

# regles de joc

## 1 - Introducció

**11 de Setembre 1714** és un joc basat en la batalla que es produí durant el 1714 a Barcelona. Un jugador (o equip) controla l'exèrcit de les Dues Corones (França i Espanya), i l'altre (jugador o equip) comanda l'exèrcit català que defensava la Ciutat Comtal. La partida està dividida en una sèrie de torns, en cada un dels quals els jugadors s'alternen en el moviment de les seves unitats tot atacant l'enemic, amb l'objectiu de derrotar les forces del contrincant i controlar el màxim d'espais estratègics.

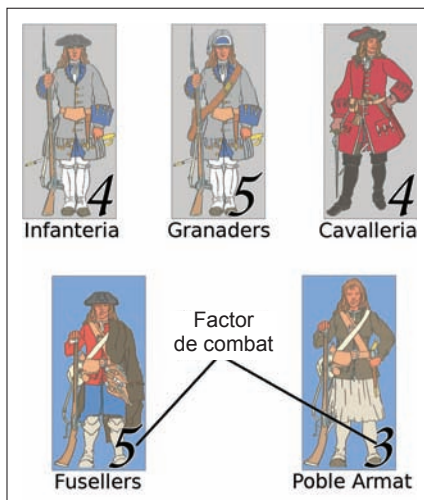


## 2 - Components

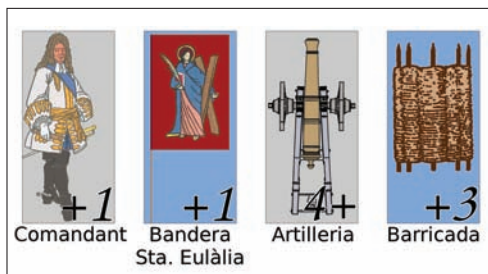
### 2.1 - Les fitxes

Les fitxes representen els exèrcits contendents. Cada fitxa simbolitza i porta el nom d'una unitat concreta. També compta amb un color que la faci ràpidament identificable. Les unitats catalanes (exèrcit regular, Coronela i poble armat) tenen fons blau. L'exèrcit de les Dues Corones té el fons blanc. La figura representada en cada fitxa mostra el tipus de combatents que compona la unitat. Aquestes unitats tenen un factor de combat diferent que representa la seva potència, experiència, combativitat, armament, etc. El factor de combat s'indica amb un número en la zona inferior de la fitxa.

A banda d'aquestes fitxes, anomenades unitats de combat, n'existeixen altres que representen elements especials: comandants, bateries artilleres i barricades.



Unitats de combat disponibles.



Unitats especials presents al joc.

### 2.2 - El tauler de joc

El tauler de joc recrea la zona de llevant de Barcelona, entre l'església de Santa Maria del Mar i l'exterior de les muralles, allà on els borbònics tenien establertes les seves bateries i trinxeres de setge.

El fons del mapa mostra la trama urbana de Barcelona en el temps del setge borbònic, així com els elements rellevants (muralles, convents, travesseres, bretxes). Al damunt d'aquest fons històric s'ha imprès un conjunt de caselles poligonals anomenades zones, que regulen el moviment i el combat de les diferents unitats. La grandària de cada zona està relacionada amb la facilitat de moviment a través d'ella: les zones petites marquen àrees atapeïdes d'edificis on l'avanç és lent i, per contra, les zones grans indiquen les vies de circulació més àgils.

Cada una de les unitats dels jugadors ha d'estar dins d'una zona determinada.

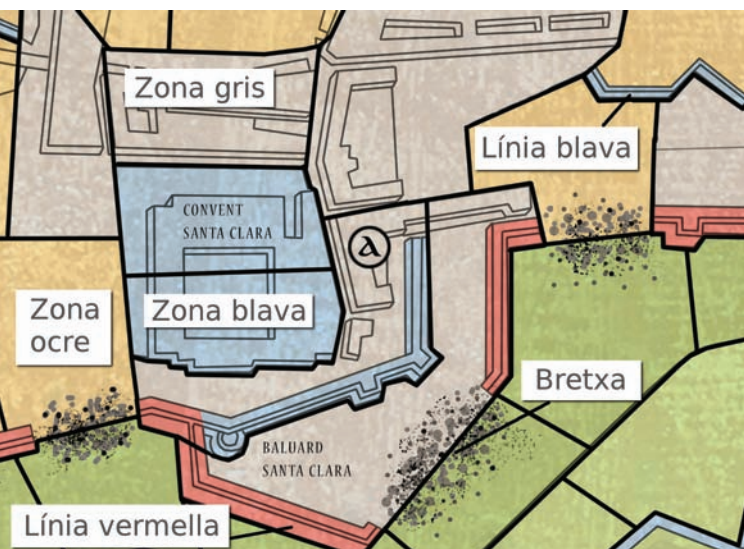
#### 2.2.1 - Tipus de zones

Cada una de les zones del mapa està pintada d'un color, tenint en compte el tipus de terreny que comprèn:

- **Zones ocre i verdes.** La gama ocre, amb diverses tonalitats, s'aplica a carrers, horts, fossats, espais amplis, camps, etc. La gama verda delimita les zones situades fora muralla. Cap dels dos tipus té bonificació en defensa, doncs delimiten espais sense protecció per al defensor.
- **Zona gris.** Amb aquest color s'assenyalen els conglomerats de cases. Zones denses urbanes difícils de travessar i fàcils de defensar. També s'assenyalen amb el mateix color els terraplens de muralles i baluards, entenen que són espais pensats per la defensa. Les unitats que estan en una casella de color gris tenen avantatges quan son atacades, ja que es poden defensar fàcilment.
- **Zona blava.** Es una zona d'edificis poderosos fàcils de fortificar, amb murs amplis capaços de suportar bombardeigs i tota mena d'impactes. Estan representats amb aquest color els tres monestirs propers a les muralles (Santa Clara, Sant Agustí i Sant Pere), així com els convents de Santa Caterina i Jonqueres. Les fitxes que estan emplaçades en aquestes zones gaudeixen d'importants avantatges defensius.

De manera addicional, els costats d'algunes d'aquestes zones estan pintats amb un color diferent, tot assenyalant elements rellevants en el pas a zones adjacents:

- **Línia blava.** Representa línies fortificades (muralls, parapets, trinxeres). És possible el pas a través d'elles des de les zones adjacents. Tanmateix, les unitats que es defensen darrere una línia blava reben bonificacions defensives contra les unitats atacants que pretenen travessar la línia.
- **Línia vermella.** Representa la línia de muralls i baluards. No es poden travessar, són una barrera. En termes de joc no hi pot haver moviment o combat a través d'elles, excepte foc artiller. Les zones destruïdes (bretxes, portells, esvorancs) són les úniques practicables, i estan oportunitat assenyalades amb altres colors i marques de bretxes.



Tipus de zones i línies presents al mapa.

### 2.3 - Els daus

El joc fa servir daus de sis cares per a introduir el factor atzar en el joc. D'ell dependrà en part el desenllaç dels combats que es produeixen, així com d'altres esdeveniments del joc (tir artiller, voladura de mines, etc.).

## 3 - Escala del joc

### 3.1 - Escala d'unitats

Cada fitxa és assimilable a una companyia, i representa una magnitud d'entre 60 i 100 combatents.

### 3.2 - Escala del mapa

Un centímetre de mapa equival aproximadament a 10 metres d'espai físic real.

### 3.3 - Escala de temps

Cada torn de joc representa entre 60 i 90 minuts de combat real.

## 4 - Preparació de la partida

El jugador que comanda les forces catalanes col·loca les seves unitats al mapa seguint les indicacions aportades en l'apartat de desplegament inicial d'aquestes regles. Seguidament, el jugador que comandarà les tropes de les Dues Corones fa el mateix. Quedaran apartades temporalment les unitats catalanes que entrin posteriorment com a reforços.

Se situa el marcador amb les dues banderes a la primera casella de la llista de torns, amb la cara que representa a les Dues Corones a la banda superior.

Com a últim pas es remena la baralla de cartes, tot col·locant-les en una sola pila, amb el revers cap amunt.

Un cop fet això ja es pot iniciar la partida, tot començant pel primer torn del jugador borbònic.

## 5 - La seqüència de joc

Durant cada torn els jugadors hauran de seguir la següent seqüència d'accions. El jugador que està duent a terme les accions és anomenat jugador actiu, mentre que l'altre és el jugador no actiu.

### 5.1 - Accions de les Dues Corones

En aquesta fase el jugador que comanda Dues Corones executa les següents fases:

#### 5.1.1 - Comprovació de la bretxa reial

El jugador borbònic comprova si pot passar per la bretxa reial. Llençant un dau de sis, un cop aconseguit un 6 ja pot passar per ella, i no fa falta que executi més cops la comprovació.

#### 5.1.2 Fase d'esdeveniments aleatoris

El jugador actiu agafa una carta a l'atzar i en llegeix l'esdeveniment. Aquest pot desencadenar fets i accions que alteraran el curs dels combats, i està en vigència mentre el jugador segueixi actiu.

#### 5.1.3 Fase de tir artiller

Es declaren i resolen possibles atacs mitjançant foc d'artilleria contra posicions enemigues.

#### 5.1.4 Moviment de tropes

Si en aquest torn el jugador rep reforços, s'introdueixen les noves tropes al tauler de joc. Després d'afegir-les, el jugador borbònic pot moure totes les seves unitats seguint les regles de Moviment d'aquestes instruccions.

#### 5.1.5 Combat

Un cop realitzats tots els moviments, es declaren i resolen els combats que desitgi l'atacant, que poden ser de dos tipus: foc de descàrrega i assalts.

#### 5.1.6 Fase de descart de la carta d'atzar

Es descarta la carta d'atzar emprada durant el torn, tot apartant-la de la zona de joc.

### 5.2 - Accions de l'Exèrcit Català

Es capgira la fitxa que marca el torn actual, mostrant ara el distintiu de l'exèrcit català.

El jugador que representa les forces catalanes passa a ser el jugador actiu en aquesta segona meitat del torn, i executa les fases de manera idèntica al seu contrincant (excepte la comprovació de la bretxa reial).

#### 5.2.1 - Fase d'esdeveniments aleatoris

#### 5.2.2 - Fase de tir artiller

#### 5.2.3 - Moviment de tropes

### 5.2.4 - Combat

### 5.2.5 - Fase de descart de la carta d'atzar

## 5.3 - Fase final del torn

En acabar el darrer torn es consulten les condicions de victòria per saber quin dels dos bàndols ha guanyat la partida.

En cas contrari, es comprova si s'han assolit les condicions de victòria automàtica donades a les regles. Finalment, si la partida no s'ha acabat s'avança el marcador de torn a la següent casella horària, i el jugador borbònic torna a estar actiu.

## 6 - Apilament

### 6.1 - Límit d'apilament

Poden haver un màxim de 5 unitats de combat a cada una de les zones del joc (els líders, l'artilleria i les barricades no compten, doncs no són unitats de combat). Si en qualsevol moment es descobreix una zona on s'excedeixi aquest màxim de 5 unitats s'eliminaran suficients d'elles com per a tornar a aquest límit.

En una casella determinada tan sols hi poden haver fitxes d'un dels dos bàndols. L'única manera d'entrar en una casella on hi hagi unitats enemigues és a través d'un assalt, dins la fase de combat.

### 6.2 - Zones de desplegament borbònic

Hi ha tres zones especials corresponent a àrees de desplegament de l'exèrcit de les Dues Corones; Esquerra Dues Corones, Centre Dues Corones i Dreta Dues Corones. En aquestes zones no s'aplica el límit d'apilament, doncs representen àmplies zones extramurs amb suficient espai per a desplegar la totalitat de l'exèrcit assaltant.

### 6.3 - Apilament durant moviment i combat

El límit d'apilament es obligatori durant tota la partida. Així, no pot ésser infringit durant els moviments, els combats o les retirades. L'única excepció a aquesta regla es l'arribada de reforços (veure 10.1).

## 7 - La mina a la bretxa reial (la més propera al baluard de Portal Nou)

En l'assalt de l'11 de setembre la major bretxa creada en les muralles barcelonines no va ser travessada pels atacants fins ben entrat el dia, atès que els borbònics pensaven que estava minada pels catalans. Tan sols la van poder fer servir quan es van assegurar que la pólvora de la mina estava mullada i, per tant, no esclataria.

Per a reflectir aquest important fet en el joc, el jugador borbònic ha de llançar un dau a l'inici de cada torn. Amb un resultat de 6, els enginyers borbònics han assegurat la bretxa reial, i aquest pas pot ser franquejat per les tropes de les Dues Corones. Fins que no hagi passat això, cap unitat pot travessar la Bretxa Reial. Un cop franquejada la bretxa, la regla no té més efecte al joc, i no fa falta fer la comprovació a l'inici de torn. En cas contrari, el jugador borbònic haurà de seguir executant la comprovació cada torn.

## 8 - Esdeveniments aleatoris (ús opcional)

El joc fa servir una petita baralla de cartes per a simular events aleatoris que introdueixen al jugador en el caos típic d'una batalla com la de l'11 de setembre. A l'inici de la partida s'ha de remenar

la baralla de cartes, tot col·locant-les amb el revers cap amunt. A l'inici del seu torn, el jugador actiu ha d'agafar-ne la que està a dalt de tot, descobrir l'anvers amb el text, llegir-lo i executar l'event descrit. En el cas que els efectes durin tot el torn del jugador actiu, es deixarà la carta cara amunt com a recordatori, fins que s'acabin els moviments i combats del torn, moment en el qual es descartarà la carta per tota la resta de partida.

(Nota: L'ús de les cartes és opcional, Per facilitar l'agilitat del joc es pot prescindir de la fase "Esdeveniments aleatoris")

## 9 - Tir artiller

Cada un dels jugadors té a la seva disposició diverses unitats d'artilleria, que corresponen a bateries de canons amb un alt poder de devastació a distàncies considerables. En la seva fase de tir artiller, un jugador pot disparar les seves bateries contra unitats de combat enemigues. Els canons catalans tan sols poden fer-ho contra zones adjacents (és a dir, limitrofes) a on està situada la unitat d'artilleria, mentre que el jugador borbònic pot disparar fins a dues zones de distància, tenint en compte el gran calibre dels seus canons.

Cada fitxa artillera pot bombardejar únicament una unitat enemiga per torn. Per a resoldre l'atac a una zona adjacent, el jugador actiu defineix quin és el seu objectiu i tira un dau, essent aquest eliminat amb un resultat de 4, 5 o 6. En el cas que la unitat que dispara sigui una bateria borbònica, i l'objectiu estigui situat a 2 zones de distància s'elimina l'objectiu amb un 5 o 6.

Les unitats artilleres no es poden moure del seu lloc d'origen durant tota la partida, i si per qualsevol motiu unitats de combat enemigues entren a la seva zona, la unitat artillera és capturada i eliminada de la partida.



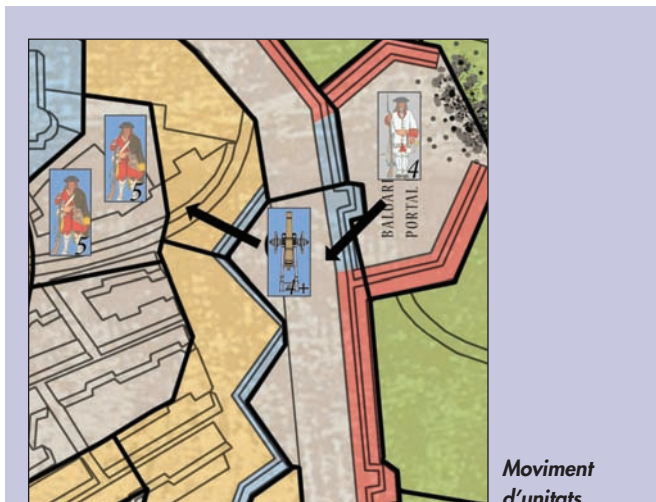
Exemple de foc artiller.

A l'inici d'un torn del joc la situació al Baluard de Llevant és la mostrada en la imatge. En la fase de foc artiller del jugador borbònic, aquest decideix bombardejar els soldats regulars catalans presents al baluard (amb factor de combat 5). Llança un dau amb un resultat de 4, però a l'estar la bateria a dues zones de distància de l'objectiu no té efecte.

No hi ha canvis en la zona durant la resta del torn, per la qual cosa s'arriba a la fase de foc artiller catalana. L'artilleria del baluard de Llevant ataca la fitxa de granaders adjacents a la bretxa, que seran eliminats amb un valor de dau de 4 o més. El jugador català aconsegueix un 5, amb la qual cosa elimina la fitxa de granaders borbònics.

## 10 - Moviment

Totes les unitats del jugador actiu poden desplaçar-se tres caselles durant la fase de moviment de manera voluntària, excepció feta de les unitats artilleres, que resten en el mateix lloc durant tota la partida. Tanmateix, quan una unitat en moviment arribi a una zona adjacent a unitats de combat enemigues s'ha de parar d'immediat. Una unitat pot sortir sense cap limitació d'una zona adjacent a l'enemic, però ha d'aturar-se en arribar a una altra que també ho estigui. Addicionalment, una unitat ha d'aturar-se immediatament si accedeix a una zona de desplegament borbònic (veure apartat 6.2).



És el torn borbònic, i estem a la fase de moviment. La unitat borbònica situada al Baluard del Portal Nou vol avançar cap a l'interior de la ciutat. Pot moure 3 caselles, i decideix desplaçar-se primer cap a la zona a on hi ha una bateria artillera catalana. Com que la bateria està sola, és capturada pel jugador borbònic i eliminada. Seguidament, la unitat borbònica avança creuant la travessera. Com que la zona nova està adjacent a unitats de combat catalanes, la infanteria borbònica s'ha d'aturar, i acabar d'aquesta manera el seu moviment.

### 10.1 - Reforços

Ambdós bàndols tenen reforços en moments puntuals de la partida. Si el jugador actiu rep reforços segons les regles en aquell torn, es col·loquen les noves unitats sobre el tauler a l'inici de la seva fase de moviment; en el cas català dins les zones marcades amb una R que no estiguin ocupades per unitats enemigues.

Pel que fa als reforços borbònics, consisteixen en noves unitats i tropes recomposades. En els torns marcats amb entrada de reforços, el jugador que porti l'Exèrcit de les Dues Corones pot recuperar tantes unitats eliminades com el número donat, que pot col·locar com desitgi en una de les 3 zones especials de desplegament borbònic. En el cas que les unitats eliminades no arribin a la quantitat establerta, es perdran les que no s'han satisfet.

Així, si per exemple en el torn 5 es poden recuperar 20 unitats, però tan sols han estat eliminades 16, les recupera totes i les reparteix segons li convingui entre les 3 zones especials de desplegament borbònic. Contràriament, si ha perdut 25 unitats, sols en pot recuperar 20, triades a la seva elecció.

En el moment de ser col·locats al mapa els reforços poden infringir el límit d'apilament a les zones d'entrada, però l'han de respectar a partir d'aleshores (es a dir, les tropes han de sortir de les zones de reforç tan bon punt puguin).

A partir del moment que les unitats de reforç entrin en joc es consideren operatives, i poden moure's i combatre igual que les altres en joc.

## 11 - Combat

En la fase de combat el bàndol actiu pot declarar atacs contra les zones enemigues. El jugador té l'opció de fer un atac amb foc de descàrrega o bé un assalt, per cada zona amb tropes pròpies. Les unitats d'una mateixa zona han de realitzar la mateixa acció, que en tot cas és voluntària. Per altra banda, cada zona amiga només pot declarar una acció. Així, és possible realitzar diversos combats vers una sola àrea defensora, sempre i quan cada un dels combats sigui iniciat per una zona atacant diferent.

### 11.1 - Valors de defensa de les zones

Cada zona del mapa té un valor de defensa que ajuda i suma a les unitats atacades, i que es determina pel seu color:

- Les zones ocre i verdes tenen valor de 0.
- Les zones grises tenen valor de 2.
- Les zones blaves tenen un valor de 3.

### 11.2 - Foc de descàrrega

Aquest tipus de combat simbolitza un atac a distància amb foc de fuselleria contra les unitats enemigues, destinat a reduir la seva efectivitat abans dels assalts a la baioneta.

Per a realitzar-lo, el jugador actiu escull una zona amb tropes pròpies, adjacent a una zona controlada per l'enemic. Un combat amb foc de descàrrega no es pot fer contra enemics situats en una zona amb un valor de defensa superior. En canvi, sí que es pot fer foc de descàrrega des d'una zona cap a d'altres adjacents de valor de defensa igual o inferior. Tanmateix entre zones ocre o verdes les barricades i línies blaves en zona atacada impedeixen el foc de descàrrega si cobreixen la línia de contacte amb la zona atacant.

Per a realitzar el foc de descàrrega, el jugador actiu designa la zona atacant que farà la descàrrega, així com la zona defensora que serà l'objectiu de l'atac. Es llança un dau per cada una de les unitats de la zona atacant. Per cada valor de 6 obtingut, una unitat defensora és eliminada, triada pel jugador defensor.

### 11.3 - Assalts

L'assalt és el tipus de combat on les tropes atacants intenten derrotar l'enemic, tot ocupant la seva zona. És molt més costós per l'atacant que no pas el foc de descàrrega, però a canvi els efectes del combat poden ser devastadors pel defensor.

El jugador actiu (l'atacant) pot anunciar un assalt des d'una de les seves zones que encara no hagi combatut vers una zona adjacent amb unitats enemigues. Cada un dels jugadors designa una unitat líder d'entre les tropes de la pròpia zona. Comença a escollir l'atacant. El factor de combat de la unitat líder és el factor d'assalt base, al qual se li sumen altres factors.

#### Atacant:

- +1 per cada unitat addicional present a la zona des de la qual ataca.
- +1 si hi ha un comandant propi adjacent a la zona atacada.

**Defensor:**

- Valor de defensa de la zona atacada (+2 per a zones grises, +3 per a zones blaves).
- O bé: +3 si l'atac travessa una línia blava present en la zona defensora.
- O bé: +3 si l'atac travessa una barricada present en la zona defensora.
- +1 si hi ha un comandant propi a la zona atacada, o bé en una d'adjacent.
- +1 per cada unitat addicional present a la zona atacada.
- +2 si decideix replegar-se.

El jugador pot triar no fer servir el modificador del comandant, en el cas que no vulgui arriscar-lo. Com a màxim un sol comandant per cada bàndol pot participar en un assalt (essent l'única excepció la bandera de Santa Eulàlia).

Cada un dels bàndols suma els modificadors possibles al seu factor d'assalt base decidint, si és possible, l'ús d'un comandant. Tot seguit el defensor decideix si voldrà efectuar un replegament. Finalment, cada jugador tira un dau, que suma al seu factor total d'assalt (base+modificacions sumats).

Si el defensor no havia decidit replegar-se, el resultat és calculat de la següent manera:

- El jugador atacant suma més punts que el defensor: L'assalt és un èxit. El defensor ha d'eliminar la seva unitat líder. Tot seguit retira les restants unitats, i l'atacant ocupa la zona atacada.
- Els valors d'assalt són iguals, o bé el defensor suma més punts que l'atacant: L'atac fracassa. L'atacant ha d'eliminar la seva unitat líder, mantenint-se les restants a la zona des d'on es va iniciar l'assalt.

En cas que el defensor hagi decidit replegar-se, els resultats són calculats de la següent manera:

- El jugador atacant suma més punts que el defensor: L'assalt és un èxit. El defensor ha de retirar les seves unitats, però sense patir pèrdues. L'atacant ocupa la zona atacada.
- Els valors d'assalt són iguals, o bé el defensor suma més punts que l'atacant: L'atac té fortes baixes, però al replegar-se els defensors és un èxit. El defensor ha de retirar les seves unitats, però sense patir pèrdues. L'atacant ha d'eliminar la seva unitat líder i ocupar la zona atacada.

En el cas que el defensor hagi de retirar-se, ho farà a una zona sense unitats enemigues. És possible retirar les unitats a diverses zones adjacents, si el jugador perdedor així ho desitja. Si es veu forçat a retirar-se a una zona amiga, tot infringint el límit d'apilament, ha d'eliminar unitats fins a no sobrepassar el màxim de 5 unitats per zona. En el cas que no puguin retirar-se per estar envoltades d'enemics, les unitats són capturades i, per tant, destruïdes.

Si la zona atacada resta vacant a causa de la destrucció del defensor o la seva retirada, l'atacant ha d'ocupar-la. Per a fer-ho, avança com a mínim amb la unitat líder si ha sobreviscut (o amb una altra unitat de combat si la fitxa líder atacant ha quedat eliminada). L'atacant pot decidir avançar amb més unitats, però totes han de sortir de la zona atacant.

Finalment, els jugadors han de tirar un dau per cada comandant propi involucrat al combat. Un resultat de 6 significa que aquest comandant està fora de combat, doncs ha estat ferit o mort. Per tant el líder ha de ser eliminat de la partida. Els comandants il·lesos

presentes a la zona atacada han de retirar-se si les seves tropes ho han fet, anant a parar a una zona amiga adjacent. Si està rodejat, però, és capturat i eliminat de la partida.

Pel que fa a les unitats d'artilleria i les barricades, aquestes fitxes no es poden retirar, i per tant si estan en àrees que són ocupades per l'enemic són capturades.



**Figura A:**  
Situació a l'inici del combat.

*Fase de combat borbònica. El jugador que comanda l'Exèrcit de les Dues Corones vol avançar cap al Pla de Palau, així que planeja un atac concentrat contra les tropes catalanes que defensen aquesta aproximació (veure figura A). Primerament, vol efectuar un foc de descàrrega amb les tropes borbòniques localitzades en la zona grisa superior. No podria disparar vers Santa Clara, doncs el convent és una zona amb un valor de defensa superior (zona blava). Podria disparar contra la unitat de fusellers a la zona grisa adjacenta, però tria estovar les defenses catalanes a la gran zona ocre. Cal esmentar que la barricada tan sols protegeix contra la zona ocre adjacenta, i no contra les descàrregues de la zona gris (vegeu apartat 12 de les regles).*

*Al tenir 4 unitats de combat, llança 4 daus, essent exitoses les tirades que tinguin un valor de 6. El resultat és 4,1,3,6 i, per tant, elimina una de les unitats (el jugador català tria eliminar una companyia de la Coronela, veure figura B).*



**Figura B:**  
Situació després de la descàrrega borbònica.

*Seguidament el jugador borbònic inicia un assalt amb les unitats ubicades al nord de les tropes catalanes (veure figura C).*



**Figura C:**  
Primer assalt  
borbònic

El jugador atacant escull un dels dos granaders com a unitat líder, i el seu factor d'assalt és 9 (Factor de combat 5 del granader, +4 unitats addicionals participant al combat).

El jugador català tria no replegar-se, però fa servir al comandant adjacent a la zona defensora. Tria com a unitat líder una de fusellers, i d'aquesta manera el seu factor d'assalt és 12 (Factor de combat 5 dels fusellers, +3 per les companyies addicionals, +1 degut a la participació del comandant, +3 per defensar darrera una barricada).

El jugador borbònic treu un 5, i el català un 2. Això dona com a resultat 14 a 14 i, per tant, guanya el defensor. Una unitat de granaders borbònica és destruïda. Finalment, el jugador català ha de tirar per saber si el seu comandant és ferit, doncs ha participat en combat. Té la mala sort d'obtenir un 6, per la qual cosa elimina el comandant (veure Figura D).



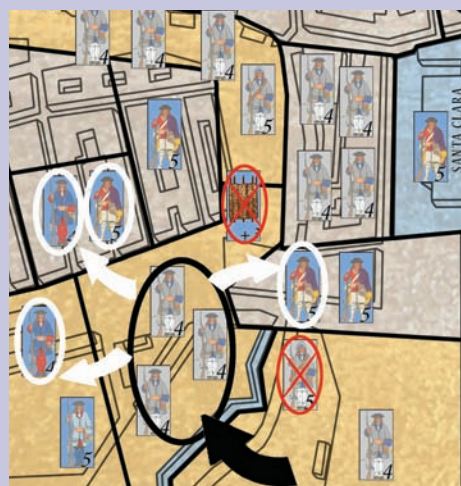
**Figura D:**  
Situació després  
del primer  
assalt.

Per acabar de doblegar les tropes catalanes, el jugador borbònic decideix iniciar un altre assalt, aquest cop a través de la travessera. L'atacant elegeix als granaders com a unitat líder, i el càlcul del factor d'assalt dona com a resultat 9 (Factor de combat 5 del granader, +4 per les companyies addicionals). El defensor tria d'unitat líder a un fuseller, i aconsegueix un factor d'assalt de 11 (Factor de combat de 5 del fuseller, +3 per les companyies addicionals, +3 per defensar darrera una línia blava). El jugador català decideix replegar-se, sumant d'aquesta manera +2 al factor d'assalt final, que se situa en 13 (veure Figura E).



**Figura E:**  
Segon assalt  
borbònic

En el llançament de daus, l'exèrcit de les Dues Corones obté un 5, i el català un 6. Així, el jugador defensor guanya el combat, però ha de retirar-se degut a que ha escollit efectuar un replegament. Evacua la zona de defensa, distribuint les tropes a les àrees adjacents buides o controlades per ell segons el seu parer. Finalment, el jugador borbònic elimina la unitat líder per haver perdut el combat, però avança amb algunes de les unitats atacants a la zona defensora, segons el seu criteri. La fitxa de barricada, d'altra banda, és eliminada al quedar aïllada en una zona enemiga (veure Figura F).



**Figura F:**  
Situació al final  
de la fase  
de combat.

## 12 - Barricades

Aquesta unitat especial representa una barricada de feixines. És un obstacle que es pot salvar amb dificultat, i per aquest motiu és de color blau.

El jugador català disposa de diverses fitxes de barricades, que poden desplaçar-se 3 zones ocre o verdes en la corresponent fase de moviment. Al final de cada desplaçament s'ha de situar la fitxa de barricada en un dels costats de la zona, encarat a una zona adjacent que també sigui ocre o verda, i sense que el costat contingui cap línia blava o vermella.

Qualsevol fitxa que defensi darrera d'una barricada guanya tres punts addicionals de factor de combat. Únicament es pot ubicar una barricada per zona, i aquesta protegeix exclusivament a les

forces que estan en l'interior de la casella contra els atacs de la casella adjacent, a tocar de la qual s'hagi col·locat la barricada. En el cas que es vegin forçades a retirar-se seran eliminades del joc, encara que la retirada sigui resultat d'un replegament.

### 13 - La bandera de Santa Eulàlia

La presència de la bandera de Santa Eulàlia fou un important element moral per als combatents catalans durant tot el setge del 1713-1714. Per a reflectir-ho, la bandera és present al joc amb una unitat pròpia. Es comporta de la mateixa manera que un comandant, aportant el seu bonificador a qualsevol assalt iniciat a la zona on està localitzat, o en qualsevol zona adjacent.

Adicionalment, i de manera excepcional, la bonificació de la bandera es pot sumar a qualsevol aportada per un comandant (és a dir, el jugador català pot sumar +2 al seu factor d'assalt si en el combat hi intervé la bandera i un comandant propi).

La bandera de Santa Eulàlia no pot ser eliminada durant els assalts, i per tant es pot fer servir sense perill en qualsevol combat. L'única manera que té el jugador borbònic d'eliminar aquesta unitat és que no es pugui retirar al final d'un assalt a causa d'estar envoltada d'enemics.

### 14 - Condicions de victòria

L'Exèrcit de les Dues Corones guanya automàticament si, al final de qualsevol torn, s'acompleix que:

- Aniquila la totalitat de les fitxes catalanes,
- O bé: té unitats de combat de manera simultània a tots els

baluards i zones blaves: els baluards de Migdia, Llevant, Santa Clara, Portal Nou, Sant Pere, Jonqueres, el reducte de Santa Eulàlia, el monestir de Sant Pere de les Puel·les i els convents de Santa Clara, Sant Agustí Vell, Jonqueres i Santa Caterina. Per a controlar un convent que consti de dues zones, un jugador ha de tenir unitats de combat en les dues.

Si al final dels 12 torns no hi ha hagut victòria automàtica, les forces catalanes han aconseguit evitar una derrota total. En aquest cas, cada un dels bàndols ha de comptar els punts de victòria (PV) acumulats de la següent manera:

- 1PV per cada unitat enemiga eliminada.
- 2PV per cada comandant enemic eliminat.
- 2PV per cada baluard o reducte controlat.
- 4PV per cada convent o monestir controlat.
- 4PV per controlar el Pla de Palau.

**El bàndol que sumi més punts de victòria guanya la partida. En cas d'empat el joc s'allarga un torn més.**

### 15 - Partida per equips

En cas que hi hagi més de dos jugadors disponibles, és possible organitzar partides en equips:

- **3 jugadors:** Un jugador controla l'exèrcit català, un altre les forces espanyoles, i el tercer les forces franceses.
- **4 jugadors:** El bàndol català es divideix entre 2 jugadors, controlant un l'esquerra i el centre català, i l'altre la dreta i les reserves situades al Pla de Palau. El bàndol borbònic es divideix en forces espanyoles i franceses.