin cartas o pasar el jugador activo*), **AMBOS** jugadores rellenan sus manos robando nuevas cartas de sus respectivos mazos hasta el límite permitido según el tipo de turno que estén jugando:

- ◆ 4 para turno de Asedio.
- ◆ 7 para turno de Asalto.

Si se agotan las cartas del mazo de un bando, se hará un nuevo mazo con todos sus descartes y se barajará.

EJEMPLO DE JUGADA DE CARTAS DE MANDO:

El jugador otomano, en su fase de Acción, juega primero una carta de "Bombardeo" contra la zona en la que hay un solo bloque español. Lanza 4 dados, como indica la carta, y obtiene los siguientes resultados: 1,3,5,6. A dos zonas de distancia impacta con resultados de 5 y 6, por lo que hace 2 impactos en la zona y reduce su resistencia a 0. Ahora los bloques de infantería pueden iniciar un ataque a la brecha. Para ello juega otra carta de Mando, esta vez de ACCIÓN y activa a los dos bloques que están en las Trincheras junto a la Batería artillera. Estos tienen 2 puntos de Movimiento y los pueden gastar para adelantar a la zona llana frente a las murallas y entrar en la zona derruida, provocando un combate que habrá que resolver inmediatamente.

5.2. FASE DE REFUERZOS

La armada y el ejército turcos se incorporan a la batalla de manera escalonada, por lo que el jugador otomano recibe refuerzos en los turnos 2 y 3. Además, cada turno recupera cualquier bloque que haya sido eliminado (*excepto los bloques de Jenízaros*).

◆ **Final de turno 1:** llega el grupo liderado por Barbarroja, en UNA sola zona de mar que el jugador otomano elija y diferente a la anterior flota:

- Líderes Barbarroja y Agi.
- 10 Jenízaros.
- 6 Azab.
- 1 Flota.



◆ **Final del turno 2:** llega Ulema con el resto de los bloques de infantería y caballería. Entra por el lado norte del mapa, colocando los bloques en las zonas que dan a ese borde del tablero, siempre respetando el límite de 3 bloques de unidades por zona como máximo. El Líder se coloca con cualquiera de los grupos que se despliegan.



◆ Todo bloque de Azab y Sipahis (*Caballería*) turcos que hubieran sido eliminados el turno anterior vuelven al tablero, a plena potencia, a una zona en la que esté un Líder turco (no en la flota) o adyacente a él, que no contenga enemigos. (*aunque siguen contando en el Registro de Bajas*). Los jenízaros no pueden recuperarse, una vez eliminados quedan fuera del juego permanentemente.



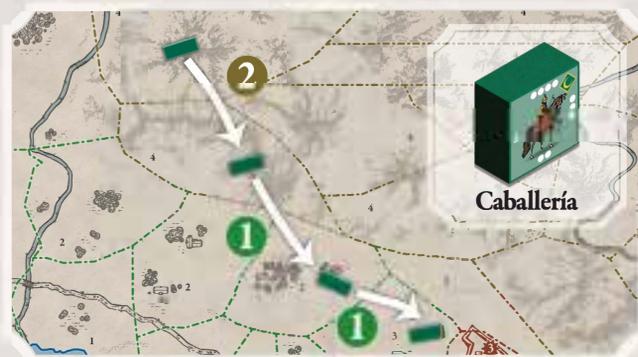


6. MOVIMIENTO



Las unidades y Líderes se mueven usando las cartas de Acción, que permiten mover un grupo de 1 a 3 unidades que estén en una misma zona. Las unidades así activadas disponen de 2 puntos de movimiento si son de infantería y 4 si son de caballería.

Mover a una zona de **terreno llano** cuesta **1 punto** de movimiento y mover a una **zona abrupta** cuesta **2** (*marcadas en color marrón*). Los bloques de caballería otomana sólo tienen 2 puntos de movimiento si en algún momento de su activación entran en una zona de Bastión o Fortaleza, es decir, desmontan para hacerlo.



Puedes mover las unidades libremente, agrupadas o por separado. Pueden hacer movimientos diferentes, con lo que algunas pueden iniciar un combate por entrar en zonas ocupadas por el otro jugador y otras sólo mover sin pasar por zonas ocupadas por el rival. Pueden atravesar unidades propias, pero al final de la acción deben respetar el límite de agrupación de 3 unidades aliadas por zona de tierra.

Si entran en una zona en la que hay unidades enemigas, terminan su movimiento e inician un combate de inmediato.

Si se activan varias unidades, pueden hacer movimientos separados comenzando en la misma zona, pero de forma secuencial. Si el primer grupo de unidades inicia un combate, debe resolverse éste antes de que se muevan las siguientes unidades activadas, o incluso provocar más combates, hasta que muevan todos los bloques que deseamos activar.

Las Murallas y los Bastiones **impiden el acceso desde el exterior**, por eso:

- ◆ Mientras haya unidades defensoras en la zona y conserven algún punto de resistencia, los bloques atacantes no podrán asaltarla, ya que no pueden entrar en la zona de Muralla o Bastión que siga en pie y contenga algún bloque defensor.

Debes batir con bombardeos artilleros la zona hasta reducir su resistencia a 0 para poder atacarla con tus unidades.

Sí podrían asaltar una zona de muralla desde otra adyacente o desde el interior de la fortaleza.

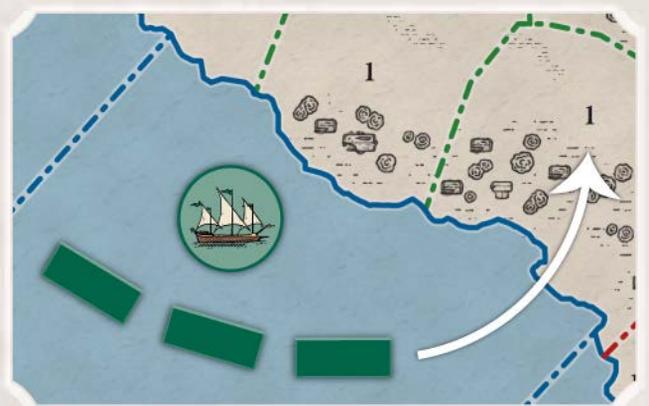
- ◆ Si no hay defensores ocupando la zona, puedes mover unidades a ella, pero sólo si empiezan su **activación adyacente** a dicha zona y no mueven más que a esa zona (*es decir, el movimiento de escalar la Muralla o Bastión consume todos sus puntos de movimiento*).
- ◆ Las unidades españolas pueden salir y entrar de las zonas amuralladas y Bastiones sin penalización de movimiento.
- ◆ Las unidades otomanas, si están dentro de la Fortaleza, también pueden moverse normalmente hacia el exterior, o bien en retirada o con movimiento normal.

El jugador otomano tiene también la posibilidad de jugar sus cartas de Acción para construir **Trincheras de asedio** en vez de mover/atacar, sólo durante los turnos de Asedio.

DESEMBARCOS:

Una parte de las tropas de tierra comienzan o llegan como refuerzo por mar, por lo que se colocan inicialmente en una zona de mar, no de tierra. Desde esas zonas de mar las tropas se pueden mover sólo a una zona de tierra adyacente, **libre de enemigos**, en grupos de 3 bloques como máximo, con las cartas de Acción (*Ataque o Contraataque*), o *Marchar*, acabando ahí su movimiento completo.

Las unidades no pueden desembarcar en zonas ocupadas por bloques enemigos. Una vez en tierra los bloques de infantería no pueden volver a una zona de mar, ni retirarse tampoco a ellas.





7. COMBATE



El juego de “piedra, papel, tijera” que es la táctica de todos los tiempos se concentra en 1539 en torno al arcabuz, la pica y la caballería condicionan la táctica de combate de 1539. En campo abierto la ventaja es de los jinetes, que se mueven para sorprender, golpear y provocar el pánico.

Por eso la innovación de flamencos y suizos de usar densas formaciones de infantería armadas con picas en toda su superficie, fue una respuesta más que lógica al dominio de la caballería pesada medieval. Fernando el Católico hizo venir a una compañía de suizos durante la guerra de Granada para entrenar a sus propios lanceros. Los españoles añadieron a este erizo el uso profuso de armas de fuego portátiles (espingardas primero, luego arcabuces, que sustituyeron a las ballestas), que se usaban en masa y podían por sí solas vencer a las tropas enemigas. Los arcabuceros españoles en esta fecha ya tenían la fama terrible que se habían ganado en las guerras de Italia y por lo que el Emperador los tenía en tan alta estima.

Frente a la caballería enemiga las picas protegían a los arcabuceros para que estos hicieran mortandad contra los caballos y jinetes -como ya pasó en Cerñola, Bicoca y Pavia. La caballería acabó por mantenerse a cierta distancia de la arcabucería y los piqueros españoles.

Frente a la infantería enemiga los arcabuceros abandonaban el erizo de picas y por mangas (grupos de hasta 300 hombres) que hacían descargas sucesivas sobre el enemigo o elegían a voluntad a quienes parecieran tener mando e influencia -la vestimenta de los enemigos ayudaba a ello. Cuando la formación enemiga se veía maltrecha y desmoralizada los piqueros nivelaban sus armas y avanzaban a buen paso para acabar de desalojar al enemigo de sus posiciones.

Los turcos nunca usaron las picas, amparados en la superioridad habitual de su caballería y las salvas de arcabucería de sus disciplinados jenizaros. Frente a las armas españolas, en las contadas ocasiones que se enfrentaron (principalmente en el mar y en asedios) la superioridad del fuego español se hizo manifiesta. Los jenizaros disponían de menos bocas de fuego que los tercios españoles, en los que reglamentariamente eran un 30-40% de los hombres, pero en la práctica era hasta el 75% de los hombres disponibles.

Se produce de esta manera una situación táctica parecida al juego de “piedra, papel o tijera”, tan habitual en el campo de batalla, en el que una determinada unidad anula la ventaja de otra.

Un combate se resuelve inmediatamente después de que una o más unidades activadas hayan entrado en la zona ocupada por unidades enemigas y se enfrentan todas las unidades presentes. Puede ser causado al jugar una carta de Acción en la fase propia, o una carta de **Contraataque** en la fase de Acción del rival.

7.1. SECUENCIA DE COMBATE

El ataque se resuelve mediante la siguiente secuencia:

- 1 El atacante puede jugar, si lo desea, **cartas de Combate** bocabajo, sin mostrarlas. Es posible jugar más de una de estas cartas. Si el jugador español provoca un combate jugando la carta de Acción **Encamisada**, no puede jugar cartas de Combate, como se indica más adelante.
- 2 A continuación, el defensor decide si juega cartas de Combate y cuántas, que coloca bocabajo igualmente.
- 3 En ambos casos puede utilizarse varias cartas iguales, acumulando sus efectos.
- 4 Se revelan las unidades y cartas de Combate de ambos bandos.
- 5 Se resuelven las cartas de Combate y se aplican las tiradas de dados e impactos que generan éstas, de manera **simultánea**.
- 6 Se resuelve el **Combate entre unidades**, como se describe a continuación.

7.2. COMBATE ENTRE UNIDADES

No es **simultáneo**, se sigue un orden en la tirada y aplicación de los impactos según las unidades y defensas presentes.

Que una unidad tenga prioridad indica que tira sus dados antes y el rival aplica los impactos primero, antes de lanzar los de sus propias unidades.

7.3. PRIORIDADES EN LA RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Para entender estas prioridades se deben tener en cuenta dos aspectos de las unidades en el combate de la época:

- ◆ **CABALLERÍA:** la ventaja de movilidad que aporta en el combate desaparece por la presencia de Murallas y Bastiones, por lo que en estos casos las unidades de Caballería combaten como Azab, es decir, como Infantería.

- ◆ **PIQUEROS:** sus picas sólo aportan ventaja contra la Caballería, manteniéndola a distancia y obligándola a atacar en último lugar, pero de no haber Caballería presente, los Piqueros se consideran Infantería.

Las tiradas de ataque y la aplicación de daños se realizan en el siguiente orden, completando cada paso antes de avanzar al siguiente:

- 1 Piqueros si hay Caballería rival presente y se combate en una zona de terreno llano o abrupto.
- 2 Caballería si no hay Piqueros rivales presentes ni se combate en un Bastión o en alguna zona de la Fortaleza.
- 3 Arcabuceros.
- 4 Infantería, todos simultáneamente:
 - ◆ Jenízaros.
 - ◆ Azab.
 - ◆ Caballería si se combate en la Fortaleza o Bastión.
 - ◆ Piqueros si no hay Caballería rival.
- 5 Caballería, sólo si hay Piqueros rivales.

***NOTA:** Algunos tipos de unidades aparecen en varias posiciones en el listado, aunque sólo atacan una vez, en el orden que corresponda según la condición que se cumpla.*

Para realizar el ataque, cada bloque tira tantos dados como puntos de Fuerza disponga.

Al resultado de los dados se aplican las bonificaciones por Unidad si la tuviera, así como Líderes y cartas de Combate, todas acumulativas entre sí.

Se obtiene un impacto por cada resultado, con sus modificadores correspondientes, de 5 o 6 que se consiga.

RECUERDA:



*El Líder turco **Agi** añade +1 a las tiradas de dado en combate de todos los bloques de Jenízaros que estén en su misma zona.*



*El Líder español **Fco. Sarmiento** -el Maestro del Tercio- añade +1 a las tiradas en combate de todos los bloques que estén agrupados con él en toda circunstancia: en combate, encamisada o haciendo fuego de respuesta de arcabucería.*

7.4. BAJAS Y RESULTADO DEL COMBATE

Los impactos totales infligidos se ven afectados por la presencia de Trincheras y Caballos de Frisia:

- ◆ Si la zona tiene Trinchera de asedio, el otomano ignora los 2 primeros impactos del jugador español.
- ◆ El jugador español ignora 1 impacto por cada Caballo de Frisia presente en la zona.

Ni los Caballos de Frisia ni las Trincheras sufren daños por estos impactos.

Cada impacto se convierte en un punto de Fuerza que pierde una unidad. El dueño de las unidades decide a cuáles aplicar la pérdida de pasos entre las unidades presentes en el combate.

Los únicos casos en los que las bajas se deben aplicar primero a unidades de caballería son:

- ◆ Los impactos causados por Piqueros españoles se aplican siempre a las unidades de Caballería otomana si no se combate en Bastión o Fortaleza (*por estar desmontados*).
- ◆ Si hay unidades de Caballería presentes en ambos bandos, se les aplican primero los impactos causados por la Caballería rival, si no se combate en Bastión o Fortaleza.
- ◆ En ambos casos, el sobrante, de haberlo, se aplica al resto de unidades a elección de su propietario.

Hay que tener en cuenta que en las *Encamisadas* españolas los turcos se deben descontar TODAS las bajas (*elegidas por el jugador español*) que sufran ANTES de realizar sus tiradas de ataque.

El bando que sufre el mayor número de impactos (*tras descontar si procede los efectos de Trincheras y Caballos de Frisia*) es el perdedor.

En caso de empate gana el combate el defensor, de contar con Trincheras o Caballos de Frisia propios, si no fuera así, la victoria es del atacante.

Cada unidad o Líder otomano que sea eliminado en combate incrementa en 1 el **Registro de Bajas**, aunque las unidades que no son Jenízaros ni líderes pueden entrar en el mapa posteriormente.

EJEMPLO DE JUGADA DE CARTAS DE MANDO



El jugador otomano, en su fase de Acción, juega primero (1) una carta de "Bombardeo" y la usa contra la zona en la que hay un solo bloque español. Lanza 4 dados, como permite la carta, y obtiene los siguientes resultados: 1,3,5,6. A dos zonas de distancia impacta con resultados de 5 y 6, por lo que hace 2 impactos en la zona y reduce su resistencia a 0, por lo que los bloques de infantería pueden iniciar el ataque a la brecha. Para ello juega (2) la carta de "Ataque" y activa a los dos bloques que están en las trincheras junto a la Batería artillera. Estos tienen 2 puntos de movimiento y los pueden gastar para adelantar a la zona llana frente a las murallas y entrar en la zona derribada, provocando un combate que habrá que resolver inmediatamente.



EJEMPLO: REACCIÓN

Continuando el ejemplo anterior, una vez los dos bloques otomanos mueven una zona el jugador español detiene el movimiento otomano temporalmente para reaccionar: juega primero (3) una carta de reacción de "Arcabuceros", que permite descubrir a todo bloque de arcabuceros que esté adyacente a la zona a la que acaben de mover los bloques que han provocado la reacción y disparar inmediatamente contra dichos bloques. El jugador español desvela dos bloques de arcabuceros en la zona adyacente y lanza 6d6 (cada bloque tiene 3 Puntos de Fuerza), que impactan con resultados de 4,5 y 6 -por el +1 indicado en los bloques. No se aplican más modificadores porque ambos están a la misma altura. Obtiene como resultados 1,2,4,5,5,6 y hace cuatro bajas a los bloques otomanos. El jugador otomano los distribuye como considera mejor y baja 2 a cada bloque. No queda ahí la reacción española y también juega (4) una carta de fuego amigo, al estar la zona en la que entraron los bloques que movieron entre una Batería otomana y los bloques españoles.

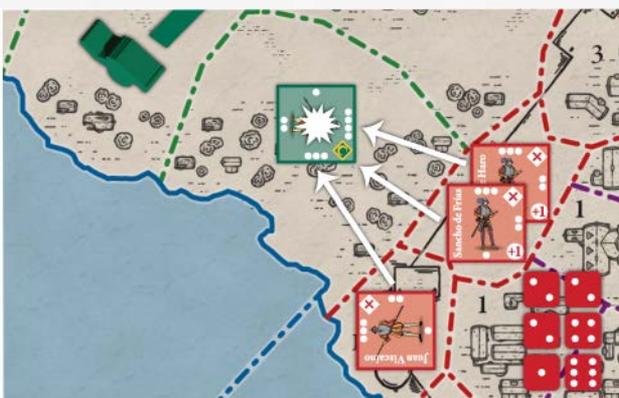
Lanza 2d6 contra cada bloque y con cada resultado de 4, 5 y 6 (por estar adyacentes) inflige 1 impacto más. Obtiene un 1 y 3 contra un bloque y un 2 y 5 contra el otro, por lo que resta a este último otro punto. El jugador otomano continúa ahora su movimiento con el punto de movimiento que le resta. Sabiendo que el bloque que está en la brecha no debe ser de arcabuceros, ya que no dispararon antes, y decide jugársela y atacar las ruinas del Castillo del Mare, iniciando un combate que habrá que resolver de inmediato. Los bloques españoles de arcabuceros quedarán bocarriba durante el resto de la fase de Acción en curso porque podrán volver a disparar a cualquier bloque otomano que se mueva o retire adyacente a ellos sin necesidad de usar otra carta de Reacción.

EJEMPLO: COMBATE.



Siguiendo el ejemplo anterior, los valientes Azabs se lanzan contra el Castillo del Mare y lo primero (1) que hace el atacante es jugar, boca abajo, una carta de apoyo al combate. Luego (2) el jugador español hace lo mismo. Ambos enseñan sus bloques y cartas jugadas (3) y aplican el efecto de ambas cartas de apoyo al combate de forma simultánea (4). El jugador turco lanza 3d6 e impacta con 5 y 6 y obtiene 1, 2 y 5 por lo que los piqueros españoles pierden 1 punto de Fuerza, pasando a tener 2. El jugador español lanza 4d6 y obtiene solo 1 impacto con resultados de 1, 2, 2 y 5 (impacta a 4, 5 y 6). El bloque Azab con 2 puntos de Fuerza queda reducido a 1.

Como las tropas presentes son Azabs y piqueros, ambos bandos tiran todos sus dados simultáneamente (5). El jugador turco lanza 2d6 y no obtiene ningún impacto, el jugador español también lanza 2d6 y obtiene uno. Uno de los bloques de Azab es eliminado. El otro debe retirarse por donde vino y los fieros arcabuceros españoles están esperándole para acabar con él. El jugador turco ha perdido dos bloques y debe avanzar dos casillas el "Registro de Bajas". Ahora el jugador español podría lanzar un contraataque.



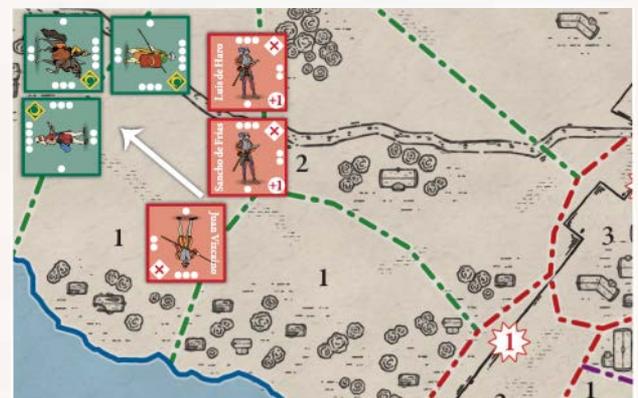
EJEMPLO: COMBATE.



En este combate interactúan tipos de tropas variadas y veremos cómo es la secuencia de tirar los dados. Supongamos que nadie ha jugado cartas de Apoyo al Combate.

Primero (1) lanzan los dados los piqueros españoles, ante la presencia de la caballería turca, a la que infligen 1 impacto (resultados de 2, 4 y 5, el 5 es un impacto), que debe aplicarse inmediatamente. Después (2) lanza los dados el jugador español otra vez, esta vez por los dos bloques de arcabuceros, que además lanzan sumando 1 (+1) a cada dado que lancen. La tirada de 6d6 es devastadora (resultados de 2, 3, 4, 4, 6 y 6) e inflige 4 impactos a los turcos que los distribuyen entre sus bloques para no perder ninguno de ellos.

Por último, lanza los dados el jugador otomano por todos sus bloques (técnicamente la caballería atacaría detrás de la infantería, en cuarto lugar, pero como el español ya ha lanzado todos sus dados y no influye, los lanza todos a la vez). Quedan 5 puntos de Fuerza otomanos y lanzan 5d6, consiguiendo 2 impactos (resultados de 1, 2, 2, 5 y 6). El jugador español los asigna a los piqueros y se queda en la zona. El jugador turco ha sufrido 5 impactos y debe retirarse. No ha perdido bloques, por lo que no debe avanzar el "Registro de Bajas". Ahora el jugador turco podría lanzar un contraataque.



7.5. RETIRADA

El perdedor debe retirarse de la zona en la que se ha producido el combate. De ser el atacante, volverá a la zona adyacente de la que procede.

La zona de retirada debe estar vacía u ocupada por unidades amigas. No puede contener unidades enemigas. Después de la retirada se comprobará que no se supere el límite de agrupamiento en la zona; las unidades (o Líderes) que hubiese en exceso se eliminan, a elección del jugador que los controla.

Si el defensor es el que debe retirarse, lo hará a una zona adyacente y que cumpla las siguientes condiciones:

- A** La zona de retirada debe alejarse de la zona de entrada del atacante, si es posible. Por tanto, se retirarán antes a una zona no adyacente a la zona desde la que entraron los atacantes en la zona del combate.
- B** Las unidades que no tengan retirada posible se eliminan. Si ninguna unidad se puede retirar y hay un Líder en la zona, resulta eliminado también. Igualmente tu Líder se elimina si debe retirarse a una zona que ya contuviera un Líder de su bando.

7.6. ENCAMISADA

Se explica en el siguiente capítulo 8.1.

- D** Las unidades que se retiran lo pueden hacer a zonas diferentes, no tienen por qué ir todos a la misma zona.
- E** Una retirada otomana permite al español disparar con arcabuceros que estén bocarriba en el mapa y/o jugar la carta de Reacción Arcabuceros.

RECUERDA:

Si cualquier Líder turco es eliminado durante la partida, cuenta como una unidad eliminada y avanza el Registro de Bajas una casilla por cada Líder otomano eliminado.

Si las unidades españolas se retiran, se quitan del tablero también los Caballos de Frisia que hubiera en la zona. De la misma manera, si una Trinchera de asedio otomana queda en una zona sin unidades turcas y con unidades españolas, se quita del tablero.

Las Baterías de un bando que quedan en una zona ocupada por solo unidades del otro jugador se retiran de la partida permanentemente.





8. CARTAS DE MANDO



Durante tu fase de Acción juegas cartas de tu mano para dar órdenes a tus unidades, obtener beneficios en combate, etc.

También puedes jugar determinadas cartas durante la fase de Acción del otro jugador, si se cumple la condición de las cartas de Reacción, como, por ejemplo, *Contraataque*, que te permite mover y atacar con tus unidades tras resolver un ataque en la fase de Acción del contrario.

Para jugar una carta, la colocas frente a ti bocarriba y declaras la Orden o Acción a efectuar.

Has de completar la acción o acciones que te permita realizar una carta de Mando que juegues antes de poder jugar una nueva.

Una vez que resuelvas una activación y cualquier *Contraataque* enemigo que haya podido provocar un combate realizado por tus bloques, puedes jugar la siguiente carta de Mando que quieras, hasta que ya no tengas en la mano o no desees jugar más, con lo que concluye tu fase de Acción.

Las cartas de Combate las pueden jugar ambos bandos cuando tiene lugar un combate, sin límite de cartas, siempre que las tengan en la mano a la hora de jugarla, primero atacante y luego defensor, colocándose bocabajo y se cumplan los requisitos que algunas tienen (*recuerda que el jugador español no puede jugar cartas de combate si ha sido provocado jugando una carta de Encamisada*).

La carta de *Evento* se aplica inmediatamente al robarla el jugador otomano, no va a su mano ni cuenta para el tamaño de ésta, por lo que después de aplicar su efecto, robará otra carta en su lugar.

Una unidad o grupo de ellas puede actuar más de una vez en un mismo turno, solo es necesario que juegues las cartas de Mando para activarla las veces que se quiera.

Encontrarás que hay cartas que pertenecen a dos tipos, por ejemplo, Orden y Reacción. Se pueden jugar como cualquiera de los dos. El jugador elige, en el momento de jugarla, qué efecto aplica.

IMPORTANTE:

En un turno de Asalto el jugador turco no puede jugar cartas de construir Trincheras para ese efecto, ni el jugador español cartas de Encamisada ni Reconstruir.



8.1. CARTAS DE ACCIÓN

ATAQUE



Es la carta más común y la que te permite atacar las zonas que contengan unidades enemigas. Mueves un grupo de unidades (*de 1 a 3*), con o sin Líder, que estén en una misma zona. Las unidades así activadas tendrán 2 puntos de movimiento si son de infantería y 4 si son de caballería (*ver 5. Movimiento*). Si entran en una zona con unidades enemigas, deberán parar su movimiento, puesto que se inicia un Combate.



El jugador otomano puede utilizar estas cartas también para colocar Trincheras de asedio en el mapa, en vez de usarlas para mover, únicamente durante un turno de *Asedio*.

ENCAMISADA (*sólo jugador español*)



Es una carta de Acción que se puede usar como un ataque normal o, durante un turno de *Asedio* para hacer un ataque especial, la *Encamisada*.

El jugador español elige un grupo de sus unidades, que puede incluir también al Líder Sarmiento. Ataca una zona que esté a un máximo de 2 zonas de distancia del grupo escogido.

Desarrollados en las guerras contra los musulmanes en la península, ya en las campañas del Gran Capitán en Italia, los españoles hicieron famosos sus ataques nocturnos a cuchillo. Para distinguirse en la noche, sobre el peto o el colete, los soldados se ponían la camisa blanca y procuraban entrar usando el silencio y el arma blanca en el campamento enemigo aprovechando la oscuridad para matar, herir, y sobre todo crear confusión e infundir miedo. Las compañías de arcabuceros, dos por tercio, eran las encargadas habituales de estas "operaciones especiales". Usualmente los grupos avanzados iban respaldados por piqueros y arcabuceros a los que se recogían una vez el fuego se generalizaba y los enemigos salían de su estupor inicial, de forma que pudieran retirarse en buen orden y a salvo al campamento propio. Ante Castelnuovo el propio Barbarroja tuvo que reembarcarse en su galera, rodeado de su guardia personal por miedo de que los españoles lo alcanzaran, ya que llegaron a su tienda en medio de la vorágine de prender fuego y acuchillar que desataron.

Se libra un combate inmediatamente con algunas peculiaridades:

- A** El atacante, siempre es el jugador español y, al jugar la carta, elige una zona donde tenga unidades propias y otra zona con enemigos otomanos que estén a un máximo de 2 zonas de la zona con los bloques españoles, independientemente de la presencia de otros bloques, españoles o turcos. **NO SE MUEVEN** los bloques españoles.
- B** El jugador español no puede jugar cartas de Combate, el jugador otomano sí.
- C** Todos los dados españoles se ven modificados adicionalmente con un +2 a la tirada, que se puede acumular al modificador de la unidad y del Líder si está presente.
- D** El jugador español tira todos sus dados primero y asigna las bajas a las unidades otomanas, eligiendo qué unidades sufren las bajas y pudiendo concentrarlas sin necesidad de repartirlas. Se aplican inmediatamente.
- E** El jugador turco lanza en segundo lugar los dados con las cartas de combate que desee y unidades que le queden y asigna normalmente las bajas al jugador español, que elegirá cuáles de sus unidades las sufren.
- F** Después de resolver el combate, las unidades supervivientes de ambos bandos permanecen en las zonas en que estaban. A diferencia del combate normal, no hay retiradas.
- G** El jugador turco puede jugar una carta de Contraataque tras resolverse el combate.



↓ 8.2. CARTAS DE ORDEN

Permiten realizar diferentes acciones, como mover unidades con la carta de *Marchar* o disminuir la resistencia de las Murallas y Bastiones con *Bombardeo Artillero*.

Se detallan a continuación:

MARCHAR



Permite mover un grupo de unidades de una zona hasta 4 puntos de movimiento, a través de zonas libres de unidades enemigas, por lo que **no pueden iniciar un combate**. No se pueden dejar ni recoger Líderes por el camino. También permite realizar desembarcos de unidades, aunque moviendo sólo a una zona adyacente de playa. El jugador otomano puede utilizar estas cartas también para colocar Trincheras de asedio en el mapa, en vez de usarlas para mover, durante un turno de Asedio.

8.3. TRINCHERAS DE ASEDIO Y BATERÍAS DE ARTILLERÍA

El jugador otomano puede construir Trincheras en las que emplazar sus Baterías de artillería y guarecer a su infantería en los combates contra el enemigo, aunque **no del bombardeo de artillería**.

Cuando se juega una de esas cartas, que muestra un número de puntos de Trinchera, el jugador otomano puede colocar una pieza de Trinchera en una **zona llana por 1 punto** o en una **zona abrupta por 2 (delimitada en color marrón)** de los puntos. También puede jugar simultáneamente dos cartas sumando sus valores.

- ◆ Las Trincheras deben colocarse en zonas en las que haya alguna unidad otomana y solo puede haber un máximo de 1 Trinchera por zona. No se pueden mover una vez colocadas.
- ◆ No se pueden construir Trincheras en zonas interiores de ciudad.
- ◆ Tampoco podremos hacerlo en zonas con Murallas de ciudad o con Bastiones cuya resistencia sea mayor que cero, pero en su lugar podemos **Derruir 1 punto de resistencia por cada punto gastado**, siempre que haya unidades otomanas en dicha zona. Una vez que la resistencia de la Muralla o del Bastión sea de cero, sí podremos construir una Trinchera, como si fuera una zona llana.

BATERÍAS

Cada carta de Mando que use el jugador otomano para construir Trincheras de asedio le permite también colocar una nueva Batería en el mapa.

Además de colocar una nueva Batería, puede elegir mover una que esté ya en el tablero, hasta otra Trinchera de asedio ya construida. Este movimiento se debe llevar a cabo por zonas en las que haya Trincheras, de manera que la Batería puede recorrer varias zonas hasta llegar a la que desea el jugador otomano. La única condición es que las Baterías sólo se pueden mover por zonas donde ya hay Trincheras otomanas construidas.

Si alguna unidad española termina su movimiento en una zona donde haya una trinchera otomana y no hay ninguna unidad enemiga en ella, la trinchera es destruida.

Lo mismo sucede si los bloques otomanos son desalojados en combate de una zona con Trinchera por los españoles. La eliminación de una Trinchera o una Batería no aumenta el registro de bajas del otomano.

BOMBARDEO



Permite atacar una zona ocupada por unidades enemigas: en el caso de la carta otomana con 4d6 y en el caso de los españoles 3d6. El jugador debe elegir una Batería o Flota como lugar de origen del bombardeo.



El resultado necesario para impactar depende de la distancia de la Batería o Flota hasta el objetivo en una zona de tierra:

- ◆ **1 zona:** cada 4, 5 o 6 es un impacto.
- ◆ **2-3 zonas:** se impacta con 5 o 6.

Además, la altura de la zona donde esté la Batería o Flota también modifica esa tirada:

- ◆ Si la zona que ocupa la Batería o Flota es de altura inferior a la que ocupa el objetivo, resta 1 (-1) a cada dado de la tirada, sin tener en cuenta la diferencia de altura.
- ◆ Si, por el contrario, está a mayor altura, suma 1 (+1) por cada diferencia de altura.

Las murallas, incluso derruidas, bloquean el Bombardeo a zonas del interior.

Si el enemigo está en una zona con Murallas, incluyendo los Bastiones construidos por los españoles, los impactos eliminan primero puntos de Resistencia de las fortificaciones y, si sobran impactos, el propietario de las unidades lo distribuye a su elección entre las unidades en la zona.

Entre la Batería o la Flota y la zona objetivo se debe poder trazar una línea despejada, de terreno llano o zonas de mar. El terreno abrupto, las Murallas de la ciudad y las zonas de ciudad hacen imposible el bombardeo a través de ellas.

Los demás elementos del juego como la presencia de unidades, Bastiones españoles, Baterías o Trincheras de asedio no afectan a la línea de disparo.

Si al robar del mazo una de estas cartas, no tienes Baterías ni Flotas en el tablero puedes descartarla inmediatamente y robar otra.

CIVILES (otomana)

Es una carta de orden que le permite al jugador turco colocar el bloque verde con la pegatina de Civiles, en cualquiera de las 3 zonas objetivo.



La zona en la que se coloca el bloque se considera hasta el final de la partida ocupada por los otomanos.

Ninguna unidad española puede entrar ni salir de esa zona para el resto de la partida.

Tampoco podrá hacer Encamisadas, pero sí podrán utilizar la carta de Arcabuceros, porque son disparos a distancia.

Esta carta no comienza en el mazo otomano, se añade cuando se baraja el descarte por primera vez para volver a formar su mazo.

El Tercio de Sarmiento estaba en Castelnuovo desde el 25 de octubre de 1538 y en aquella época pajes, mujeres y niños solían acompañar a las tropas. Los no combatientes que acompañaban al Tercio y los pocos habitantes que quedaron tras la conquista tomaron refugio en el Castello del Mare al final de la batalla y el último día, ante el último asalto, ellos y los pocos soldados, principalmente heridos, que los guardaban, tapiaron las puertas del mismo y no dejaron entrar a Sarmiento y los que quedaban en pie, que murieron en la plaza ante el Castillo. Buscaron su propia salvación ante lo que temían sería la furia homicida de los vencedores turcos. Su rendición aumentó el número de los prisioneros a 600.

EL OBISPO (española)



Es una carta de orden que permite al jugador español reponer hasta 3 puntos de Fuerza de sus bloques no eliminados.

Puede repartir esos 3 puntos como desee.

El padre agustino Fray Juan Delarrica Sicilia quedó, con otros dos frailes a cargo del hospital y la enfermería. Con sus cuidados y exhortaciones morales consiguió que muchos heridos siguieran en sus puestos hasta el final.

REPARACIONES (española)



Permite al jugador español reparar, solo en turnos de Asedio, hasta 2 puntos de Resistencia, restaurando puntos perdidos en una o dos zonas con Murallas de la ciudad o Bastiones, no ocupadas por bloques turcos, tengan o no unidades españolas en ellas en el momento de jugarla.

En un asedio una de las principales tareas de los defensores era reparar de noche lo que los asediadores destruían con su artillería de día. De modo que esta guerra de albañilería y carpintería prolongaba la duración del asedio y permitía a los defensores vivir unos días más.



8.4. CARTAS DE COMBATE

Estas cartas sólo se pueden jugar al inicio de un combate.

RECUERDA:

El jugador español, en un combate provocado por la jugada de una carta de "Encamisada" no puede jugar este tipo de cartas.

El atacante las juega primero, bocabajo frente a sí, seguido por el defensor, también bocabajo.

Una vez que el defensor ha puesto sus cartas, el atacante no puede añadir ni quitar cartas a ese combate.

Se pueden jugar cuantas cartas se quiera y se tengan en mano, del mismo nombre, o diferente y sus efectos se acumulan.

Los efectos de las tiradas indicadas en las cartas de Combate se aplican antes del combate de las unidades, por lo que puede darse el caso que las unidades de un bando sean eliminadas antes de llegar a combatir. En cualquier caso, el efecto de las cartas de Combate de ambos bandos es simultáneo y sus impactos se aplican a la vez, antes de lanzar los dados por las unidades supervivientes.

ANDANADA (otomana)



Permite al jugador turco impactar con +1 a todos los dados que lance en un combate y pertenezcan a unidades de Jenízaros.

Sólo este tipo de unidad se beneficia del modificador, no los Azab o los Sipahis.

"Los esclavos del Sultán" eran las tropas de élite del Imperio Otomano, los Jenízaros. Aunque en menor número que los españoles (1 de cada 4), también estaban dotados de armas de fuego y empleaban tácticas "modernas", como hacer fuego en varias filas a la vez, concentrando los disparos en muy poco tiempo, con el consiguiente efecto psicológico que eso tiene sobre una formación enemiga.

Sólo puede jugarse en un combate donde haya al menos un bloque de Jenízaros. Puede usarse tanto en ataque como en defensa. Si cuando llega el momento de usar la bonificación, ya no quedan puntos de Fuerza de Jenízaros para lanzar dados, se desperdicia su uso.

INGENIOS DE FUEGO



Es una carta de Combate que permite lanzar 3d6 contra las unidades enemigas justo al comienzo de un combate, al revelar la carta.

Con cada resultado de 5 o 6 inflige 1 impacto que el contrario distribuye a su elección.



Sólo pueden jugarse en zonas de Murallas de la ciudad, Bastiones construidos por los españoles o adyacentes a esas zonas.

En la guerra de asedio y naval -el combate de abordaje era una variante del combate de asedio o combate urbano- era común el uso de armas que prendiesen fuego, bien para destruir defensas hechas de madera, bien para prender la galera enemiga y para infligir heridas incapacitantes en los adversarios justo antes de llegar al choque de arma blanca. Primitivas granadas (reellenas de pólvora y con mecha o vasijas con líquido inflamable que se desparramaba al romperse) se usaron en este asedio y muchos otros.

POR LA FE (otomana)



Esta carta sólo puede usarse en un combate en el que haya al menos 1 unidad de Azabs presente. Al usarla, el jugador otomano deberá eliminar 3 puntos de Fuerza de unidades Azab al terminar el combate y todos los dados que lancen las unidades Azab (no *Jenízaros ni Sipahis*) en el combate, impactan con +1.

*Los Azabs eran mayoritariamente voluntarios que iban a la guerra contra los infieles confiando en la superioridad de su Dios y esperando la recompensa eterna si daban sus vidas en la Yijad. Por eso sufrían muchas bajas al encomendárseles las tareas más peligrosas e ingratas, como cavar trincheras, guarnecerlas, y lanzar asaltos preparatorios para ablandar las posiciones enemigas antes de que los *Jenízaros* hicieran el ataque decisivo. Peor armados, entrenados y encuadrados que estos últimos, eran la "carne de cañón" de un ejército otomano en un asedio.*

Puede usarse tanto en ataque como en defensa. Si cuando llega el turno de usar la bonificación no quedan Puntos de Fuerza de Azab para lanzar dados, se desperdicia su uso. También puede usarse como una carta de órdenes para colocar 1 Trinchera en el mapa o mover 1 Batería.

MINAS (española)



Esta carta de Combate permite al jugador español lanzar 4d6 contra las unidades otomanas en un combate que tenga lugar en zonas con Murallas de la ciudad o Bastiones construidos por los españoles, o en zonas adyacentes a ellas. Solo puede usarse en defensa.

Era muy común en esta época la guerra de minas y los otomanos eran muy aficionados a ella. No obstante en el caso del asedio de Castelnuovo solo se menciona su uso por parte de los defensores: se preparaba una cavidad bajo la brecha que fueran los adversarios a atacar o bajo una posición que se esperaba hubiese que abandonar y se hacía estallar el explosivo justo cuando los enemigos llenaban la posición en cuestión, para derruirla y hacer el mayor daño posible. La preparada para el 7 de agosto no funcionó, pues la pólvora se mojó con las lluvias que cayeron ese día.

CABALLOS DE FRISIA (española)



Permite al jugador español colocar un cubo de "Caballos de Frisia" en una zona con Murallas o en un Bastión. Cada cubo permite ignorar 1 impacto de los conseguidos en el combate por parte del jugador otomano.

No resultan destruidos al absorber el impacto. Además, de producirse un empate en el combate en presencia de estas piezas, el jugador español gana el combate.

Sólo puede usarse en defensa y se quedan permanentes en la zona. Si los otomanos ocupan una zona sin enemigos y con Caballos de Frisia, entonces son destruidos automáticamente.

Puede haber más de uno en una misma zona.

Eran de los más comunes y frecuentes obstáculos que se usaban para entorpecer el acceso a las brechas en las fortificaciones. Sus estacas puntiagudas servían para disuadir a los asaltantes y canalizaban su avance hacia zonas más batidas por las armas defensoras -auténticos "killing grounds"-. Normalmente grupos avanzados de los atacantes solían tener como misión abrir brechas en estas defensas improvisadas. En este juego estas cartas y las fichas que colocan se usan para reflejar todos esos artilugios y obras improvisadas que los defensores usaban para defender mejor las brechas en las murallas.

EL BATIR DEL TAMBOR (española)



Permite al jugador español que las unidades de Piqueros impacten con +1 a todos los dados que lance en un combate, no de Arcabuceros.

Sólo puede usarse esta carta en un combate donde haya al menos una unidad de Piqueros presente.

Si cuando llega el turno de usar la bonificación no quedan Puntos de Fuerza de Piqueros para lanzar dados, se desperdicia su uso.

Puede usarse tanto en ataque como en defensa y en cualquier tipo de zona del tablero.

Siendo los piqueros de uso principal en campo abierto, no obstante, cuando llegaba la hora de asaltar o defender una brecha solían encabezar los grupos de combate, pues la longitud de sus armas les permitía herir a distancia y mantener lejos a los atacantes o herir a los defensores y conseguir despejar la brecha para poder irrumpir en la plaza enemiga. El "bosque de picas" ofrecía una cierta protección frente a los proyectiles y normalmente para esas ocasiones se armaban con rodelas, morriones y petos "fuertes", a prueba de balas.



8.5. CARTAS DE REACCIÓN

Se pueden jugar en la fase de Acción del otro jugador, tras cumplirse la condición indicada en la carta. Sólo puede jugarse una única carta de Reacción tras una carta de Acción del contrario.

CONTRAATAQUE



Es una carta de doble uso. Como reacción se puede usar inmediatamente después de haber resuelto un combate en la fase de Acción del rival o incluso una *Encamisada*. Permite actuar en el turno del contrario como si hubieses jugado una carta de *Ataque* en tu propio turno.

Puedes activar la agrupación de unidades que desees, no sólo la que acaba de recibir el ataque, inmediatamente después de terminar el ataque enemigo, realizando un movimiento y, si las unidades entran en una zona con enemigos, iniciar un Combate.

También puedes jugarla en tu turno, como carta de Acción de *Ataque*.

ARCABUCEROS (española)



Es una carta de Reacción que el jugador español puede usar en cuanto alguna unidad otomana se mueva a una zona adyacente a alguna unidad de arcabuceros. Esta carta permite descubrir las unidades de arcabuceros (*que desee y en una o varias zonas*) que puedan hacer fuego a una zona adyacente donde hayan entrado las unidades otomanas, mostrándolas y lanzar los dados, con todos los modificadores adecuados (*incluida la presencia de Sarmiento*) contra las unidades otomanas, sin recibir respuesta.

Los arcabuceros no pueden disparar a dicha zona adyacente si en ella se va a iniciar un combate porque haya unidades propias. Pero sí se podrán disparar si el enemigo se retira a una zona adyacente a ellos.

Los bloques de arcabuceros quedan descubiertos durante lo que queda de fase de Acción y podrán volver a disparar sobre cualquier otra unidad otomana que se mueva a una zona adyacente a ellos sin necesidad de volver a jugar otra carta. Esos disparos obtienen, normalmente, un impacto con resultados de 4, 5 o 6 (*téngase en cuenta que los arcabuceros siempre tienen un bono de +1 al dado y si Sarmiento se encuentra en su zona, reciben otro +1*).

También hay que tener en cuenta la altura de la zona ocupada por los arcabuceros que disparan y la ocupada por los bloques otomanos que reciben el disparo.

Resta 1 (-1) a los dados que lance un bloque que esté en una zona por cada nivel de altura inferior a la de la zona ocupada por los bloques otomanos; suma 1 (+1) a los dados que lance un bloque que esté en una zona cuya altura sea superior a la altura de la zona ocupada por los bloques otomanos.

Pero esos bloques de arcabuceros que quedan descubiertos no pueden mover mientras estén así durante esta fase de Acción, aunque pueden retirarse si, al ser atacados, pierden el combate, manteniéndose descubiertos.

El fuego de los arcabuces era decisivo para detener un ataque enemigo y el arma de fuego ya reinaba en el campo de batalla en 1539.

FUEGO AMIGO (española)



El jugador español puede usar esta carta en el momento en que alguna unidad otomana se mueva a una zona que esté en la línea de disparo de la artillería turca; es decir, a cualquier zona a la cual o a través de la cual podría disparar la artillería otomana. El otomano tirará 2d6 por cada una de sus unidades y con un 5 o 6 sufrirá la pérdida de 1 punto de Fuerza. Si en la zona donde movió el otomano hay españoles, primero se resuelve el fuego amigo y después el combate de la forma habitual.

Los turcos, junto a sus sofisticadas técnicas de asedio y la maestría en el manejo de la artillería, siempre se caracterizaron por sufrir muchas bajas durante estas operaciones. Muchos de sus soldados eran voluntarios que luchaban por la fe contra el infiel y esperaban la recompensa eterna si morían en la Yihad, por lo que hacían gala de un valor fanático en más de una ocasión.

Otro de los motivos era que los otomanos entendían que acelerar las operaciones de asedio suponía perder vidas y el Imperio se lo podía permitir, dada su capacidad de movilización y reclutamiento, que se aunaba con la motivación individual de muchos combatientes.

Durante el asedio de Castelnuovo, algo que sorprendió a los españoles, era que la artillería otomana no dejaba de disparar nunca, incluso cuando sus propias tropas se acercaban a las brechas, lo cual ocasionaba bastantes bajas debido a "fuego amigo", que es lo que refleja esta carta.

8.6. CARTAS DE EVENTO

Se debe aplicar su efecto en el mismo momento en que el jugador turco la robe del mazo.

TORMENTA (otomana)



Cuando el jugador otomano roba esta carta, la muestra y roba otra carta en sustitución de ella.

Tiene un solo uso y se retira de la partida en cuanto sale. El efecto de la carta hace que durante la siguiente fase de Acción no se pueden jugar ninguna de las siguientes cartas: *Ingenios de Fuego, Bombardeo, Andanada, Arcabuceros* y *Minas*. Dependiendo de en qué fase se robe esta carta, afectará en la fase siguiente, pudiendo afectar negativamente al otomano o al español.

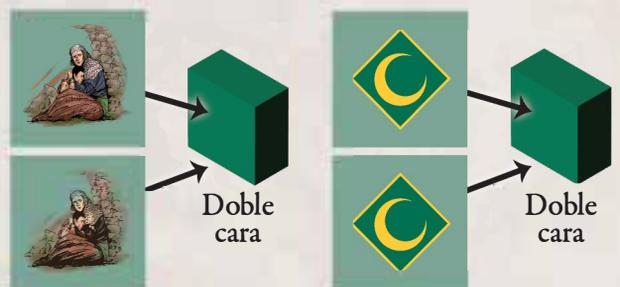
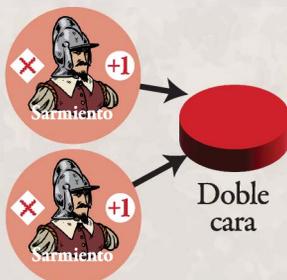
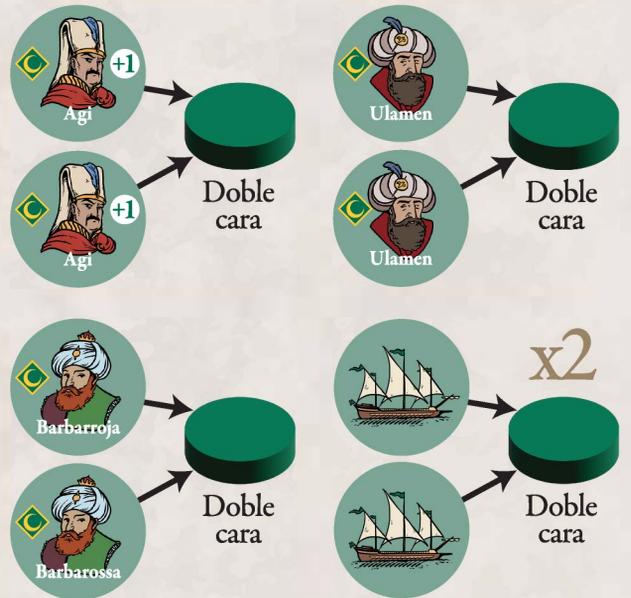
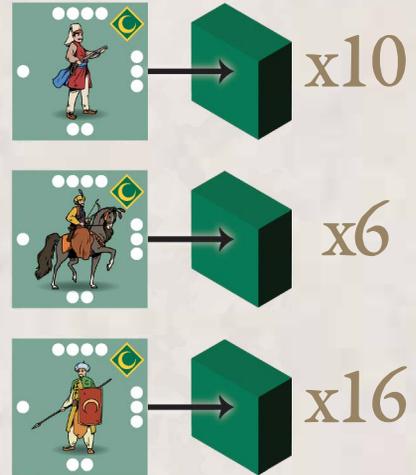
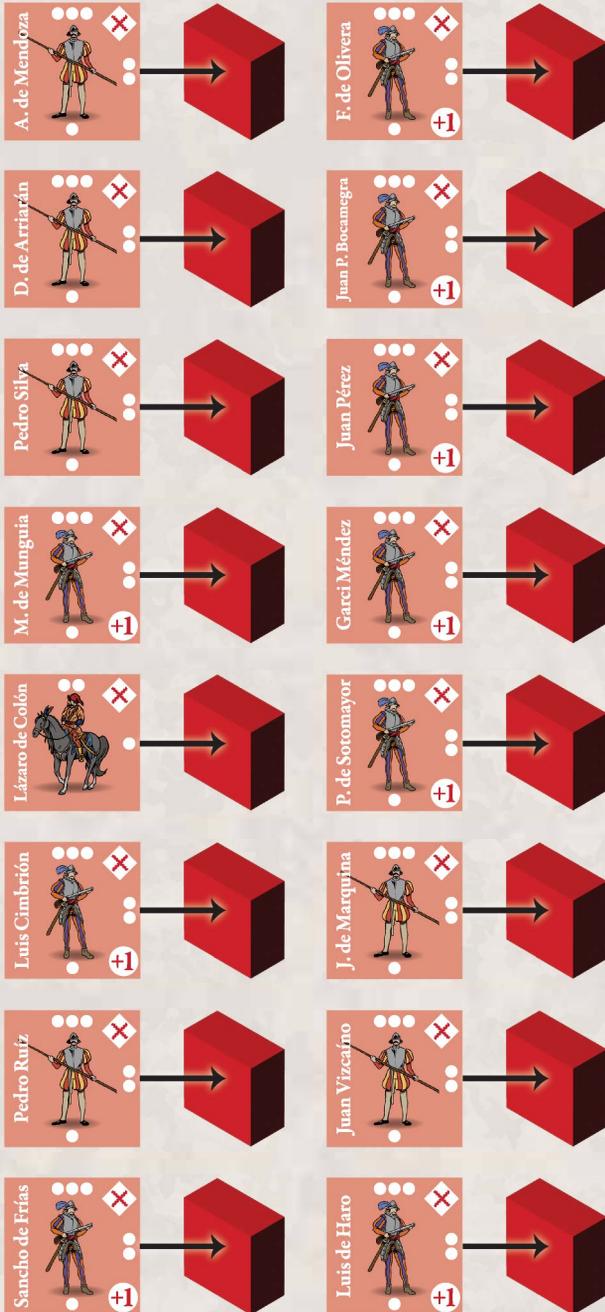
Cuentan las crónicas que el último día de la defensa cayó un aguacero que empapó la pólvora e inutilizó una mina que se había preparado para cuando el castillo norte no fuera defendible. El combate fue al arma blanca y acabó con la resistencia española.



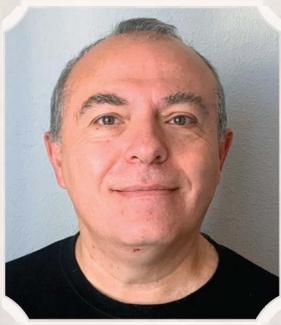
9. ANEXOS



A continuación te mostramos cómo utilizar las pegatinas que vienen en este juego y en qué tipo y color de bloque debes pegar cada una de ellas. Es muy simple, algunos bloques llevan pegatina en una sola de sus caras mientras que otros las llevan en ambas caras como los marcadores de Líderes, Flotas, Civiles y Bajas otomanas.



9.3. NOTAS DEL DISEÑADOR



Francisco Ronco

Dado el excelente diseño que terminó siendo *'Santa Cruz 1797'* no podía dejar que ese sistema de juego y la experiencia que le acompañan se agotaran en él. Otra editorial (*NAC Wargames*) ha publicado ya otro descendiente de *'Santa Cruz 1797'*, con más peso y profundidad: *'Von Manstein's Triumph'*. Desde muy pronto empecé a pensar en otras posibilidades para trasladar el sistema. Yo suelo diseñar series de juegos para facilitar el acceso de los jugadores a los nuevos productos. En este caso no es una serie, pero sí una 'familia' por el aire de semejanza que este juego que tienes en tus manos comparte con sus predecesores *'Santa Cruz 1797'* y *'Von Manstein's Triumph'*. Todos estos juegos comparten una familiaridad de componentes (*bloques, tablero zonal, motor de cartas*) y son lo suficientemente diferentes para que nadie sienta que está repitiendo experiencia cuando cambia de uno a otro.

Lo que sí pretendí desde el principio es hacer un juego que se pareciera lo más posible al diseño original y proporcionara la misma experiencia de una 'batalla desesperada', que es como en *Bellica Third Generation* llamamos a esta 'familia'. Una batalla desesperada por las condiciones en que se da y el contexto en el que se produce.

Difícilmente encontraremos una batalla más desesperada que la librada por Sarmiento y su Tercio que voluntariamente arrojaron el tornado de la batalla antes de entregarse a unas inciertas condiciones de rendición y desde luego no estaban dispuestos a cambiar sus honras por el dinero y la libertad que Barbarroja les ofrecía. En las notas históricas ya hablo de dicho contexto, y por eso la batalla se plantea como una cuenta atrás, el jugador turco debe ocupar la Fortaleza antes de que los españoles le hagan tantas bajas que se convierta en una victoria pírrica. Sobre la realidad de las bajas turcas nunca podremos llegar a estar seguros. Doria, en su carta a Carlos V cifraba en 3.000-4.000 las bajas sufridas, mientras que los supervivientes y las crónicas hablaron de decenas de miles de muertos turcos. Precisamente ese es el carácter desesperado: los españoles no pueden ganar. Su victoria es matar y matar mucho. Los turcos tienen una cantidad de tropas inagotable, a la escala del juego, y todo el tiempo del mundo. El asedio será un éxito, pero ¿a qué precio? Ese es un marco inmejorable para esta familia de juegos a la que pertenece *'Castelnuovo 1539'*.

El juego es de carácter táctico por la escala de terreno y de unidades que se usan, de modo que los jugadores están maniobrando compañías y grupos de compañías por el tablero. La coordinación en este juego es imposible, pues los medios de comunicaciones de la época no la permitían más allá de tener un plan para un turno determinado (*mano de cartas*) e ir implementándolo según se pueda (*y el enemigo lo permita*). Como ya comenté en las notas históricas y de diseño diseminadas por el reglamento, los turcos no dejaban de disparar sus cañones contra las brechas y las murallas ni siquiera cuando sus propios hombres estaban escalándolas, ocasionando bajas entre ellos... Uno tiene que saber qué bloques manda a qué misión: en campo abierto la caballería es dueña, pero los piqueros le suponen un problema, y en todo momento los arcabuceros son letales y decisivos, los jenízaros cuando están dirigidos por su capitán y/o juegan una carta de *'Andanada'* también suelen cobrarse lo suyo en sangre española.

El juego pretende ser también una vuelta de tuerca respecto a sus anteriores hermanos 'desesperados', al ser una simulación de un asedio. La guerra de asedio del siglo XVI tiene sus peculiaridades y estas han sido modeladas en el juego por medio de la distinción entre turnos de *'Asedio'* y de *'Asalto'*, la presencia de baterías artilleras, las anticuadas fortificaciones medievales de la ciudad y las modernas fortificaciones de tierra construidas por los españoles para reforzarlas, la construcción de trincheras de asedio y su utilidad para disminuir las bajas de los asediadores... Una partida bien jugada y equilibrada dejará un espectáculo de líneas de asedio formando un apretado cinturón y acercándose cada vez más a la ciudad, baluartes y murallas derruidos por las baterías otomanas y brechas donde se concentran los choques a corta distancia que acabarán decidiendo el resultado. Incluimos también las famosas *'encamisadas'* españolas y una vez se dominen las reglas se podrá ver que las fortalezas no se defendían pasivamente, sino que parte del secreto de su resistencia estaba en una defensa activa que realizara salidas, estorbara las obras de los atacantes, destruyera alguna batería artillera y no les diera descanso ni tranquilidad.