




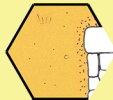
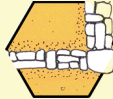
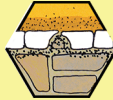




## TIPOS DE TERRENO

Aspecto del terreno	Nombre	Coste movimiento por hex.	Tipo de cobertura	Efecto del terreno en el combate
	<b>Terreno llano</b>	1	Ninguna	0
	<b>Arbusto</b>	2 a pie, 4 a caballo	Ligera	-
	<b>Arbol</b>	Impenetrable para caballos, 2 a pie	Ligera	-
	<b>Pendiente</b>	2 a pie, 4 a caballo	Media si el disparo cruza el borde superior	-
	<b>Pantano</b>	2 a pie, 4 a caballo	Ligera	-
	<b>Roca</b>	Impenetrable para caballos, 4 a pie	Ligera	-
	<b>Sendero</b>	1 desde otro hex. de sendero, Impenetrable para personajes montados y desde los laterales	Media si el disparo viene de una elevación inferior	0
	<b>Escalera rocosa</b>	2 desde otro hex. de sendero, Impenetrable para personajes montados y desde los laterales	Ligera	-
	<b>Playa</b>	1	Ninguna	0
	<b>Bajíos</b>	2	Ligera	-
	<b>Aguas profundas</b>	Impenetrable para caballos y personajes acorazados 4 a pie	Ligera, excepto si el tirador está adyacente al hex. de agua	-

Aspecto del terreno	Nombre	Coste movimiento por hex.	Tipo de cobertura	Efecto del terreno en el combate
	<b>Interior de casa</b>	Impenetrable para caballos (excepto desde hex. de puerta) 1 a pie	Ninguna	+
	<b>Pared de edificio</b>	Impenetrable	Infinita	0
	<b>Ventana en pared de edificio</b>	4 a pie (para cruzar), Impenetrable para caballos	Media	Att. - Def. +
	<b>Puerta en pared de edificio</b>	1	Media	Def. +
	<b>Escalera</b>	2 a pie, Impenetrable para caballos	Ninguna	-
	<b>Esquina exterior</b>	1	Media	0
	<b>Muro bajo</b>	3	Media	Def. +
	<b>Ventana de capilla</b>	1 a pie (Impenetrable desde el exterior)	Pesada	Def. + (Imposible combatir a través de ella)
	<b>Tienda</b>	2 a pie Impenetrable para caballos	Pesada	- (Imposible combatir a través de ella)
	<b>Entrada de tienda</b>	2 a pie Impenetrable para caballos	Ligera	-

## SECUENCIA DE JUEGO

### Fase del Jugador A

1. DISPARO OFENSIVO: Todas las unidades con capacidad de disparo del Bando A pueden disparar, a excepción de aquellas que se hallen en contacto con un personaje enemigo
2. ANUNCIO DE CARGAS Y CONTRACARGAS DE CABALLERÍA: El Jugador A anuncia, una a una, las cargas que pretende hacer con su caballería. El Jugador B, en algunos casos, tiene la posibilidad de declarar contracargas (ver § 7.2).
3. MOVIMIENTO Y DISPARO DEFENSIVO: Todos los personajes del Bando A que no hayan disparado en la Fase 1 pueden mover. Han de respetarse siempre las limitaciones que imponga el tipo de arma (ver § 5.1 Disparo & Movimiento). El Bando B puede disparar durante el movimiento de los personajes del Bando A, usando personajes que no se hallen en contacto con el enemigo. Estos personajes deben respetar las especificaciones del Disparo Defensivo (ver § 5.1 y § 5.3 Disparo Defensivo).
4. COMBATE: Todos los personajes del Bando A que estén en contacto con personajes enemigos pueden atacar, excepto aquellos que hubieran disparado en la Fase 1.
5. PERSONAJES ATURDIDOS: Todos los personajes del Bando A que fueron Aturridos en la Fase del Jugador B se levantan (de vuelta a las fichas afectadas).

Aspecto del terreno	Nombre	Coste movimiento por hex.	Tipo de cobertura	Efecto del terreno en el combate
	<b>Muro de castillo</b>	Impenetrable	Infinita	Imposible
	<b>Aspillera</b>	1 a Pie (Impenetrable desde el exterior)	Pesada	Def. + (Imposible combatir a través de ella)
	<b>Puerta de torreón</b>	1 a Pie, Impenetrable para caballos	Media	Def. +
	<b>Empalizada</b>	1 Imposible de cruzar	Infinita (si el disparo cruza la empalizada)	Imposible
	<b>Adarve</b>	1 a pie, 4 desde una escala	Pesada	0
	<b>Escalera</b>	2 a pie, Impenetrable para caballos	Ninguna	-
	<b>Puerta cerrada</b>	Impenetrable cuando está cerrada	Infinita (si el disparo la cruza)	0
	<b>Puerta abierta</b>	2 a pie, Impenetrable para caballos	Ligera	-
	<b>Puerta destrozada</b>	2 a pie 4 montado	-	-
	<b>Escala vertical</b>	3 a pie	Ninguna	-

### Fase del Jugador B

Se procede de la misma manera que en la del Jugador A, pero esta vez es el Bando B el que lleva la iniciativa y juega en vez del Bando A. El Jugador A puede intervenir en la Fase 3 con el Disparo Defensivo. Cuando la Fase 5 se ha completado, un nuevo Turno de Juego comienza y el Jugador A retoma la primera Fase

Nota: Es importante seguir rigurosamente el orden en la secuencia de Fases. No comience una nueva Fase hasta haber completado la anterior.

# Guiscard