

## SECUENCIA DE TURNO

### FASE INICIAL

- Desplegar nuevas potencias
- Mercantes entran en centros de comercio
- Preparar baraja del turno

### RONDAS DE JUEGO

- Determinar orden de juego
- Rondas de juego de cartas

- Negociaciones de paz
- Acciones sin coste
- Cartas de evento y acciones
- Fin de la ronda

### FINAL DE TURNO

- Terminar todas las guerras
- Competencia comercial
- Ingresos y mantenimiento
- Degradar unidades
- Agitación social
- Puntos de victoria

### Cartas por turno

3 jugadores	39 (13/jugador)
4 jugadores	40 (10/jugador)
5 jugadores	40 (8/jugador)
6 jugadores	42 (7/jugador)
7 jugadores	42 (6/jugador)
8 jugadores	48 (6/jugador)

## Causas de descontento

### Causas que lo aumentan

- La potencia defensora pierde en un combate de piratería → 1 (o 2)
- Promocionar a un líder excepcional → 3
- Al final de una guerra donde no se ha ganado → 1 por cada moral perdida
- Al final de una guerra donde se ha vencido → 1 por cada dos morales perdidas
- Al final de una guerra por condiciones de paz
- Al final del turno, por cada rebelión → 1
- Al final del turno, por cada gasto que supere a los ingresos → 1
- Por conscripciones de tropa o flota en el mapa principal → 1

### Causas que lo disminuyen

- Con la acción correspondiente
- La potencia atacante gana en un combate de piratería → 1 (o 2)
- Al final de una guerra por condiciones de paz
- Al final del turno, por cada ingreso que supere a los gastos → 1

## Causas de pérdida de moral

- La potencia pierde un combate naval o terrestre en donde hubiera lanzado dos dados o más
- La potencia (o un menor aliado) pierde un área clave a manos de una potencia en guerra
- La potencia pierde el control de un área no clave pero que aparece en su carta de potencia, o en la de su enemiga, como objetivo (PV)
- Declarar la guerra sin Casus Belli
- La potencia pierde un menor aliado sin áreas clave como consecuencia de haber sido totalmente conquistado (controlado) por el enemigo
- La potencia pierde dos posesiones (no clave) o una colonia (área natal en los mini-mapas). Esto solo se cuenta en el fin de la guerra

## Procedimiento de final de turno

- Finalizan las guerras y se repatrian cuerpos expedicionarios
- Se resuelven competencias comerciales en centros de comercio
- Se contabilizan ingresos (carta de potencia, dominios clave y comercio)
- Se contabilizan gastos (incluidas unidades destruidas y rebeliones)
- Se ajusta el descontento y, si procede, se ponen nuevas rebeliones
- Se degradan veteranos, se giran líderes excepcionales y se eliminan unidades (para no mantenerlas en el siguiente turno). En su caso, se resuelven cambios dinásticos
- Se contabilizan PV

## Reparaciones de guerra

1 PV	2 condiciones
1 PV (con la condición de victoria militar contra la potencia vencida)	1 condición
Romper la alianza de la potencia con un menor (en un teatro donde la vencedora tenga interés) y aliarlo con el vencedor	2 condiciones
Romper la alianza de la potencia con un menor (en un teatro donde la vencedora tenga interés)	1 condición
Romper la alianza con un menor independiente	1 condición extra
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador controla	1 condición
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador no controla pero que empezó la guerra como fronterizo (menores excluidos)	2 condiciones
Eliminar un comerciante oponente (donde tengas comerciantes contruidos o en construcción)	2 condiciones
Cambiar un comerciante oponente por uno propio	3 condiciones
Bajar un descontento y subirlo al perdedor	1 condición
Saquear un puerto comercial (marcador de comercio interrumpido)	1 condición

## Tipos de líderes

Táctico	+1 a un dado en asedios y batallas campales
Almirante	+1 a un dado en batallas navales (incluida piratería)
Decidido	+1 al dado en subyugaciones Si es interceptado, en batalla campal cuenta como un Táctico Puede interceptar con varias tropas a 2 áreas (en vez de a 1)
Creativo	Puede aumentar una categoría un solo dado propio (categorías por debajo de 4) en cualquier tipo de batalla
Organizador	Puedes apilar una tropa/flota más Puede aumentar o disminuir en 1 el campo de batalla

Resumen de combates		
Tipo	Campo de batalla y desventajas en combate	Notas
Combate terrestre	Llano → 4D Desembarco anfibio en áreas llanas, o ataque a asediadores → (3D-4D) Bosques → (3D-4D) Pasos de montaña, marisma y montaña → (2D-4D) <b>Desventajas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Superioridad naval enemiga</li> <li>• Montañas y marismas</li> <li>• Desembarcando</li> <li>• Cada baja de asedio</li> </ul>	Cada desbandado dispersa una tropa
Combate naval	Apoyo operaciones en tierra (batallas, asedio, subyugación) → 3D Operaciones navales (tácticas y estratégicas) → 2D Piratería → 1D <b>Desventajas:</b> Escuadras que interceptan piratería desde puerto	Escuadras desbandadas, o que pierden un combate naval, deben moverse a puerto
Asedio	3D Superioridad naval → (varía en +/- 1 dado) <b>Desventajas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Superioridad naval enemiga</li> <li>• Cada baja de asedio</li> </ul>	El perdedor dispersa como mínimo una tropa El asediado cambia siempre tropas dispersas por bajas de asedio. Si las bajas de asedio superan a las tropas defensoras, la fortaleza capitula
Subyugación	1D <b>Subyugador → C3</b> <b>Desventajas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Superioridad naval enemiga</li> <li>• Toda la fuerza ha movido en el impulso</li> <li>• Bosques, montañas y marismas</li> </ul> <b>Opositor → C2 (C3 combatiendo R3 o A3)</b> <b>Desventajas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Superioridad naval enemiga</li> <li>• A 2 áreas de distancia</li> </ul>	En fuerzas sin líder, cada desbandado recibido dispersa una tropa En caso de empate, el subyugador puede dispersar 1 tropa para ganar el control En caso de derrota, el subyugador puede dispersar 2 tropas para ganar el control

Tabla de combate		
Dado	P. batalla	
1-2	-	• Victoria para el jugador que consiga más puntos de batalla
3	1	• Empate - No hay victoria de nadie
4	1 (+B)	• Perdedor - Desbanda la diferencia de puntos de batalla (redondeando hacia abajo)
5	2	• Puntos de moral solo si el perdedor lanza más de un dado
6	2 (+B)	• El vencedor conservará al menos una unidad en el terreno (ignorando desbandados o bajas)

(B) = Baja: Cada dos resultados de baja, elimina un oponente. Si hay una sobrante, pasa a computar como desbandado.

Acciones por impulso	
Comienzo del impulso (son acciones sin coste)	
Verificaciones iniciales	Tropas que pueden hacer desembarcos anfibios Flotas que pueden hacer piratería Flotas que pueden ser reparadas Fortalezas que pueden terminar de construirse Tropas que pueden reagruparse
Reagrupar tropas	(bajo ciertas circunstancias)
Salida de flotas a mar	(si no están en reparación)
Salidas	Tropas asediadas pueden atacar al asediador
Alianza entre potencias	(si está permitido)
Negociaciones de paz	(entre potencias en guerra)
Acciones de potencia	
Construcción de tropa	Construir una tropa en una posesión (incluyendo un estratégico). Tropas de 3 solo en dominios natales
Construcción de escuadra	Poniéndola por el lado de mantenimiento
Reparación de escuadra	Incluyendo un posible movimiento estratégico
Construcción de fortaleza	Para empezar o terminar de construirla
Reagrupar tropa	Desbandada en un impulso pasado
Movimiento estratégico	Con un ejército/escuadra por un mapa (puede incluir asignar un líder que haya en el mapa)
Movimiento táctico	Tanto terrestre como naval
Construir un líder	Asignándolo a alguna tropa/flota/fortaleza; y/o sustituirlo por otro
Piratería	Atacar comerciantes enemigos
Bajar descontento	Bajar en uno el descontento
Subsidiar a una potencia	Bajar el descontento a una potencia aliada
Construir comerciante	Ubicar un comerciante en la zona de desbandados de un centro de comercio
Declarar guerra	