

ULTIMA RATIO REGIS



REGLAS

CONTENIDO

(Versión 2.0)

1. Introducción	4	8.1.1 Reglas especiales del turno	10
2. Filosofía de diseño	4	8.1.2 Entrada de nuevas potencias.....	10
3. Cartas	4	8.1.3 Ajustes de comercio	10
3.1 Cartas de evento	4	8.1.4 Confección de la baraja.....	10
3.2 Cartas de potencia y de menor aliado	4	8.2 Medio turno	11
4. Fichas	6	8.2.1 Comienzo del medio turno.....	11
4.1 Fichas militares	6	8.2.2 Impulso de un jugador	11
4.2 Otros marcadores	6	8.2.3 Impulso de jugadores sin cartas	12
5. Ejemplo de uso de las fichas.....	7	8.3 Final del turno	12
6. Tablero de juego	8	9. Acciones	12
7. Preparación de la partida.....	10	9.1 Construcción de tropa	12
7.1 Comienzo de un escenario.....	10	9.2 Construcción de escuadra	12
7.1.1 Subasta de potencias.....	10	9.3 Reparación de escuadras.....	13
7.2 Preparación del tablero de juego	10	9.4 Construcción de fortaleza.....	13
8. Secuencia de Juego.....	10	9.5 Reagrupar tropa	13
8.1 Inicio de turno.....	10	9.6 Otras acciones.....	13
		10. Movimiento estratégico	13

10.1	Movimiento estratégico de escuadras	13	13.2	Combates navales.....	19
10.2	Movimiento estratégico de tropas	13	13.2.1	Cuando se producen.....	19
10.2.1	Intercepción del movimiento estratégico	13	13.2.2	Atacante y defensor.....	20
10.3	Movimiento estratégico de ejércitos o flotas	14	13.2.3	Ventajas y desventajas.....	20
10.4	Movimiento estratégico entre mapas	14	13.2.4	Campo de batalla	20
11.	Acciones navales.....	14	13.2.5	Flotas averiadas.....	20
11.1	Bases navales y distancia de operación naval	14	13.2.6	Moral	20
11.1.1	Escuadras sin bases a distancia de operación naval	14	11.3	Combates campales.....	20
11.1.2	Distancia de operación naval y desembarcos...14		11.3.1	Cuando se producen.....	20
11.1.3	Distancia de operación naval entre mapas.....14		11.3.2	Atacante y defensor.....	20
11.2	Escuadras y formación de flotas	14	11.3.3	Ventajas y desventajas.....	20
11.3	Movimiento táctico naval	15	11.3.4	Campo de batalla y fortalezas.....	20
11.4	Intercepción naval	15	11.3.5	Combates de relevo.....	20
11.4.1	Intercepción del movimiento estratégico de tropas	15	11.3.6	Tropas dispersadas y retiradas.....	20
11.4.2	Intercepción para apoyar operaciones tácticas de tropa	15	11.3.7	Control del área.....	21
11.4.3	Intercepción contra piratería.....	15	11.3.8	Veteranos y moral.....	21
11.5	Piratas y corsarios.....	15	11.4	Combates de asedio	21
11.5.1	Condiciones para hacer la acción de piratería (o corso).....	16	11.4.1	Cuando se producen.....	21
11.5.2	Procedimiento para la piratería.....	16	11.4.2	Asediante, asediado y bajas de asedio	21
11.6	Flotas en puerto	16	11.4.3	Ventajas y desventajas.....	21
12.	Movimiento táctico terrestre	16	11.4.4	Campo de batalla, fortalezas y flotas.....	21
12.1	Movimiento táctico de una tropa	16	11.4.5	Capitulaciones	21
12.2	Movimiento táctico de un ejército	16	11.4.6	Veteranos y moral.....	21
12.3	Desembarcos anfibios.....	16	11.4.7	Control del área.....	21
12.3.1	Condiciones para el desembarco	16	11.5	Combates de subyugación.....	22
12.3.2	Procedimiento	16	11.5.1	Cuando se producen.....	22
12.3.3	Desembarcos anfibios entre mapas	17	11.5.2	Oposición a la subyugación.....	22
12.4	Reacciones ante el movimiento táctico terrestre..17		11.5.3	Ventajas y desventajas.....	22
12.4.1	Intercepción del movimiento táctico terrestre.17		11.5.4	Combate y Campo de batalla.....	22
12.4.2	Evasión ante el movimiento táctico.....	17	11.5.5	Tropas desbandadas, líderes y fortalezas	22
12.5	Control del área sin oposición.....	17	11.5.6	Control del área y revueltas	22
13.	Combates	17	11.5.7	Oposición a la subyugación en los minimapas	22
13.1	Procedimiento para los combates	17	14.	Repatriaciones	22
13.1.1	Unidades militares y dados.....	18	14.1	Repatriaciones de tropas.....	23
13.1.2	Ventajas y desventajas.....	18	14.1.1	Movimientos estratégicos para repatriar tropas ...	23
13.1.3	Campos de batalla.....	18			
13.1.4	Orden de juego para cartas de combate y líderes	18	14.2	Repatriaciones de escuadras	23
13.1.5	Preparación del combate.....	18	14.3	Repatriaciones de fortalezas y líderes	23
13.1.6	Resolución del combate.....	18	15.	Logística	23
13.1.7	Persecución.....	19	15.1	Apilamiento	23
13.1.8	Consecuencias del combate.....	19	15.1.1	Apilamiento de Ejércitos y fortalezas	23
13.1.9	Conscriptos.....	19	15.1.2	Apilamiento de flotas.....	23
			15.2	Suministro.....	23
			16.	Veteranos	23
			16.1	Veteranía	23
			16.2	Pérdida de veteranía	24

17. Líderes	24		
17.1 Movimiento de líderes	24		
17.2 Construcción de líderes	24		
17.3 Líderes extraordinarios	24		
17.3.1 Líderes históricos.....	24		
17.3.2 Características.....	24		
17.3.3 Desaparición de líderes extraordinarios	25		
18. Áreas especiales.....	25		
18.1 Áreas de dispersión	25		
18.2 Áreas independientes	25		
18.2.1 Áreas independientes inactivas	25		
18.2.2 Áreas independientes activas	25		
18.3 Rebeliones (o revueltas)	25		
18.4 Teatros de operaciones e intereses de potencia.....	25		
18.4.1 Intereses de potencia.....	25		
18.5 Áreas fronterizas.....	26		
18.6 Áreas navales especiales	26		
18.6.1 Galeras.....	26		
18.6.2 Expediciones transoceánicas	26		
18.6.3 Puertos estratégicos.....	26		
18.7 Áreas natales y dominios en ultramar (mini-mapas)	26		
19. Economía	26		
19.1 Descontento	26		
19.1.1 Acción de bajar el descontento.....	27		
19.1.2 Acción de subsidiar a un aliado.....	27		
19.2 Comercio.....	27		
19.2.1 Centros de comercio	27		
19.2.2 Comerciantes	27		
19.2.3 Capacidad de los centros comerciales.....	27		
19.2.4 Ajuste de comerciantes.....	27		
19.2.5 Repercusiones del comercio	28		
19.3 Tecnología	28		
19.3.1 Subasta de la tecnología.....	28		
20. Diplomacia con menores	28		
20.1 Menores no aliados	29		
20.2 Consecuencias de la alianza con menores	29		
20.3 Proceso de alianza con menores	29		
20.3.1 Alianza por carta	29		
20.3.2 Refuerzos de un menor.....	29		
20.3.3 Alianza por conquista	29		
20.3.4 Otras vías de alianza.....	29		
20.4 Consecuencias del cambio de estatus de un menor	29		
20.4.1 Menores que pasan a neutrales	29		
20.4.2 Unidades de otras potencias en menores que			
			cambian de aliado
			30
20.5 Menores independientes	30		
20.6 Menores mercenarios.....	30		
21. Diplomacia entre potencias	30		
21.1 Alianza entre potencias	30		
21.2 Efectos de las alianzas	30		
21.2.1 Ayuda estratégica aliada.....	30		
21.2.2 Cuerpos expedicionarios	30		
21.2.3 Flotas combinadas	31		
21.3 Guerra entre potencias	31		
21.3.1 Guerra y Puntos de victoria.....	31		
21.3.2 Casus Belli (CB).....	31		
21.3.3 Declaraciones de guerra	31		
21.3.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra	31		
21.3.5 Causas de pérdida de moral	32		
21.4 Paces.....	32		
21.4.1 Potencias que deciden voluntariamente abrir negociaciones de paz.....	32		
21.4.2 Potencias que están obligadas a abrir negociaciones de paz.....	32		
21.5 Negociaciones de paz	32		
21.5.1 Ajuste marcha de la guerra	32		
21.5.2 Ajuste del descontento	33		
21.5.3 Condiciones de paz.....	33		
21.5.4 Paz forzada.....	33		
21.5.5 Orden para las negociaciones de paz	33		
21.6 Hundimientos	34		
22. Puntos de victoria.....	34		
22.1 Durante el impulso.....	34		
22.2 Al final de turno	34		
23. Final del turno	34		
23.1 Fase económica	34		
23.1.1 Contabilización de ingresos y gastos	35		
23.1.2 Degradación y eliminación de unidades y controles	35		
23.1.3 Puntos de victoria de final de turno	35		
23.2 Agitación social.....	35		
23.3 Cambios dinásticos	35		
23.4 Ultimo final de turno	35		
24. Despliegue de una potencia	35		

1. Introducción

Ultima Ratio Regis es un juego para 1-8 jugadores, que recrea la historia militar de la edad moderna europea; empezando con el descubrimiento de América, y finalizando con la revolución francesa.

El juego abarca 20 turnos de 15 años, con una duración de entre dos y cuatro horas cada uno; y está organizado en escenarios de varios turnos cada uno, incluida una posible "Gran campaña" que abarcaría los 20 turnos.

En Ultima Ratio Regis, los jugadores conducirán las diferentes potencias que disputaron la hegemonía mundial durante los siglos XVI al XVIII principalmente.

El presente reglamento está estructurado en dos bloques: Uno con la introducción y las reglas (este presente), diseñado no sólo para allanar una primera lectura, sino para facilitar consultas posteriores de reglas, y otro con un ejemplo de juego desde el comienzo de un escenario, así como los primeros escenarios del juego.

2. Filosofía de diseño

Es difícil diseñar un juego con escenarios que pueden abarcar hasta 300 años, en turnos de quince, sin ver finales que hagan daño a la vista, por un lado, o tener excesivamente encarriladas a las diferentes naciones en pugna.

Para conseguir este equilibrio, en Ultima Ratio Regis se dispone de varios mecanismos: Las potencias tienen una serie de áreas consideradas natales, que por muy mal que les vaya, no pueden perder (otra cosa distinta es que el jugador que la controla se hunda en el marcador de puntos de victoria si juega mal).

Por otro lado, las potencias tienen también una serie de teatros de operaciones con interés (donde pueden tener presencia y operar), y otros donde no. De esta forma, por mucho que el jugador que conduzca España desee colonizar el Quebec para perjudicar al francés, si España no tiene interés en Norteamérica, esta nunca podrá establecerse en dicha zona.

De esta forma, todos los "que hubiera pasado si" del juego, a efectos prácticos inciden básicamente en los puntos de victoria que ganan (o dejan de ganar) los jugadores. Por ejemplo, si en las guerras de religión francesas vence el bando Hugonote, salvo algunas incidencias en los turnos posteriores, seguiríamos teniendo a Francia como una de las potencias hegemónicas europeas, y básicamente con los mismos intereses (eso sí, protestante).

Finalmente Ultima Ratio Regis -la última razón del rey- es un juego militar, donde la diplomacia, el comercio, los diferentes desarrollos, y en general la economía aparecen de forma simplificada, básicamente como objetivos militares. Es por ello que estas reglas han sido provistas de mecanismos sencillos y automatizados de ascenso y decadencia de potencias, donde podemos ver el nacimiento y ascenso de nuevos imperios; y la lenta o rápida decadencia de viejos poderes, atenuada o precipitada por victorias o derrotas militares.

3. Cartas

Las cartas son uno de los elementos más importantes de uRR, a continuación se muestran los diferentes tipos con la información que reflejan.

3.1 Cartas de evento

En estas cartas se recogen los diferentes eventos históricos que van aconteciendo a lo largo del turno, tales como alianzas con pequeñas potencias, mejoras tecnológicas, eventos en batallas, y muy especialmente los grandes sucesos que tuvieron lugar en la época.

Entre estas tenemos dos grandes grupos: eventos genéricos (tienen una ilustración), y eventos históricos (no tienen ilustración). Los primeros están divididos a su vez en tres grupos: cartas de combate (tienen un 1 en un sello de lacre rojo), que son las únicas que excepcionalmente pueden usarse para modificar las reglas de combate; cartas de mejora, para conseguir alianzas con potencias menores del juego, o cartas para conseguir mejoras tecnológicas (tienen un 2 en un sello verde); y el resto de cartas que recogen principalmente eventos históricos -pero recurrentes- de la época (un 3 en un sello azul).

Los eventos históricos, recogen los grandes acontecimientos de la época que aparecen en los libros de historia y que tuvieron gran repercusión. Tienen marcados los turnos en los que tienen efecto.

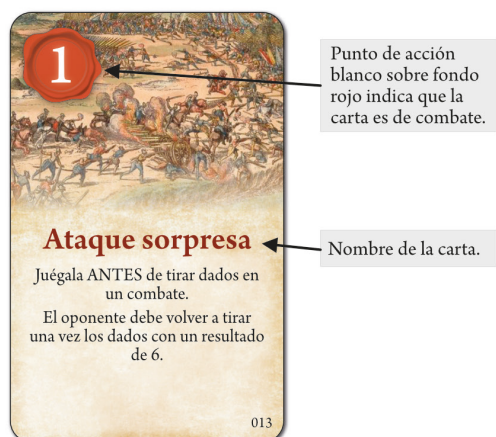
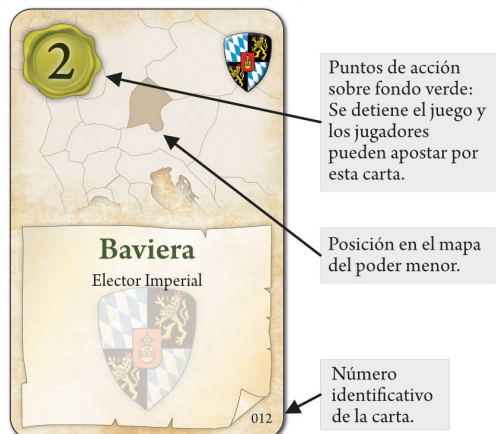
Las cartas de evento, pueden tener el nombre en blanco con fondo azul, indicando que deben de ser las primeras en ser jugadas (se llaman cartas prioritarias), o nombre en negro con fondo azul degradado que señala que deben ser jugadas las primeras si al jugador le quedan 4 o menos cartas (pasan a ser también cartas prioritarias pero cuando al jugador le quedan 4 o menos cartas en total).

3.2 Cartas de potencia y de menor aliado

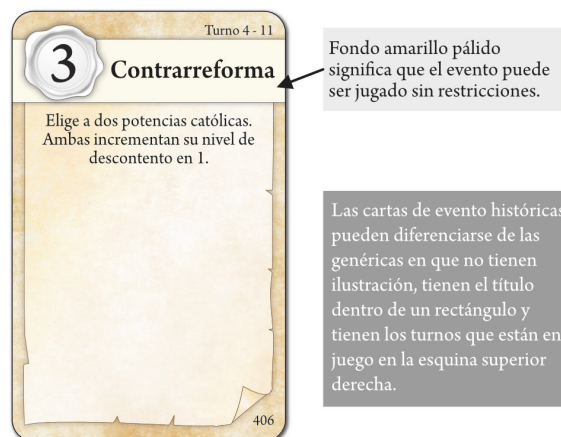
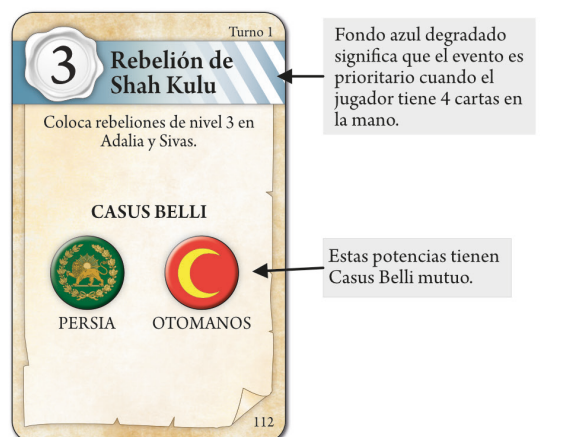
Con información relevante de las potencias que conduce cada jugador, y que estaban en liza en la época, o de los estados menores que pueden ser aliados de esas potencias.



CARTAS GENÉRICAS



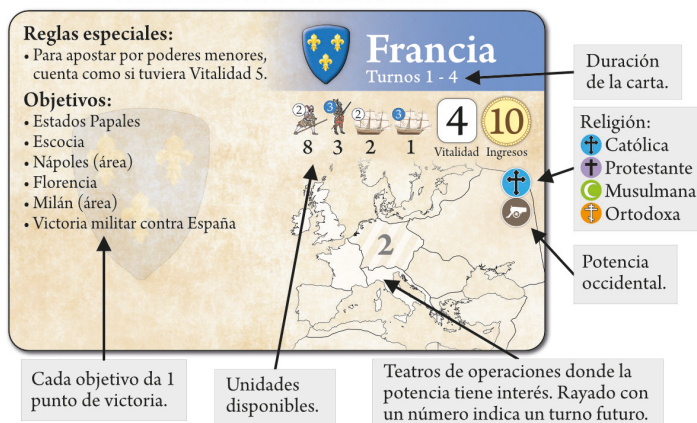
CARTAS HISTÓRICAS



CARTA DE POTENCIA MENOR



CARTA DE POTENCIA



4. Fichas

Representan unidades militares, comercio, relaciones políticas y marcadores de diferentes tipos.

4.1 Fichas militares

Tropa

Unidades terrestres de las diferentes potencias o menores. Dependiendo de la nacionalidad, y del lugar (Europa o ultramar), representan unos 5000 efectivos (incluidas tropas auxiliares). Tienen dos caras, un lado para tropas regulares, y otro para veteranas. Tienen impreso un número, que hace referencia a su calidad, que varía entre calidad 2 (la peor, estas tropas se abrevian como I2), y calidad 4 (la mejor, I4).

Potencias orientales:



Potencias occidentales:



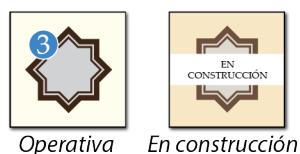
Escuadra

Unidades navales de la época, representando desde 10 o 20 buques de línea (más auxiliares), y hasta 30 o 50 galeras, según nacionalidad y mar. Tienen una cara operativa, y otra que marca si la flota está en reparación (o en construcción). Como en el caso de las tropas, el número varía en función de la calidad, las peores (E2) y las mejores (E3).



Fortaleza

Representa los grandes sistemas defensivos de la época, así como su guarnición regular. También tiene dos caras, una cuando está en construcción, y otra si está ya operativa (en adelante F).



Líder

Esta ficha resume a los generales o almirantes de la época, su estado mayor, y la logística que acompañaba a ejércitos y flotas. Tienen dos caras, una ordinaria (líderes de carre-



ra), y otra de líder extraordinario; esta segunda representa a oficiales concretos de la época, que pasaron a la historia por su especial competencia, así como a otros menos conocidos. Para estos oficiales aparece generalmente una característica en las que destacaron, y que los hacía brillantes.

Revueltas y áreas independientes activas

Zonas en rebelión u otras presencias militares de carácter local, que representan señores de la guerra independientes, tribus, etc... También con dos caras, por una cara son rebeliones y por la otra independientes activos. Pueden ser de fuerza 2, para las más pequeñas, y 3 para las grandes.



4.2 Otros marcadores



Moral: Sirven para medir la marcha de las guerras entre potencias.



Comercio interrumpido: Señala áreas donde un puerto comercial ha sido "saqueado", y por el resto de turno no tiene efecto en el juego.



Casus belli por comercio: Indica que un comerciante acaba de entrar en un Centro de Comercio, y que las potencias que ya estaban allí antes tienen Casus Belli ese turno contra la potencia que acaba de entrar.

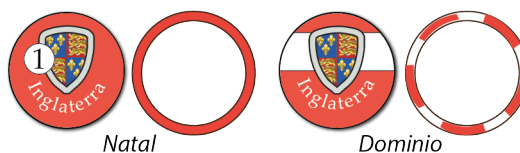


Asedio: Muestra la marcha de un asedio.

Fichas de control de potencia

Como casi todas las fichas, con dos caras, una rayada y otra entera que puede estar numerada; según donde estén situadas señalan:

- Área natal de la potencia, o dominio de esta. Por economía de fichas, muchas áreas ya son del color correspondiente y no requieren marcadores de control.



- Sobre una zona de comercio, indica la presencia de uno o dos comerciantes.
- Sobre otro marcador de control de potencia, que la de "arriba", ha conquistado durante una guerra en curso a la de abajo.
- Sobre una zona de dispersos, que la potencia está preparando la infraestructura para crear una red comercial en la zona de comercio (en el siguiente turno, posiblemente pasen a ser comerciantes).

- Sobre una carta de potencia, indica que esta tiene un Causus belli con la potencia de la ficha.
- En las casillas de guerra/alianza, que estas dos potencias están en guerra o aliadas.
- En la casilla de descontento, el nivel que tiene la potencia (el número indica las vueltas que se ha dado al marcador).
- En la casilla de PV, los alcanzados por el jugador que la conduce. En este caso, cada jugador marcará sus PV con alguna de sus potencias.

5. Ejemplo de uso de las fichas

El mapa muestra una red de ciudades y regiones con fichas de juego colocadas. Las fichas incluyen:

- Ficha 1:** Ejército polaco con general ordinario.
- Ficha 2:** Ejército ruso con general táctico.
- Ficha 3:** Casilla de dispersión del teatro de operaciones, con unidades polacas y rusas dispersadas.
- Ficha 4:** Centro de comercio con capacidad para dos comerciantes, ocupado por un comerciante polaco y uno ruso.
- Ficha 5:** Comerciante ruso comprado este turno, entrará en el centro de comercio el turno próximo, provocando una competencia comercial.
- Ficha 6:** Rusos y polacos están en guerra. Los dos marcadores de control colocados en el área indican que al inicio de la guerra esta pertenecía a Polonia, pero Rusia la ha capturado y la controla en este instante.
- Ficha 7:** El área de Kursk es un dominio polaco al inicio de la partida y en el mapa es del color (punteado o rayado) de Polonia, y mientras lo sea no es necesario colocar marcador de control sobre ella. Si ahora tiene un marcador de dominio ruso eso significa que Rusia es quien la controlaba al inicio de la guerra, o sea que ese área debe haberla obtenido como reparación de guerra en una guerra anterior. Si tuviera un marcador de dominio polaco encima del ruso significaría que, además de lo anterior, Polonia la ha capturado durante el transcurso de esta guerra y la controla en este instante.
- Ficha 8:** El área de Poltava pertenece a los Cosacos, un poder menor. En los menores no se colocan marcadores de control, se sabe con qué potencia están aliados por quién posee la carta del menor. Si ahora hay un marcador de dominio ruso significa que los cosacos están aliados con Polonia, y que Rusia ha capturado el área durante esta guerra y la controla en este instante, como en el caso de Bryansk.
- Ficha 9:** Kiev es un enclave comercial. El marcador de comercio interrumpido significa que en el transcurso de esta guerra Rusia se ha hecho con el control del área en algún momento y ha sido automáticamente saqueada, esto puede tener consecuencias si hay una competencia comercial al final de turno. Polonia ha recuperado el área después, pero el marcador de comercio interrumpido permanece.
- Ficha 10:** El marcador de control ruso indica que Rusia tiene 6 puntos de descontento, el polaco (por el lado de color sólido) indica que Polonia tiene 12 puntos de descontento.

DESCONTENTO

0
1
2
3
4
5
6
7

que Rusia es quien la controlaba al inicio de la guerra, o sea que ese área debe haberla obtenido como reparación de guerra en una guerra anterior. Si tuviera un marcador de dominio polaco encima del ruso significaría que, además de lo anterior, Polonia la ha capturado durante el transcurso de esta guerra y la controla en este instante.

8: El área de Poltava pertenece a los Cosacos, un poder menor. En los menores no se colocan marcadores de control, se sabe con qué potencia están aliados por quién posee la carta del menor. Si ahora hay un marcador de dominio ruso significa que los cosacos están aliados con Polonia, y que Rusia ha capturado el área durante esta guerra y la controla en este instante, como en el caso de Bryansk.

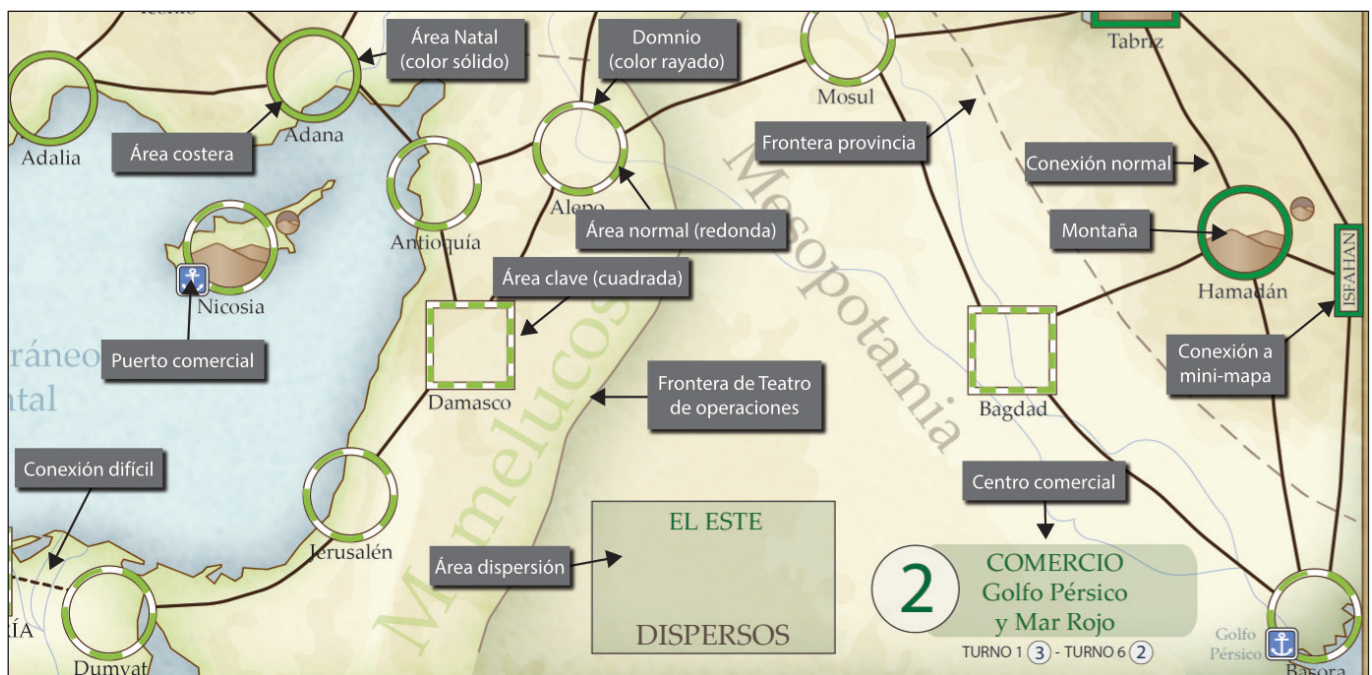
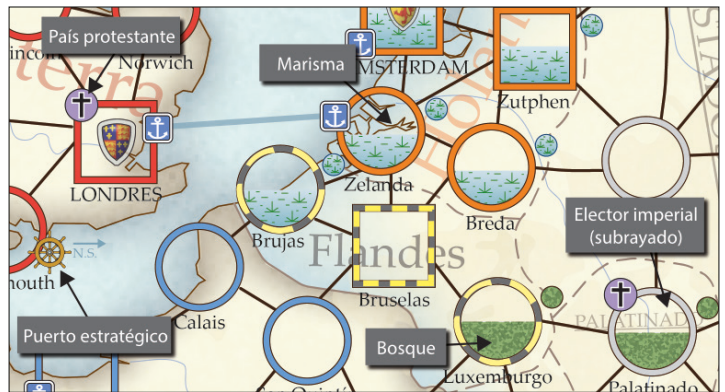
9: Kiev es un enclave comercial. El marcador de comercio interrumpido significa que en el transcurso de esta guerra Rusia se ha hecho con el control del área en algún momento y ha sido automáticamente saqueada, esto puede tener consecuencias si hay una competencia comercial al final de turno. Polonia ha recuperado el área después, pero el marcador de comercio interrumpido permanece.

10: El marcador de control ruso indica que Rusia tiene 6 puntos de descontento, el polaco (por el lado de color sólido) indica que Polonia tiene 12 puntos de descontento.

6. Tablero de juego

El tablero de juego está dividido en un mapa de operaciones principal, que abarca mayoritariamente Europa y cinco minimapas con las regiones de Siberia, América, el Índico, África y Asia.

A su vez, los mapas están divididos en mares, y en teatros de operaciones (terrestres), y estos últimos en provincias, áreas, conexiones, casillas de dispersión y centros de comercio.



En el mapa de la siguiente página, en el cual se ha omitido el grafo, podemos observar:

- 1: Marcador de turno.
- 2: Mapa Mundi donde se pueden observar todas las áreas navales oceánicas.
- 3: Secuencia de turno.
- 4: Marcador para indicar guerras y alianzas. El seguimiento de la mayoría de las guerras y casus belli se puede hacer sencillamente dejando las cartas de evento a la vista y como recordatorio en un lateral del mapa, pero algunas guerras no las ocasionan cartas de eventos, en esos casos se indicará aquí..
- 5: Casilla para dejar las unidades eliminadas durante el turno.
- 6: Marcador para los puntos de victoria.
- 7: Marcador para el descontento.

Teatros de operaciones: En total 9 en el mapa principal y 7 en los minimapas (contando Siberia). Cada teatro de operaciones tiene una casilla para unidades dispersadas. Muchos de ellos además están divididos en provincias separadas unas de otras por líneas discontinuas. El teatro El Este está partido en dos, una parte está en el minimapa de la India.

El teatro Europa Occidental, excepcionalmente, tiene dos casillas de dispersión de unidades, una para Francia y otra para las islas británicas.

[illegible]

7. Preparación de la partida

En función del número de jugadores y del tiempo que se desee jugar, lo primero que hay que hacer es escoger uno de los escenarios que se suministran en el Libro de Juego.

Como puede verse, cada uno tiene un turno de comienzo y otro de finalización, unas potencias, que son las que participan en él (algunas pueden aparecer inicialmente, y otras en algún turno posterior), y un número de jugadores.

7.1 Comienzo de un escenario

Dado que cada jugador conducirá normalmente varias potencias, en los escenarios aparecen estas agrupadas según el número de jugadores. Cada jugador conducirá las potencias de uno de estos grupos.

Cada uno de estos grupos puede recibir alguna bonificación, dado que sus potencias tienen más dificultades para conseguir puntos de victoria (en adelante PV). Esta corrección puede venir en forma de unos PV fijos al comienzo de la partida, o también como bonificación extra cada turno (ver "[2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario](#)").

7.1.1 Subasta de potencias

Los grupos antes mencionados se subastan de la forma que sigue:

- Los jugadores deciden el orden en que se sientan en torno al tablero. Dicho orden se mantendrá durante toda la partida.
- En secreto, los jugadores apuestan un número de PV para establecer qué número de jugador tendrá cada uno. Este orden es muy importante y se usa para resolver muchos desempates durante la partida. **Se llama orden de juego.**
- Una vez revelada la cantidad apostada, los jugadores se repartirán los puestos de "jugador 1", "jugador 2", y así sucesivamente. Los empates se resuelven al azar.
- Los jugadores escogen el grupo de potencias que llevan siguiendo el orden anterior.
- Los jugadores toman alguna ficha de control de una de sus potencias con el número que corresponda al que ocuparon en la subasta, y lo sitúan en el marcador del tablero de PV. El que más apostó empezando por 0, el siguiente a tantos PV como la diferencia entre los PV apostados por el primero, y lo que apostó él mismo. El resto de jugadores calculan los PV de forma análoga.

(Ver "[2.2 Ejemplo: Subasta de potencias](#)").

7.2 Preparación del tablero de juego

Se sitúa el marcador de turno en la casilla correspondiente, y se emplazan las zonas independientes y revueltas donde esté indicado en el escenario.

A continuación, los jugadores despliegan en el tablero las potencias que conducen (ver "[24. Despliegue de una potencia](#)"). El despliegue se hace de forma simultánea, y finaliza cuando todos los jugadores están satisfechos con el mismo.

En algunos escenarios, hay teatros de operaciones que no forman parte de la partida. A no ser que en el propio escenario se diga lo contrario, con dichas regiones y mares no puede interactuarse de ninguna manera, se procede como si no estuvieran en el mapa siquiera.

8. Secuencia de Juego

La partida se juega en turnos, que pueden durar entre 2 y 4 horas. Los escenarios tienen marcados el turno en que empiezan y el último turno en que acaban. Los turnos a su vez se dividen en tres fases:

- Inicio de turno donde pueden, según el escenario, entrar nuevas potencias y donde se confecciona la baraja a jugar.
- Medio turno, dividido a su vez en impulsos.
- Final de turno, donde se finalizarán guerras (o empezarán periodos de tregua según se mire), se hará el mantenimiento de las potencias, y se contabilizarán PV; tal y como se verá más adelante.

8.1 Inicio de turno

Preparamos el turno, tenemos que hacer las siguientes tareas:

8.1.1 Reglas especiales del turno

Mirar (en el apartado final del Libro de Juego, tras los escenarios) las reglas especiales para ese turno y el despliegue de nuevas potencias (si las hubiera).

8.1.2 Entrada de nuevas potencias

Según el escenario, si procede, se mira qué jugador las controla; seguidamente, se despliegan (ver "[24. Despliegue de una potencia](#)").

Pueden haber potencias que cambien de carta (de potencia). Caso de que las fuerzas militares sobre el mapa de una potencia que cambia de carta no coincidan, pueden sustituirse los mismos tipos de unidades, siempre que sean a peor (es decir, pueden cambiarse por ejemplo unidades de I3 a I2, pero no al revés). Si no es posible, se eliminan las unidades.

8.1.3 Ajustes de comercio

Si no es el turno inicial, comerciantes que se prepararon el turno anterior (que están en la zona de dispersos), entran ahora en los centros de comercio, creando posiblemente Casus belli entre potencias (ver "[21.3.2 Casus Belli \(CB\)](#)"). Los puertos comerciales destruidos en el turno anterior, vuelven a estar otra vez operativos. Todo esto se explica más adelante (ver "[19.2 Comercio](#)").

8.1.4 Confección de la baraja

A continuación se confecciona la baraja con la que se va a jugar durante el turno, y se reparten en secreto estas cartas a los jugadores.

En función de cuantos jugadores haya, se calcula el número de cartas que se jugará en cada turno. Este número será por

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)

tanto fijo durante todo el juego. Determinada la cantidad de cartas, se pasa a confeccionar la baraja.

Tal y como se explica en la introducción, tenemos cartas de potencia, y cartas de evento. Estas segundas a su vez, se pueden clasificar entre eventos genéricos y eventos históricos. Los eventos históricos tienen unos turnos en los que se juegan (los genéricos pueden jugarse durante toda la partida).

Para confeccionar la baraja, separaremos por un lado todas las cartas de eventos históricos del turno que se va a jugar, y por otro las 40 cartas de los eventos genéricos. Formaremos el mazo tomando todas las cartas de los históricos, y añadiremos una selección al azar de los eventos genéricos hasta llegar al número de cartas necesario según el número de jugadores (ver “[2.4 Ejemplo: Confección de la baraja](#)”).

8.2 Medio turno

Este es el núcleo del juego; aquí los jugadores, de forma consecutiva realizan impulsos, jugando una o varias cartas de evento, y realizando acciones con las potencias que llevan. El medio turno finaliza cuando a ningún jugador le quedan cartas por jugar.

8.2.1 Comienzo del medio turno

El jugador con menos PV acumulados, elige qué jugador empezará a hacer el primer impulso, y el sentido en el que se va a jugar el turno (según manecillas del reloj, o el sentido inverso). En caso de empate a PV, elige aquel con un número más bajo de jugador (por ejemplo jugador 2 antes que el 4).

8.2.2 Impulso de un jugador

El impulso de un jugador tiene tres bloques que se juegan uno a continuación del otro y en este orden:

- Comienzo del impulso.
- Acciones de potencia y juego de cartas.
- Final del impulso.

Comienzo de impulso

El jugador verifica para todas sus potencias, qué unidades pueden hacer algunas acciones especiales (desembarcos anfibios y piratería); flotas que pueden ser reparadas, fortalezas que pueden terminar de construirse, o tropas que pueden reagruparse.

Además se pueden realizar sin coste las siguientes acciones:

- Bajo ciertas circunstancias, algunas potencias pueden reagrupar alguna tropa.
- Las flotas o escuadras operativas de sus potencias que están en puerto, pueden situarse ahora en algún mar adyacente si se desea.
- Tropas asediadas pueden efectuar una salida.
- En esta fase las potencias pueden aliarse, o empezar negociaciones de paz para finalizar guerras.

Todo esto se irá explicando con detalle a lo largo del reglamento (ver “[3.1 Ejemplo: Comienzo de Impulso](#)”).

Acciones de potencia y jugar cartas

Todas las potencias tienen una acción intrínseca que realizan cada turno (las acciones se explican enseguida). Adicionalmente, el jugador puede jugar cartas (al menos una) para añadir acciones a sus potencias.

No hay un orden preestablecido para ello, pueden mezclarse las acciones intrínsecas de las potencias con las obtenidas por las cartas. La única limitación que hay es que **no pueden añadirse acciones de más de una carta a una misma potencia** (en el mismo impulso).

Por ejemplo, un jugador con tres potencias podría hacer la acción intrínseca de la primera inicialmente, después jugar una carta de tres acciones, haciendo dos acciones más con esta potencia y la tercera con la potencia dos. Después podría jugar otra carta de dos acciones (que debería asignar a la tercera potencia, ya que las otras dos ya han recibido acciones de cartas), y finalizar con las acciones intrínsecas de la segunda y tercera potencia.

Jugar carta

En su impulso, un jugador debe jugar al menos una carta (si le quedan en la mano). Para jugar una carta, el jugador selecciona una de su mano, pero debe escoger prioritariamente aquellas con el título en blanco sobre fondo azul (si tiene varias, cualquiera de ellas). Estas cartas se llaman **cartas prioritarias**.

Si en su mano, al jugador le quedan tan sólo 4 cartas o menos, debe escoger primero aquellas con el título en negro sobre fondo azul degradado (pasan a ser también cartas prioritarias, exactamente iguales que las anteriores).

Una carta se juega realizando lo que dice el evento en ella señalado, y empleando los puntos que tiene en hacer acciones (tantas acciones como puntos). Más adelante se explica qué acciones pueden hacer las potencias. El evento puede aplicarse antes o después de emplear los puntos en acciones (ver “[7.1 Ejemplo: Aplicar evento de una carta](#)”).

Estas acciones se pueden repartir entre varias de las potencias que el jugador lleve, o concentrarse en una sola. Un jugador puede jugar más de una carta en su impulso pero, tal y como se ha visto, sobre potencias en las que no ha empleado puntos para hacer acciones con cartas anteriores.

Cartas de combate

Las cartas de combate son un tipo especial de cartas que pueden jugarse de dos formas: como el resto de cartas de evento, o como cartas de combate.

- Como cartas de evento, se ignora el texto del mismo, es decir, solo se tiene en cuenta el punto para asignar una acción a una de las potencias.
- La otra posibilidad es jugarla en combates del jugador, tanto en los que efectúe en su impulso, como reaccionando en los impulsos de otros. En la carta viene detallado cómo y cuándo jugarse (ver “[13.1 Procedimiento para los combates](#)”). Si se juega de esta forma, la carta no tiene puntos de acción.

Las cartas de combate ignoran las prioridades en el orden de juego de cartas. Por tanto un jugador puede jugar la carta “ataque sorpresa” en un combate, aunque tenga en la mano cartas prioritarias. También puede jugar una carta de combate de la forma usual (ignorando por tanto el evento), teniendo en la mano todavía cartas prioritarias, para así

“retenerlas” un tiempo si no le interesa jugarlas todavía (ver “3.2 Ejemplo: Jugar carta”).

Final de impulso

Al final de impulso, cada potencia puede **mover una sola unidad** desde cualquier teatro, a la zona de desbandado de aquél donde tenga más áreas natales, tanto si la unidad estaba desbandada como si no (ver “4.17 Ejemplo: Final de impulso”).

Cada potencia puede también mover **uno solo de sus líderes** sobre una tropa, flota o fortaleza propias (siempre que el líder no estuviera asediado ni acabe de esta forma).

8.2.3 Impulso de jugadores sin cartas

Los jugadores sin cartas realizan también su impulso, pero lo hacen como si jugaran una carta de combate (tienen una acción extra pero sin evento). Por tanto, realizan también un principio de impulso, juegan acciones de potencia (una por cada, de la forma usual), tienen una acción extra para asignar a cualquiera de sus potencias, y hacen el final del impulso.

Adicionalmente, para aquellas de sus potencias que estuvieran en guerra, tienen otra acción más extra de reagrupar tropa a inicio del impulso (o un estratégico de una sola tropa).

8.3 Final del turno

Después del impulso donde se ha jugado la última carta que quedaba en la mano de los jugadores, finaliza el medio turno y se empieza con el final de turno. El final de turno se explicará con detalle mucho más adelante.

Ver “8.2 Ejemplo: Final medio turno”.

9. Acciones

Como hemos visto, durante el medio turno se realizan acciones con los puntos de las cartas, o con las acciones de las potencias. Estas acciones son las siguientes:

- Construcción: De tropas, escuadras (por el lado de mantenimiento), de fortalezas (por el lado “en construcción”), de líderes y de comerciantes.
- Reparación de escuadras, terminar de construir fortalezas, y reagrupar tropas.
- Movimiento estratégico: Terrestre o naval.
- Movimiento táctico: Terrestre o naval, y piratería.
- Descontento: Para bajar el propio o el de un aliado.
- Declarar guerra.

9.1 Construcción de tropa

Las potencias y los menores tienen una serie de tropas marcadas como disponibles en su carta de potencia. Cuando un jugador se hace cargo de una potencia, separa estas tropas (que son las que puede emplear la potencia).

Con esta acción se toma una de las tropas disponibles (que se suelen situar en reserva sobre la carta o al lado) y se sitúa en el mapa.

Las tropas de la potencia marcadas con caras 2-3, se sitúan en cualquier posesión controlada de esta (por tanto no asediada) por la cara 2; aquellas marcadas con caras 3-4, por la cara 3 en la provincia con más áreas natales de la potencia.

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)
Empezar 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	

Las tropas de menores aliados se construyen en las áreas controladas del menor.

A continuación, puede hacerse un movimiento estratégico con dicha tropa incluido en la misma acción de construcción (ver “10.2 Movimiento estratégico de tropas”).

9.2 Construcción de escuadra

Al igual que las tropas, las potencias también tienen una serie de escuadras marcadas como disponibles en su carta de potencia, que son las que pueden ser construidas.

Para ello se sitúa la escuadra en alguna posesión de la potencia (controlada y libre de enemigos) que sea área cos-



tera por la cara de "reparación"; estas escuadras no están todavía operativas.

9.3 Reparación de escuadras

A diferencia de las tropas, que en ambas caras están operativas (una es para la tropa regular y la otra si es veterana), las escuadras sólo tienen una cara operativa, la segunda indica que la escuadra está en puerto en mantenimiento. Cuando están por este lado, las escuadras sólo pueden estar en un puerto (esto es, un área costera controlada), y la única acción que puede efectuarse con ellas es la de reparación (o eliminarla al final de turno).

Las escuadras que empezaron el impulso en esta cara, pueden con esta acción ponerse operativas. Esta misma acción incluye, si se desea, un movimiento estratégico de escuadra (ver "[10.1 Movimiento estratégico de escuadras](#)").

Ver "[6.1 Ejemplo: Reparación de escuadras](#)".



9.4 Construcción de fortaleza

De forma parecida a las escuadras, son necesarias dos acciones de construcción para tener una fortaleza construida y operativa. Estas dos acciones se deben efectuar también en impulsos diferentes.



Operativa



En construcción

Con la primera acción, se sitúa la ficha de fortaleza por la cara "en construcción" en algún área controlada de la potencia o de algún menor aliado. En un impulso posterior, puede efectuarse otra de estas acciones sobre la fortaleza "en construcción" para girar la ficha y dejarla operativa. El único efecto de las fortalezas en este estado es que permite terminirlas de construir a partir del siguiente impulso y que hay que pagar su mantenimiento, a todos los demás efectos (combate, apilamiento...) se ignoran.

Fortalezas en construcción en áreas que cambian de control son destruidas (ver "[7.5 Ejemplo: Construcción de fortaleza](#)").

A diferencia de las tropas y escuadras, no hay límite en cuanto a las fortalezas que una potencia puede construir, pero no puede haber más de una por área.

9.5 Reagrupar tropa

Por diferentes motivos, las tropas pueden situarse en las casillas de dispersión. Con esta acción, una tropa **que empezó el impulso en estas casillas**, puede situarse otra vez en el mapa.

Para ello, se señala la tropa (que puede tener asignado un posible líder) y se emplaza en algún área controlada, en el mismo teatro de operaciones de la casilla de dispersión (ver "[5.1 Ejemplo: Tropa que no puede reagruparse en un teatro](#)").

No es posible por tanto, reagrupar tropas en fortalezas que están siendo asediadas.

Nótese que el teatro de operaciones de Europa Occidental tiene dos casillas de dispersión, una para Francia, y otra para las islas británicas.

A continuación, puede hacerse un movimiento estratégico con dicha tropa (igual que cuando se construye) **en la misma acción** (ver "[10.2 Movimiento estratégico de tropas](#)" y "[7.4 Ejemplo: Reagrupar tropa](#)").

9.6 Otras acciones

El resto de acciones se explican más adelante en los apartados correspondientes:

- Movimiento estratégico (ver "[10. Movimiento estratégico](#)").
- Movimiento táctico (ver "[11.3 Movimiento táctico naval](#)" "[12. Movimiento táctico terrestre](#)").
- Construir un líder (ver "[17. Líderes](#)").
- Construir un comerciante (ver "[19.2 Comercio](#)").
- Piratería (ver "[11.5 Piratas y corsarios](#)").
- Bajar el descontento propio (ver "[19.1 Descontento](#)").
- Subsidiar a una potencia aliada (ver "[19.1 Descontento](#)").
- Declarar la guerra (ver "[21.3.3 Declaraciones de guerra](#)").

10. Movimiento estratégico

Efectuados por tropas o escuadras individualmente, o conducidos por líderes, se utiliza para redesplegar ejércitos o flotas; atravesando un número ilimitado de áreas controladas o de mares.

10.1 Movimiento estratégico de escuadras

Se utiliza para mover una única escuadra naval, atravesando una cadena ilimitada de mares adyacentes. Para conducirlo, se señala la escuadra (que debe estar operativa), y la sucesión de mares que esta atraviesa (ver "[11.1 Bases navales y distancia de operación naval](#)").

Estos movimientos pueden dejar la escuadra en un mar, o en un puerto; y pueden incluir un posible líder asignado a la escuadra (ver "[17. Líderes](#)").

10.2 Movimiento estratégico de tropas

Es el equivalente al anterior, pero para una sola tropa (incluyendo a un posible líder asignado). En este caso, puede incluir tanto áreas controladas, como áreas no controladas pero con tropas propias (no asediadas). También puede incluir mares.

Para efectuarlo, se selecciona la tropa, y la sucesión de áreas (controladas o con tropas) o mares adyacentes que esta atravesará. El movimiento de un área a un mar o viceversa, se efectúa siempre desde un área costera a alguno de los mares a los que esta área da. Naturalmente, una tropa no puede acabar el movimiento estratégico en el mar.

En el caso de asedios, este movimiento puede atravesar áreas que la potencia esté asediando, o aquellas asediadas por el enemigo pero que son puerto (en este caso, se debe acceder por mar).

10.2.1 Intercepción del movimiento estratégico

El movimiento estratégico sólo puede ser "interrumpido" cuando lo efectúan tropas que mueven a un mar donde hay flotas de potencias con las que se está en guerra. Esto puede dar lugar a una o varias batallas navales (ver "[11.4.1 Intercepción del movimiento estratégico de tropas](#)").

Mientras la potencia que conduce el movimiento estratégico de tropas no pierda ningún combate, el movimiento continúa normalmente. Caso de perder algún combate, la tropa (o tropas) se sitúan en la última área (de tierra) controlada que atravesaron, finalizando el movimiento estratégico.

10.3 Movimiento estratégico de ejércitos o flotas

En este caso, el movimiento lo efectúa un líder con hasta cuatro tropas o escuadras (incluida aquella a la que está asignado). Solo puede efectuarse para mover enteramente escuadras o tropas, pero no ambas en el mismo movimiento.

Para conducirlo, se selecciona primeramente la ficha de líder que lo va a efectuar (que no puede estar asediado), y se asigna a alguna tropa o escuadra de cualesquiera que se tenga en el mapa. Según se asigna a una escuadra o a una tropa tendremos un movimiento estratégico de ejército o de flota.

A continuación, se procede como en los casos de movimiento estratégico de escuadras o tropas, pero con cada movimiento (a mares o áreas) pueden “absorberse” escuadras o tropas (según el tipo), o dejarse por el camino; la única condición es que en ningún momento pueden llevarse más de cuatro escuadras o tropas.

De esta forma, con este movimiento pueden redespigarse múltiples escuadras o tropas (ver “7.3 Ejemplo: Movimiento estratégico de ejércitos o flotas”).

10.4 Movimiento estratégico entre mapas

Estos movimientos estratégicos son idénticos a los anteriores, pero no pueden efectuarse con ejércitos o flotas; por tanto, para mover un ejército de tres tropas de un mapa (o minimapa) a otro, deben hacerse tres movimientos estratégicos de una tropa (mismo caso para flotas).

En el tablero hay un resumen de todos los mares y cómo están conectados.

Esto representa el alto coste que había para enviar grandes formaciones a ultramar.



11. Acciones navales

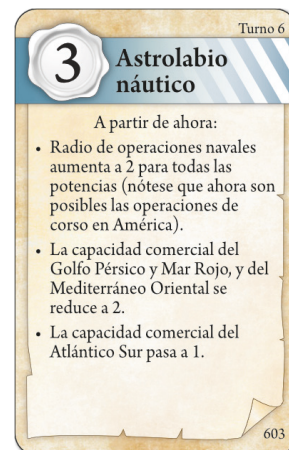
Es el efectuado por flotas (y escuadras) para conseguir dominar los mares, apoyando de esta forma el comercio marítimo (o atacándolo); bloqueando o abriendo el suministro de tropas, protegiendo o interceptando los movimientos de tropas a través de mares, o apoyando directamente acciones en tierra que se dan en áreas costeras.

11.1 Bases navales y distancia de operación naval

Todas las escuadras necesitan una base naval, esto es, un puerto (área costera controlada) desde donde operar. La base debe estar a cierta distancia de la flota; esta distancia se llama **distancia de operación naval**, y varía con el escenario (según la tecnología naval de la época va mejorando).

Si la distancia de operación naval es 1 (primeros turnos), las flotas sólo pueden estar en mares donde haya alguna base naval (cualquier área costera controlada) desde donde operar. Si la distancia naval es 2, las escuadras pueden operar en mares adyacentes a mares donde la potencia tenga la base naval; y así en adelante.

Normalmente no hace falta indicar la base naval explícitamente, la flota puede estar en el mar simplemente si existe algún área controlada (que hace de base naval) a distancia de operación naval.



11.1.1 Escuadras sin bases a distancia de operación naval

Si por alguna circunstancia una escuadra se queda sin ninguna base a esta distancia, debe moverse inmediatamente al producirse esta circunstancia a la base más cercana (a elegir por el jugador en caso de empate).

Si no hay ninguna (normalmente porque la potencia no controla ninguna área costera) **la escuadra es destruida**.

11.1.2 Distancia de operación naval y desembarcos

Los desembarcos anfibios (ver “12.3 Desembarcos anfibios”) también están limitados por esta distancia, de forma que si la distancia es 1, sólo pueden hacerse desde un puerto controlado, a uno enemigo del mismo mar.

11.1.3 Distancia de operación naval entre mapas

Escuadras (o posibles desembarcos) pueden utilizar bases navales de otros mapas, siempre que estén a distancia. Para este propósito, escuadras en los minimapas que utilizan puertos del mapa principal, cuentan los mares Báltico, del Norte y Atlántico Oriental como un único mar.

Por tanto si la distancia de operación naval es de 2, una flota sueca con base en Estocolmo podría operar frente a las costas de América del Norte.

11.2 Escuadras y formación de flotas

Una flota es un grupo de una o varias escuadras (una de ellas al menos debe tener asignado un líder). Se señala apilando dichas escuadras en el mar, con la ficha del comandante arriba.

El número de escuadras que pueden formar una flota viene marcado por el límite de apilamiento del área utilizada como base naval.

Un jugador puede tener en un mar todas las flotas que desee, aunque todas las operaciones navales se conducen siempre con una única flota o escuadra.

En cualquier momento durante su impulso, un jugador puede libremente (sin gastar acciones) agrupar o disgregar las flotas que desee y que estén en el mismo mar.

11.3 Movimiento táctico naval

El movimiento táctico naval se utiliza básicamente para expulsar flotas o escuadras enemigas de un mar donde estas estén operando. Tiene dos fases, en la primera la flota o escuadra puede, si lo desea el jugador, moverse a un mar adyacente (cambiando de base naval si es necesario), y en la segunda anuncia que busca a la flota enemiga.

Si este movimiento táctico lo realiza una flota (es decir, hay un líder), en el mar de destino la flota puede dejar o absorber las escuadras que desee (en el mismo mar pueden hacerse y deshacerse flotas sin coste, como se ha visto).

Una vez en el mar de destino, el jugador anuncia a qué flota enemiga quiere atacar. El propietario de la misma puede entonces trabar un combate naval con la flota o escuadra (ver “13.2 Combates navales”), o retirarla a su base naval. **Con la misma acción**, siempre que el enemigo se retire a puerto o sea derrotado en combate, **pueden seguirse designando flotas enemigas a las que atacar**.

En caso de derrota o empate, puede repetirse la acción naval todas las veces que se desee con la misma flota (aunque en acciones posteriores, es decir gastando puntos adicionales) (ver “4.5 Ejemplo: Movimiento táctico naval”).

11.4 Intercepción naval

Utilizada básicamente para evitar o proteger los movimientos estratégicos de tropas a través de mar, apoyar al ejército en combates (o dificultárselo al enemigo); o para defender el comercio de corsarios y piratas.

11.4.1 Intercepción del movimiento estratégico de tropas

Cuando en su movimiento estratégico, una tropa o ejército entran en un mar donde hay escuadras o flotas enemigas, estas pueden anunciar que interceptan dicho movimiento.

Procedimiento

Cada potencia enemiga que lo desee señala una sola de sus flotas o escuadras con las que interceptará el movimiento. La potencia que realiza el movimiento estratégico puede ahora designar una de sus flotas con base naval en el puerto de salida, que actuará de **escorta** y que luchará un combate naval. El jugador seleccionará ahora a una de estas flotas y luchará contra ella. Si no escoge escolta, se hará un combate igualmente.

En caso de empate en el combate, o de victoria del jugador que realiza el movimiento estratégico, de haber otras potencias enemigas que desean oponerse al movimiento (la misma no puede volver a repetir), el jugador selecciona a otra y se vuelve a repetir el proceso.

Acabadas todas las intercepciones en empate o derrota, el movimiento estratégico continua. En caso de que alguna flota interceptora venza, las tropas deben volver al último puerto de salida, y finalizan el movimiento estratégico

(pueden volverlo a intentar con otra acción posterior, incluso en el mismo impulso).

Caso de no haber escolta, el interceptor deberá conseguir hacer al menos un punto de batalla (ver “13.2 Combates navales”), para así evitar un empate (a cero) e impedir el movimiento de tropas.

11.4.2 Intercepción para apoyar operaciones tácticas de tropa

Cuando se producen combates en áreas costeras, las flotas o escuadras en mares adyacentes pueden apoyar estas operaciones. Para ello simplemente se anuncian dicha intercepción, y el bando al que se desea apoyar. La única condición para ello es que se debe estar en guerra con el bando opuesto (al que se desea estorbar).

En caso de que hayan flotas o escuadras que apoyan ambos bandos, se produce previamente un combate naval (ver “13.2 Combates navales”). Si hay más de una potencia que apoya el mismo bando, la potencia ayudada escoge cuál luchará. En caso de apoyo a revueltas, se resuelve un empate por vitalidad.

No hay ningún orden entre las potencias para anunciar esta intercepción, pero una vez anunciada, no puede cancelarse, y en caso de batalla debe lucharse.

Tras las intercepciones navales, el apoyo naval puede tenerlo uno de los bandos, o puede que ningún bando lo reciba.

Ningún bando recibe el apoyo naval

Esta circunstancia se da en los siguientes casos:

- No ha habido ninguna intercepción naval.
- La batalla naval ha resultado en empate.
- Ha habido un combate naval donde la flota vencedora no es aliada del bando al que apoyaba.

Un bando recibe el apoyo naval

Esto se da en las siguientes circunstancias:

- Sólo ha habido intercepción naval de la flota de ese bando o sus aliados.
- Ha habido un combate naval donde la flota de ese bando (o sus aliados) ha vencido.

11.4.3 Intercepción contra piratería

Cuando un jugador es objeto de un ataque de piratas o corsarios, puede interceptar dicha acción con una sola de sus escuadras (o flota de una escuadra) que esté en el mar donde opere el pirata.

Tras la intercepción, se conducirá un combate naval. Independientemente del resultado, si la escuadra interceptora no ha sido averiada, puede seguir interceptando ataques piratas de otras escuadras, incluso en el mismo impulso.

También es posible interceptar estos ataques con escuadras que estén en puerto (por la cara operativa), pero en este caso, la flota se aplica una desventaja en el subsiguiente combate naval.

11.5 Piratas y corsarios

Es una acción realizada por una escuadra o una flota de una sola escuadra, que sirve para atacar el comercio enemigo.

11.5.1 Condiciones para hacer la acción de piratería (o corso)

La piratería sólo es posible si está expresamente permitida en la carta de una potencia o por un evento.

Para el corso, es necesario que ambas potencias implicadas estén en guerra.

Además deben darse las condiciones siguientes:

- La escuadra debe haber comenzado el impulso en el mar donde hace la acción.
- Naturalmente, es necesario que la potencia objeto de la piratería tenga algún comerciante en el centro de comercio que de a dicho mar.

Una vez resuelta, la escuadra no puede realizar ninguna otra acción, de ningún tipo, durante el resto del impulso (aunque otras escuadras de la potencia pueden repetir el ataque en el mismo mar y contra la misma potencia).

11.5.2 Procedimiento para la piratería

Una vez una flota ha anunciado que realiza esta acción, la potencia atacada puede seleccionar una de sus escuadras (o flota de una sola escuadra) que esté en ese mar (o en un puerto de dicho mar), y anunciar que intercepta dicho ataque (ver "[11.4.3 Intercepción contra piratería](#)").

Tanto si hay una intercepción como si no, se conducirá un combate naval. En el caso de que no haya flota interceptora, el atacante debe hacer al menos un punto de batalla para vencer (ver "[13.2 Combates navales](#)").

Si vence el pirata, la potencia rebaja su descontento tantos puntos como comerciantes enemigos hubiera en el centro de comercio. La potencia perdedora sube lo mismo su descontento. Tras la derrota, la potencia atacada puede, si lo desea, eliminar uno de sus comerciantes (ver "[3.4 Ejemplo: Piratería](#)").

Más adelante se explican las reglas referentes al descontento y las referentes al comercio.

11.6 Flotas en puerto

Al principio del impulso de un jugador, este puede mover a un mar adyacente escuadras que tuviera por la cara operativa en puerto (sin coste de acción).

Como se ha visto, flotas operativas en puerto pueden interceptar la piratería (aunque con una desventaja).

Escuadras, tanto operativas como en reparación, en puertos donde la potencia acaba de perder el control (por ejemplo por subyugaciones, o asedios), deben moverse inmediatamente al puerto más cercano (se procede igual que en "[11.1.1 Escuadras sin bases a distancia de operación naval](#)"). Las escuadras continúan operativas o en reparación según empezasen este movimiento.

12. Movimiento táctico terrestre

Es el efectuado por tropas y ejércitos, normalmente dirigidos por líderes, para tomar el control de áreas enemigas, o para defender las propias.

12.1 Movimiento táctico de una tropa

Con esta acción, una tropa puede moverse desde el área donde está a un área adyacente (siguiendo obviamente

las líneas). Si no hay ningún tipo de combate ni fortalezas enemigas, con la misma acción, este movimiento puede repetirse una vez más (es decir, las tropas pueden mover normalmente hasta dos áreas de distancia).

Este movimiento sólo puede hacerse a áreas controladas, áreas independientes o a áreas de una potencia con la que se esté en guerra. No puede hacerse por tanto a áreas de potencias aliadas, aunque sí a áreas de menores aliados (que a efectos prácticos cuentan como propias).

En el caso de áreas independientes, solo si está libre de unidades con las que no haya guerra.

12.2 Movimiento táctico de un ejército

Esencialmente es como el anterior, pero en este caso lo conduce un ejército. Un ejército está compuesto por una o más tropas juntas (en la misma área), con un líder. Como en el caso anterior, se mueve el ejército a un área adyacente, y si no hay ningún combate (ni fortalezas enemigas), a una segunda área si se desea (ver "[4.3 Ejemplo: Movimiento táctico de un ejército](#)").

La diferencia radica en que tras el primer movimiento, el ejército puede dejar tropas en la primera área y/o absorber otras que hubieran previamente en esta.

12.3 Desembarcos anfibios

El desembarco anfibio, es un movimiento táctico especial donde una tropa o ejército mueven a un área enemiga costera a través de mar.

12.3.1 Condiciones para el desembarco

Para el desembarco, es imperativo que la tropa o el ejército **comience el impulso en un área costera** y no haya realizado ninguna acción; y que el puerto objetivo esté a distancia de operación naval del puerto origen. Por tanto, si la distancia de operación naval es 1, sólo son posible desembarcos desde áreas costeras a áreas costeras del mismo mar. Si esta distancia es de 2, serían posibles los desembarcos a áreas costeras de mares adyacentes.

Tropas (o líderes) por tanto que han movido (o han efectuado otros desembarcos anfibios en el impulso) no pueden hacerlos.

Los desembarcos requieren además de una flota de escolta con base en el mismo puerto de origen. **El número de escuadras limitará el número de tropas que pueden desembarcar.** De esta forma, si la escolta es una flota de dos escuadras, el ejército que desembarca está limitado a dos tropas.

12.3.2 Procedimiento

Para hacer el desembarco, previamente las tropas deben hacer un movimiento idéntico al estratégico desde el puerto origen al destino. Este movimiento se resuelve exactamente igual al del movimiento estratégico; puede ser por tanto interceptado, y en caso de derrota de la escolta, abortado.

Una vez superado este primer obstáculo, las tropas se mueven al área destino y se resuelve un posible combate campal. Si se da esta batalla y no vencen la fuerzas atacantes, todas las tropas supervivientes deben retirarse al área de partida.

12.3.3 Desembarcos anfibios entre mapas

Este tipo de desembarco está permitido, pero obviamente requiere que la distancia de operación naval sea al menos de 2.

Está limitado a una sola tropa (con o sin líder).

12.4 Reacciones ante el movimiento táctico terrestre

Ante el movimiento táctico enemigo hacia áreas controladas de una potencia, esta puede reaccionar interceptándolo (para llevar tropas al área); y/o evadiéndolo, retirando tropas que tuviesen en dicha área (nótese que esto no es posible si no se controla el área). El orden lo decide el jugador.

12.4.1 Intercepción del movimiento táctico terrestre

Cuando un jugador anuncia que desea hacer un movimiento táctico a un área controlada por una potencia enemiga, esta puede señalar una sola de sus áreas, e interceptar este movimiento, desplazando tropas del área señalada a la atacada para recibir a los atacantes. Los dos posibles tipos de intercepciones son los siguientes:

Intercepción con un ejército

Ejércitos adyacentes a áreas controladas pueden interceptar, esto es, varias tropas con un líder. De no haber líder, no puede hacerse este tipo de intercepción.

Intercepción con una tropa

Una sola tropa (con o sin líder) puede interceptar desde una o dos áreas de distancia siempre que, en el caso de dos áreas, atraviese una controlada y libre de tropas enemigas.

Intercepción en minimapas

Intercepciones en, hacia o desde minimapas solo pueden hacerse con una única tropa (con o sin líder) desde un área adyacente.

12.4.2 Evasión ante el movimiento táctico

Cuando un jugador anuncia que desea hacer un movimiento táctico a un área con tropas de una potencia enemiga, esta puede anunciar que efectúa una retirada. Las dos únicas posibilidades se describen a continuación.

Retiradas a áreas adyacentes

Siempre que dichas áreas estén controladas y libres de enemigos (por tanto a estos efectos no sirven áreas con revueltas); o sean áreas con tropas propias no asediadas. No es posible retirarse al área por donde viene un ataque enemigo, aunque esté controlada. No es imperativo retirarse con todas las tropas a una única área, puede retirarse únicamente una parte de la fuerza y a diferentes áreas adyacentes, siempre que estén controladas y libres de enemigos como se ha visto (ver "4.4 Ejemplo: Retirada a áreas adyacentes").

Naturalmente, tropas asediadas no pueden retirarse.

Retirada desbandando tropas

Otra posibilidad de evadir tropas es desbandándolas, situándolas en la casilla correspondiente. Esta desbandada también puede hacerse con una parte de la fuerza. Este tipo de evasión se suele hacer cuando no es posible con-

ducir la primera, normalmente por tener las tropas aisladas (ver "6.3 Ejemplo: Retirada desbandando tropas").

12.5 Control del área sin oposición

Una vez un ejército entra en un área enemiga, si las posibles tropas que allí hubiera se retiran, y no hubiesen intercepciones, este puede anunciar que desea tomar el control del área. Si tampoco se produce un combate de subyugación, pasa a controlar dicha área de forma automática. Esto puede tener consecuencias políticas (ver "21.3.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra").

13. Combates

Son los enfrentamientos directos entre las unidades militares. En el juego se llaman combates a las siguientes confrontaciones bélicas:

- Combate naval, a las conducidas en el mar por flotas.
- Combate campal o batalla campal, a las entabladas por grandes ejércitos de maniobra.
- Combate de asedio, a cada uno de los asaltos que se sucedían en los asedios a grandes complejos defensivos.
- Combate de subyugación, donde se incluyen los pequeños pero continuos enfrentamientos de "guerrilla" (emboscadas, ataques nocturnos, escaramuzas, pequeños asedios, ...) que se daban cuando una fuerza quería estorbar a un invasor, pero sin decidirse a arriesgar en una batalla campal.

El sistema para las batallas es sencillo, y obtiene unos resultados notablemente realistas; pero al ser original, requiere una lectura detallada del mismo.

A groso modo, en un combate propiamente dicho, cada unidad militar lanzará un dado, obteniendo de esta forma unos puntos de batalla. **El bando que más puntos consigue, gana el combate.**

Estos dados, aun siendo de seis caras, no son iguales, algunos tienen mejores posibilidades de conseguir estos puntos de batalla. Básicamente, la calidad de la unidad combatiente determina que dados lanza cada unidad.

A continuación se describen las reglas generales para hacer las batallas, y seguidamente las peculiaridades que tiene cada uno de los tipos de combate que se acaban de ver.

13.1 Procedimiento para los combates

Una vez establecido que se va a librar un combate, se conducen en orden las siguientes fases:

- Preparación del combate, donde se determinan las condiciones en que se luchará.

Esta fase representa los preliminares previos, donde los ejércitos y flotas enemigas maniobran (táctica y estratégicamente) para conseguir una mejor posición de partida.

- Resolución, donde se libra propiamente el combate y se determinan vencedor y vencido (o posibles empates).
- Persecución y consecuencias.

Es donde el vencedor infringe verdaderamente daño al vencido, tanto en términos de bajas humanas y materiales como en términos políticos.

13.1.1 Unidades militares y dados

En el combate, cada unidad militar participante lanzará un dado de seis caras. Estos dados pueden ser de cuatro categorías diferentes: de categoría 4 (la mejor) a categoría 1 (la peor).

Inmediatamente después de lanzar un dado de categoría 4 (C4), cualquier resultado por debajo de 4 pasa a 4 (por tanto los posibles 6 resultados son 4,4,4,4,5 y 6). Para la categoría 3 (C3), cualquier resultado por debajo de 3 pasa a 3, y de forma análoga para la categoría 2 (C2) pasa a 2.

La categoría 1 (C1) es diferente, aquí cualquier resultado por encima de 1 se reduce en 1 (en este caso los posibles resultados son 1,1,2,3,4 y 5).

Las unidades militares lanzarán inicialmente un dado de la categoría correspondiente a su calidad (el número que llevan impreso). De esta forma por ejemplo, una flota de 3 lanzaría en un combate un C3, y una tropa de 2 un C2.

Esta categoría inicial puede modificarse bajo ciertas circunstancias como se verá a continuación.

Se recomienda usar dados de diferentes colores para las diferentes categorías de unidades, los colores deberían ser los mismos que tiene el fondo del número de las unidades, o sea:

C1. Verde
C2. Blanco
C3. Azul
C4. Rojo

13.1.2 Ventajas y desventajas

La categoría de los dados que lanza cada bando, se ven afectados por las ventajas y desventajas que acumule cada uno en la preparación de batalla, como se verá a continuación. Cada ventaja aumenta la categoría de uno de los dados, y cada desventaja la disminuye.

Estas ventajas y desventajas se obtienen por el tipo de combate, el terreno, algunas cartas de combate o la presencia de algunos líderes.

Cada bando reparte estas ventajas y desventajas como desee, pero ha de intentar aplicarlas todas. La única forma de obviarlas es cuando se llega a la situación de tener todos los dados con la categoría mínima (de uno) o máxima. En este caso las ventajas y desventajas que no se hayan podido aplicar se ignoran.

13.1.3 Campos de batalla

El campo de batalla indica el tamaño de la misma, es decir, el número máximo de dados que puede lanzar cada bando (este número máximo puede variar pero es siempre igual para los dos bandos en todos los combates). Es bastante corriente por tanto que un bando no pueda combatir con toda su fuerza por este límite.

El tamaño del campo de batalla viene determinado por el tipo de batalla y el terreno. Algunos líderes o cartas de combate pueden ampliarlo o disminuirlo. No obstante el límite máximo es siempre de cinco, y el mínimo de uno (y para algunos tipos de combate es siempre uno).

13.1.4 Orden de juego para cartas de combate y líderes

Algunas cartas pueden tener un efecto similar al de algunos líderes. Como regla general, en caso de conflicto, primero se anuncian/ejecutan las modificaciones extraordinarias por líder (atacante primero en caso de conflicto), y después las que vengan por carta (también atacante primero).

Por ejemplo, en caso de batalla campal en un bosque con dos líderes organizadores, primero el defensor marca el campo de batalla, el atacante organizador puede entonces cambiarlo, después de nuevo el defensor organizador, y en caso de que alguno de los contendientes juegue la carta "Flanqueo", todavía se podría modificar otra vez.

13.1.5 Preparación del combate

En la fase de preparación del combate, se procede siguiendo este orden:

- Se determina el tamaño del campo de batalla, esto es, el número máximo de unidades militares que participarán en el combate. Por tanto, pueden haber unidades presentes que no combatan si se excede este número. Cuando se detallen un poco más adelante los diferentes tipos de batalla, se concretará esta fase.
- Cada bando (primero el que hace el impulso) selecciona las unidades militares que combatirán (que no pueden exceder del máximo marcado por el tamaño del campo de batalla), tomándose un dado por cada una, de las categorías correspondientes.
- Si algún bando no llega al máximo de unidades que puede participar en el combate, bajo ciertas circunstancias puede reclutar conscriptos (ver "13.1.9 Conscriptos"), añadiendo 1 dado extra C1.
- Se calculan las ventajas y desventajas que cada bando tiene en el combate y se aplican (primero el que hace el impulso). Esto modifica la categoría de los dados que lanza cada bando (se explica un poco más adelante cuando se detallen los diferentes tipos de batalla).

13.1.6 Resolución del combate

Determinados los dados para cada bando y su categoría, se lanzan, y por cada uno se consulta la siguiente tabla de combate para calcular los puntos de batalla totales obtenidos.

Tabla de combate		
Dado	Puntos batalla	<ul style="list-style-type: none">• Victoria para el jugador que consiga más puntos de batalla• Empate - No hay victoria de nadie• Perdedor - Desbanda la diferencia de puntos de batalla (redondeando hacia abajo)• Puntos de moral solo si el perdedor lanza más de un dado• El vencedor conservará al menos una unidad en el terreno (ignorando desbandados o bajas)
1-2	-	
3	1	
4	1 (+B)	
5	2	
6	2 (+B)	
(B) = Baja: Cada dos resultados de baja, elimina un oponente. Si hay una sobrante, pasa a computar como desbandado.		

El jugador con más puntos de batalla es el vencedor. Si no hay vencedor, es un empate.

Por ejemplo, en un combate de dos fuerzas de categorías C4 y C2 contra otras dos de categorías C3 y C1, si las respectivas tiradas son de 1(C4), 6(C2), 4(C3) y 3(C1). El dado C4 pasaría el 1 a 4, el dado C2 se mantendría con 6, el 4 de C3 mantendría el resultado de 4, y el 3 del dado C1 pasaría a 2. Si consultamos ahora la tabla, con un 4 tenemos un punto de batalla (y una baja), y con el 6 dos puntos de batalla (y otra baja). Por tanto la primera fuerza hace 3 puntos de batalla (y 2 bajas). La segunda fuerza con el 4 hace un punto de batalla (y una baja), y el 2 no hace nada. Vence la primera fuerza al conseguir más puntos de batalla.

13.1.7 Persecución

En la persecución, ambos bandos pueden sufrir la dispersión de tropas o incluso su eliminación. Se sigue el siguiente orden:

- Se procede primero con las unidades que se eliminan.
- Se continúa con las unidades que se dispersan.
- Tropas que no han participado en el combate no son elegibles para ser eliminadas o dispersadas.
- Es el propio bando quien selecciona las unidades que son eliminadas o dispersadas.
- **Bandos vencedores nunca eliminan o dispersan la última de sus unidades**, por lo que no aplicarán los puntos anteriores si solo les queda una unidad.

Unidades eliminadas

Como se ha visto en la tabla de combate, los resultados de 4 y 6 vienen acompañados con (B), esto quiere decir **Bajas**. **Cada dos resultados de baja obtenidos por el enemigo, eliminan una unidad propia** (y se sitúa en la casilla correspondiente del mapa).

Las fortalezas son eliminadas solamente si no quedan tropas por eliminar. Fortalezas eliminadas se sitúan junto con las fichas de fortalezas disponibles (no pagan mantenimiento).

Los líderes se eliminan con la última tropa/escuadra o fortaleza de la pila, situándose junto con los disponibles (tampoco se mantienen si son eliminados).

Siguiendo con el ejemplo anterior, la primera fuerza elimina una unidad enemiga con sus dos bajas. La segunda fuerza solo ha hecho una baja por tanto no elimina ninguna.

Unidades dispersadas

Ahora se calculan los **desbandados**. El vencedor de un combate infringe tantos desbandados como la diferencia que haya habido en puntos de batalla.

Adicionalmente, los bandos que han obtenido un resultado impar en **bajas**, infringen un desbandado adicional al oponente.

Como norma general, cada bando dispersa una tropa por cada dos resultados de desbandado infringidos por el oponente (hay excepciones).

Las fortalezas no son elegibles para ser desbandadas.

Continuando el ejemplo, la diferencia de puntos de batalla ha sido de 2 (3-1). Por tanto la segunda fuerza recibe además dos resultados de desbandado. La segunda fuerza por su parte,

convirtió el resultado de baja impar (que no sirvió para eliminar unidades enemigas) en un desbandado que infringe a la primera fuerza.

13.1.8 Consecuencias del combate

Tras la resolución, en función del tipo de combate, el bando perdedor debe efectuar una retirada y puede verse obligado a entregar una moral al vencedor (ver "[21.3.5 Causas de pérdida de moral](#)"). También es posible que algunas tropas se vuelvan veteranas. Todo esto se detalla enseguida para cada tipo de combate.

13.1.9 Conscriptos

Esta regla recoge las levás apresuradas de civiles y criminales que se hacían en asedios, o inmediatamente antes de las batallas campales; o de barcos mercantes que se aparejaban temporalmente para operaciones navales concretas. También recoge el alistamiento de milicias coloniales en ultramar.

Bajo ciertas circunstancias las potencias pueden reclutar un conscripto (esto es, **añadir un solo dado C1 al combate, sin exceder el máximo marcado por el campo de batalla**); tanto en combates navales o campales como en asedios.

Esta regla es utilizada especialmente por un bando con un número de tropas o escuadras inferiores al tamaño del campo de batalla.

Para reclutar conscriptos se deben cumplir las siguientes condiciones:

- En combates campales debe haber un líder presente.
- En combates navales además de un líder presente, debe haber un puerto comercial que no haya sido arrasado (ver "[19.2.4 Ajuste de comerciantes](#)") en el mar donde se hace el combate.

Si esta conscripción se hace en el mapa principal, el descontento de la potencia aumenta en 1.

Nótese que en asedios no hace falta por tanto que haya líder; y que el descontento no se tiene en cuenta (ni se ve afectado) en los minimapas.

Bajas y desbandados afectan a escuadras, tropas y fortalezas. Los conscriptos no son elegibles para esto (ver "[6.4 Ejemplo: Combate](#)").

13.2 Combates navales

Son enfrentamientos entre flotas (para un ejemplo completo ver "[4.6 Ejemplo: Combate naval](#)").

13.2.1 Cuando se producen

Las batallas navales se dan en los siguientes casos:

- Una flota (o una escuadra) hace un movimiento táctico a un mar y anuncia que ataca a una flota enemiga, que decide no retirarse a puerto.
- Dos flotas enemigas anuncian que quieren dar apoyo en un combate campal, en un asalto en un asedio o en una subyugación. No hay ningún orden entre las potencias para anunciar esta intercepción, pero una vez anunciada, no puede cancelarse, y en caso de batalla debe lucharse.
- Como resultado de la intercepción de un movimiento estratégico de tropas por mar.
- Por la acción de piratería.

13.2.2 Atacante y defensor

En este tipo de batalla no hay ninguna diferencia entre ser atacante o defensor.

13.2.3 Ventajas y desventajas

Escuadras en puerto que interceptan a piratas (o corsarios) cuentan una desventaja.

13.2.4 Campo de batalla

- El campo de batalla para combates navales como consecuencia de acciones tácticas de flota es de dos dados.
- El campo de batalla para combates navales como consecuencia de intercepciones de movimientos estratégicos de tropas por mar es también de dos dados.
- El campo de batallas navales como consecuencia de intercepciones para el apoyo de operaciones tácticas de tropas es de tres dados.
- El campo de batalla en el caso de combates de piratería es de un dado.
- En los tres primeros casos este campo de batalla puede modificarse por líderes organizadores, o algunas cartas de combate (pero siempre entre dos y cinco). En el caso de piratería es siempre de uno, y no puede modificarse.

13.2.5 Flotas averiadas

Cada dos resultados de desbandado averían una flota, que debe retirarse a su base naval (por el lado de "en reparación"). El resto, si han perdido el combate naval deben retirarse también a su base, aunque pueden volver a salir al mar con la acción correspondiente (o sin coste a principio del siguiente impulso del jugador).

13.2.6 Moral

Como en todos los casos, si la potencia perdedora de un combate naval lanzó al menos dos dados, debe entregar una ficha de moral a la potencia vencedora.

13.3 Combates campales

Son enfrentamientos entre ejércitos.

13.3.1 Cuando se producen

Las batallas campales se dan en los siguientes casos:

- Un ejército entra en un área donde hay un enemigo que no se retira.
- Un ejército intercepta el movimiento de otro enemigo que entraba en una zona propia.
- Un ejército asediado decide hacer una salida y dar batalla abierta a una fuerza asediante. Al inicio del impulso de un jugador, esto puede hacerse sin coste; si se hace posteriormente requiere de una acción táctica.

13.3.2 Atacante y defensor

El jugador que está haciendo el impulso es el atacante.

13.3.3 Ventajas y desventajas

Son las siguientes:

- El Atacante tiene una desventaja si el área es terreno montañoso o marisma.
- Si hay una flota enemiga dando apoyo, el ejército cuenta una desventaja.
- El ejército que está haciendo un desembarco anfibio tiene una desventaja.

- En caso de salida de una fuerza asediada, una desventaja por cada baja de asedio (ver "[13.4 Combates de asedio](#)").

13.3.4 Campo de batalla y fortalezas

Como norma general, el campo de batalla en combates campales es de cuatro dados. No obstante, el defensor puede reducirlo según se describe a continuación:

- En terreno boscoso hasta en tres.
- En marisma y montaña, o si el atacante entra en el área a través de una conexión difícil hasta en dos.
- En caso de desembarco anfibio hasta en tres si el área es plana o hasta en dos para el resto.
- En caso de salidas o batallas de relevo hasta en tres si el área es plana.

Las fortalezas pueden participar en las batallas campales lanzando un dado C3 (que puede modificarse posteriormente por ventajas y desventajas de la forma usual), pero no pueden ser elegibles para ser eliminadas. No obstante, en las salidas, las fortalezas no pueden participar.

Esto es así para representar los trabajos de fortificación que también emprendían las fuerzas asediantes y que en este caso "cancelan" las fortificaciones enemigas.

Líderes organizadores y algunas cartas de combate pueden también modificarlo, pero **nunca podrá ser inferior a dos o superior a cinco.**

13.3.5 Combates de relevo

Se producen cuando un ejército entra en un área donde se está produciendo un asedio. En este caso, los límites de apilamiento se miran por separado (ejército de relevo, asediante y asediado) (ver "[15.1.1 Apilamiento de Ejércitos y fortalezas](#)").

Si el ejército de relevo y el asediado son de la misma potencia, tropas asediadas pueden unirse al combate, pero en este caso tomarán tantas desventajas como bajas de asedio (que se aplicarán a todo el ejército). En caso de derrota del atacante, unidades asediadas que participaron en el combate deben retirarse a la fortaleza. Las bajas entre ambos contingentes las decide como siempre el bando propietario.

En caso de victoria del atacante, si la fuerza asediada es de una potencia diferente con la que no está en guerra, el atacante debe retirarse con toda su fuerza al área por la que entró; caso de ser de la misma potencia, puede retirar las tropas que desee (incluidas las asediadas) al área por donde entró (normalmente para no superar los límites de apilamiento).

13.3.6 Tropas dispersadas y retiradas

A diferencia de otros tipos de combate, **cada resultado de desbandado dispersa una tropa** (lo usual es cada dos resultados de desbandado). Tropas que no participaron en el mismo, están exentas de ser dispersadas.

Tras el combate, el ejército perdedor debe retirarse. Si es el atacante, al área por donde entró; si es el defensor, a una o varias áreas adyacentes controladas (pero no por donde acaba de entrar el atacante si es el caso). Si no hay ninguna, debe desbandar lo que quede de ejército (incluso aquellas

tropas que no participaron en el combate por el tamaño del campo de batalla).

Caso de haber una fortaleza, los defensores supervivientes pueden retirarse a la misma, contando a partir de ahora como asediados.

En el caso de derrota de una fuerza asediada que hizo una salida, los supervivientes permanecen también asediados.

13.3.7 Control del área

El vencedor de un combate campal, pasa a tomar el control del área automáticamente (si lo desea); esto puede tener consecuencias políticas que en su caso se añaden a las que pueda haber por el combate campal.

Si el área era de un tercero con el que no está en guerra, esto crea un *casus belli* del tercero con la potencia (ver "21.3.2 *Casus Belli* (CB)"); como en todos estos casos, la potencia deberá eliminar el control (si aún lo conserva) al final del turno, devolviéndoselo a la propietaria nominal.

Esto puede darse si una potencia A arrebató el control de un área de la potencia B, y después lo pierde a manos de la potencia C. Si las potencias B y C no estaban en guerra, ahora B tiene un Casus Belli contra C.

13.3.8 Veteranos y moral

El perdedor de un combate que lanzó al menos dos dados, debe entregar una ficha de moral a la potencia vencedora.

Ambos bandos pueden veteranizar una tropa (girando la ficha) si han destruido algún enemigo; podrá escogerse cualquier tropa que participara en la batalla.

13.4 Combates de asedio

Representan cada uno de los asaltos que una fuerza asediadora realizaba sobre los defensores de una fortaleza.

13.4.1 Cuando se producen

Como se ha visto, **cuando una fuerza entra en un área con fortaleza, debe acabar el movimiento táctico** (aunque su intención sea meramente atravesar el área). Con acciones posteriores puede, si lo desea, conducir este tipo de batallas. Una potencia puede repetir las batallas de asedio que desee (incluso en el mismo impulso), siempre que vaya empleando subsiguientes acciones (tácticas).

Tropas defensoras en el área, pueden anunciar que se unen a la fortaleza (respetando los límites de apilamiento). De no hacer esto, deben retirarse o hacer un combate campal.

13.4.2 Asediante, asediado y bajas de asedio

Obviamente, la fuerza asediante es la atacante, y el asediado el defensor. A diferencia de otros tipos de batalla, la victoria o derrota no pone fin al asedio, sino que contribuye a erosionar la fuerza del enemigo.

Las unidades eliminadas se sacan de la forma usual, pero en este caso **no se desbandan tropas asediadas, sino que se añaden bajas de asedio**. Para recordar las bajas de asedio infringidas, se colocan los marcadores suministrados.

Como en el caso general, cada dos resultados de desbandado, resulta en una tropa dispersada para el asediador (o una baja de asedio para el asediado). Si no ha habido un empa-

te, el bando perdedor deberá dispersar al menos una tropa (o aumentar en uno las bajas de asedio), aunque como resultado del combate no estuviera obligado a ello (esto pasa cuando la derrota es solo por un punto de batalla).

Nótese que **mientras dure el asedio, las bajas de asedio acumuladas no se eliminan**; ya que las victorias del asediado eliminan o dispersan tropas asediadoras, pero no quitan estas bajas de asedio.

13.4.3 Ventajas y desventajas

Son las siguientes:

- Si hay una flota enemiga dando apoyo, el ejército cuenta una desventaja.
- El asediado tiene una desventaja por cada baja de asedio acumulada.

13.4.4 Campo de batalla, fortalezas y flotas

Como norma general, **el campo de batalla en batallas de asedio es de tres dados**. No obstante, el apoyo de una flota propia puede aumentarlo o disminuirlo en uno a elección del jugador (acumulable a otros).

Normalmente el asediante lo va a aumentar para resolver más rápido el asedio, y el asediado lo va a reducir para que el asedio sea más largo y difícil.

Líderes organizadores y algunas cartas de combate pueden también modificarlo, pero nunca podrá ser inferior a dos o superior a cinco.

La fortaleza también puede combatir como una tropa de C3 (modificable por ventajas y desventajas).

13.4.5 Capitulaciones

Un asedio finaliza cuando la fuerza asediante se retira (o es completamente eliminada o dispersada); o cuando el asediado capitula.

La capitulación se produce inmediatamente cuando el asediado ha acumulado más bajas de asedio que las tropas que le quedan en la fortaleza. También cuando la fortaleza ha sido eliminada como resultado del combate. La fortaleza sólo es elegible para ser destruida si no quedan tropas para serlo.

Antes de lanzar dados, el asediado también puede anunciar que capitula voluntariamente.

Tras la capitulación, el asediante pasa a controlar el área, se destruye la fortaleza si no había sido destruida, y se dispersan las tropas asediadas supervivientes.

Tras el asedio, se eliminan los marcadores de baja de asedio que hubiere.

13.4.6 Veteranos y moral

Tras cada combate de asedio (finalice este o no), las tropas pueden ganar veteranía igual que en el caso de batallas campales.

13.4.7 Control del área

Durante el asedio, tropas asediantes y asediadas comparten la misma área; pero a efectos de movimiento estratégico, el área cuenta como del asediador.



Tras la capitulación, el vencedor pasa a tomar el control del área completamente; esto puede tener consecuencias políticas.

Ver [“8.1 Ejemplo: Combate de asedio”](#).

13.5 Combates de subyugación

Representan los combates de pequeñas fuerzas; grupos de exploradores, forrajeadores, fuerzas irregulares, etc...

Para un ejemplo completo ver [“4.7 Ejemplo: Subyugación”](#).

13.5.1 Cuando se producen

Se producen cuando un ejército finaliza su movimiento sobre un área controlada por una potencia en guerra (tanto si empezó en el área como si llega desde fuera), y anuncia que desea tomar el control de dicha área. Si la potencia que controla el área desea (y puede) oponerse a dicho control, se da un combate de subyugación. Nótese que para estos combates, el área debe estar libre de defensores, ya que esto conduciría a un combate campal. Es también el procedimiento utilizado para combatir las rebeliones que se pueden producir en territorios propios, o para anexionar áreas independientes (ver [“18.3 Rebeliones \(o revueltas\)”](#) y [“18.2.2 Áreas independientes activas”](#)).

13.5.2 Oposición a la subyugación

La potencia que controla el área puede oponerse al control enemigo del área (lo que lleva al combate de subyugación) desde un área que controle, con tropas o fortalezas. En el caso de que haya de los dos tipos, el jugador debe anunciar si se opone con las tropas o con la fortaleza (es decir, una defensa pasiva desde los castillos del área, o una activa con maniobras de tropa).

Este área debe estar adyacente al área defendida, o a dos de distancia (siempre que controle el área intermedia y esta no tenga tropas enemigas suministradas, o con revuelta).

Áreas con revuelta, se asume que están controladas por rebeldes, y en este caso no es posible la oposición por parte de la potencia que controla nominalmente el área.

13.5.3 Ventajas y desventajas

Son las siguientes:

- Si el subyugador **ha movido en esa acción todas las tropas del área** (por ejemplo para llegar al área) tiene una desventaja.
- Si la subyugación es en bosque, montaña o marisma, una desventaja para el subyugador.
- Si hay una flota enemiga dando apoyo (de una potencia en guerra obviamente), subyugador (u opositor según de quien sea la flota) cuentan una desventaja.
- El opositor tiene una desventaja si el área desde la que se opone no está adyacente.

Ver [“7.8 Ejemplo: Aplicación ventajas y desventajas en la subyugación”](#).

Obsérvese que una flota en guerra con una potencia que subyuga una rebelión, podría apoyar navalmente a esta última (en su caso, dando una desventaja al subyugador).

13.5.4 Combate y Campo de batalla

En las subyugaciones, **cada bando lanza un solo dado**: C3 el subyugador y C2 el opositor, aplicando las desven-

tajas oportunas. **Si vence el subyugador, pasa a controlar el área** (no hay ninguna consecuencia directa en caso de empate o derrota). En el caso de revueltas (o áreas independientes), las marcadas como R2 (o A2) se oponen con un dado C2, y las de R3 (o A3) con C3 (el dado lo lanza cualquier otro jugador).

En caso de empate o derrota, **el subyugador puede opcionalmente dispersar** una tropa propia si empató, o dos si fue derrotado **para conseguir de todas formas el control del área**. Si el subyugador decide no hacer esto último, puede emplear otras acciones tácticas para repetirla.

El subyugador puede conducir todas las batallas de subyugación que desee (y le permitan sus puntos de acción).

Ver [“4.14 Ejemplo: Combate subyugación”](#).

13.5.5 Tropas desbandadas, líderes y fortalezas

Bandos donde no hubiera líderes en su fuerza, dispersan la tropa si se recibe algún resultado de desbandado; si hay líderes, se necesitan dos resultados de desbandado para dispersar una tropa (ver [“4.13 Ejemplo: Subyugaciones con líder”](#)).

Como en los casos anteriores, es el jugador quien selecciona la unidad a desbandar de entre las que hay en la fuerza subyugadora, o las opositoras.

Si el defensor se oponía con una fortaleza, no hay persecución para ningún bando (se ignoran resultados de desbandado o eliminado).

13.5.6 Control del área y revueltas

Si vence el subyugador, este pasa a tomar el control del área, eliminando la rebelión si la hubiera. Nótese que si una potencia entra en un área enemiga con revuelta, además de no poder ser interceptada, una posible subyugación tampoco puede ser enfrentada por el enemigo, aunque el atacante deberá acabar con la revuelta si quiere hacerse con el control del área.

En caso de áreas neutrales, pasa a ser el poseedor del área (ver [“18.2.2 Áreas independientes activas”](#)).

13.5.7 Oposición a la subyugación en los minimapas

No es posible la oposición con tropas a la subyugaciones en áreas de los minimapas (las áreas del teatro El Este en el mini-mapa de la India, cuentan como del mapa principal). Por contra, dichas áreas deben ser siempre subyugadas (aunque se hubiese producido una victoria como resultado de una batalla campal). Las áreas natales (generalmente colonias) se defienden como A3 y el resto como A2.

14. Repatriaciones

Se producen cuando por algún acontecimiento diplomático, algunas unidades militares deben salir del área o mar donde están situadas; también para recuperar cuerpos expedicionarios al final de turno (ver [“21.2.2 Cuerpos expedicionarios”](#)). Este movimiento se realiza tropa a tropa y escuadra a escuadra, y **no necesita emplear acción alguna** (de hecho, muchas veces se conducen en el impulso de otro jugador).

14.1 Repatriaciones de tropas

El jugador puede escoger cualquiera de las tres opciones **para cada tropa por separado**, aunque a veces no están todas disponibles (por no darse las condiciones que se pasan a explicar):

- Hacer un movimiento táctico que acabe en un área controlada.
- Hacer un movimiento estratégico (ver a continuación).
- Desbandarla en el teatro de operaciones donde esté.

14.1.1 Movimientos estratégicos para repatriar tropas

Estos movimientos estratégicos se realizan con cada tropa, no puede por tanto ser utilizado para redespiegues generales aunque la tropa esté con líder.

Si el área donde está la tropa es de un menor, pueden contarse todas las áreas del menor como si fuera de un aliado para el movimiento estratégico.

Si el área donde está la tropa es de una potencia, pueden contarse todas las áreas de la potencia como si fuera de un aliado para el movimiento estratégico.

Para este movimiento no es posible atravesar áreas con tropas enemigas.

Si el movimiento se conduce por mar y se ve abortado al ser derrotado en una intercepción naval, la tropa es desbandada.

Ver “7.2 Ejemplo: Repatriación de tropas”

14.2 Repatriaciones de escuadras

Flotas que han quedado sin bases navales a distancia de operación naval, se tratan como en el caso de pérdida de control del puerto (ver “11.6 Flotas en puerto”).

14.3 Repatriaciones de fortalezas y líderes

Las fortalezas no se pueden repatriar, en su lugar son eliminadas. Líderes que estuviesen en fortalezas que deben ser destruidas (o en fortalezas del menor), se toman y se asignan a cualquier otra tropa, escuadra o fortaleza propia no asediada.

Lo mismo sucede para líderes que comandaban ejércitos enteramente de aliados y que se quedan sin tropas por haber dejado de estar estas aliadas.

15. Logística

La logística ha determinado siempre la forma de mantener ejércitos y flotas en el terreno, limitando su tamaño y sus operaciones. En uRR esto se recoge con dos reglas sencillas: Apilamiento y suministro.

15.1 Apilamiento

El límite de apilamiento en todas las áreas del mapa principal, y las del teatro de operaciones de Oriente (exceptuando Ormuz y Adén) es de 4. También el de todas las áreas natales de los minimapas.

El apilamiento en los dominios de los minimapas es de 2.

Para el resto de áreas, incluidas Ormuz y Adén, es de 1 (normalmente se trata de áreas independientes en los mini-mapas).

15.1.1 Apilamiento de Ejércitos y fortalezas

El tamaño de los ejércitos está determinado por este límite. Sólo puede ser superado para ejércitos que estén moviéndose (con movimiento táctico o estratégico) siempre que no finalicen su movimiento sobre-apilados. En las batallas de relevo (ver “13.3.5 Combates de relevo”) también puede superarse temporalmente este límite.

Cuando un jugador acaba una acción, tropas sobre-apiladas de cualquier potencia deben desbandarse.

Los líderes no cuentan para el apilamiento, así como las fortalezas no asediadas. En caso de asedio, las fichas de fortaleza sí cuentan para el apilamiento.

Los líderes Organizadores aumentan el apilamiento en 1.

Ver “6.5 Ejemplo: Apilamiento de Ejércitos y fortalezas”.

15.1.2 Apilamiento de flotas

Las flotas en el mar tienen el mismo límite de apilamiento que el de la base naval desde la que operan. Esto quiere decir que, si en un momento dado una potencia tiene 5 flotas a distancia de operación naval de un dominio en un mini-mapa (apilamiento 2), solo puede hacer pilas de hasta 2 escuadras (por ejemplo 2 flotas de 2 y 1 de 1).

Flotas en puerto, no tienen límite de apilamiento.

15.2 Suministro

Sólo son posibles subyugaciones y asedios si se da alguna de las dos condiciones siguientes:

- Es un área adyacente a una controlada.
- Es un área adyacente a un área con una tropa suministrada (y no hay fortaleza enemiga en el área).
- Es un puerto que da a algún mar sin flotas de potencias con las que se esté en guerra (ver “4.8 Ejemplo: Suministro por mar”).

16. Veteranos

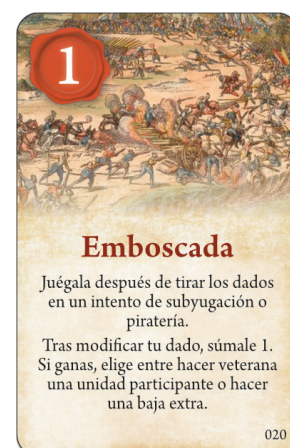
Dado que el componente psicológico es fundamental en el campo de batalla, tropas veteranas se han impuesto a lo largo de la historia incluso en situación de gran desproporción.



En uRR las tropas tienen dos caras, la cara con el número más alto corresponde a una tropa veterana (son mejores en los combates). Como hemos visto, las tropas se construyen siempre por la cara regular; hay dos formas de que pasen a veteranas: en combate y con algunos eventos o reglas de escenario.

16.1 Veteranía

Las tropas se veteranizan principalmente en combates campales y en asaltos a fortificaciones. **Si se destruye al menos una tropa enemiga**, puede veteranizarse una sola tropa participante. Para ello la tropa debe haber participado explícitamente en



la batalla (las no seleccionadas para combatir no pueden veteranizarse).

Además del combate, hay otro par de circunstancias donde las tropas pueden ganar la veteranía:

- Al inicio de un escenario (tropas que empezaban veteranas).
- Si así lo indica alguna carta de evento.

16.2 Pérdida de veteranía

Como regla general, al final de turno las potencias pierden la mitad de sus veteranos redondeada en exceso (deben girar las fichas veteranas al lado regular).

Con el tiempo, por la licencia de soldados veteranos, o por largos periodos de paz, las unidades militares perdían esta capacidad sobresaliente.

17. Líderes

Representan tanto a la persona concreta junto con su estado mayor, como a la logística y unidades especializadas que formaban parte de un ejército o flota. Aunque pueden acompañar a una sola escuadra o tropa, lo usual es que se utilicen para hacer movimientos estratégicos o tácticos con varias escuadras o tropas, esto es, con flotas o ejércitos.

17.1 Movimiento de líderes

Deben estar siempre unidos a una única escuadra, tropa o fortaleza, es decir, no pueden haber fichas de líderes sueltas en el mapa. El líder sigue a esta unidad, tanto si es dispersada como si es eliminada (esta es la única posibilidad de eliminar un líder enemigo en la partida). Ahora bien, en cualquier momento puede asignarse el líder (sin coste alguno) a cualquier tropa o fortaleza propia que haya en el área, o escuadra de la flota (incluso durante o justo después de un combate).

17.2 Construcción de líderes

Los líderes tienen dos caras: una de líder ordinario, y otra de extraordinario, esta segunda con alguna cualidad.

Igual que para las fortalezas, los líderes disponibles se comparten para todas las potencias. Se recomienda situarlos en una bolsa o recipiente, ya que se escogen aleatoriamente.

Con la acción correspondiente, **una potencia puede anunciar la construcción de un líder**; para ello selecciona al azar alguno de los disponibles, y lo sitúa sobre alguna escuadra, fortaleza o tropa no asediada de dicha potencia o de un menor aliado de esta. Si se desea, también es posible sustituirlo por alguno de los que se tiene en el tablero de juego (aunque esté asediado), eliminando el antiguo (que situará junto a los disponibles, ya que líderes sustituidos no se mantienen al final de turno).

Al construir el líder (antes de situarlo), el jugador comprueba la característica del mismo y, si lo desea (y cumple las condiciones que se detallan a continuación), puede ponerlo por la cara de líder extraordinario.

17.3 Líderes extraordinarios

Representan a personajes excepcionales que sobresalían sobre sus iguales. Al construir el líder (antes de situarlo), el jugador comprueba la característica del mismo y decide si

lo pone por la cara de líder ordinario o por la de extraordinario.



Para entrarlo como extraordinario, **la potencia debe tener un descontento que no supere su vitalidad**, y al hacerlo, aumenta en 3 el descontento (ver [“4.15 Ejemplo: Construcción líder extraordinario”](#)).

Esto representa las enormes dificultades que podían haber en una época tan marcada por el nacimiento para dar mandos importantes priorizando el talento antes que la clase social.

17.3.1 Líderes históricos

Otra forma de tener líderes extraordinarios es con algunos eventos, que representan a personajes históricos como Farnesio, Hawkins o Godunov. En este caso no hay consecuencias en lo que a descontento se refiere. **Estos líderes se separan del resto**, de forma que **entran en el juego sólo con el evento** correspondiente.

17.3.2 Características

Los líderes extraordinarios se diferencian por tener una de las características que se describen a continuación.

Aunque pueden haber varios líderes extraordinarios en una fuerza, sólo uno es el comandante, caso de haber varios, comanda aquel con la característica que aparece antes en la lista siguiente:

- **Táctico:** Después de lanzar los dados en un combate campal o de asedio donde esté presente, tras modificar la tirada por la categoría, puede si lo desea el jugador, añadir un +1 a uno de los dados (que haya sacado menos de 6).
- **Almirante:** Después de lanzar los dados en un combate naval (incluido el de corso/piratería) donde esté presente, tras modificar la tirada por la categoría, puede si lo desea el jugador, añadir un +1 a uno de los dados (que haya sacado menos de 6).
- **Decidido:** Después de lanzar los dados en un combate de subyugación donde esté presente, tras modificar la tirada por la categoría, puede si lo desea el jugador, añadir un +1 al dado (si ha sacado menos de 6). Puede hacer intercepciones con varias tropas a 2 áreas de distancia (el caso normal es con una sola tropa). **En combates campales donde sea interceptado combate como un líder táctico.**
- **Creativo:** Puede aumentar una categoría un sólo dado propio (categorías por debajo de 4) en cualquier tipo de combate. Esto lo hace antes de que se lancen los dados, después de haber decidido cómo aplica las ventajas y desventajas.
- **Organizador:** Puede apilar una tropa o escuadra de más (ver [“15.1 Apilamiento”](#)). También puede aumentar o disminuir en 1 el tamaño del campo de batallas navales, campales y asedios; con las restricciones vistas antes: mínimo absoluto es siempre de dos y el máximo de cinco. No afecta a la piratería o las subyugaciones, que siempre

son con un sólo dado.

17.3.3 Desaparición de líderes extraordinarios

Al final de turno, todos los líderes extraordinarios se giran por su cara ordinaria y permanecerán así hasta que desaparezca la ficha. Sic transit gloria mundi.

18. Áreas especiales

18.1 Áreas de dispersión

Cada teatro de operaciones tiene una casilla donde se ponen las tropas (con o sin líder) que han sido dispersadas. Los principales motivos para que esto suceda son:

- Como resultado de combates (o en retiradas).
- Al final de turno, por motivos de Agitación social (ver “23.2 Agitación social”).

En estas casilla, en el momento que el jugador decida, puede, sin coste alguno, asignar y desasignar líderes entre las tropas dispersas de la misma área de dispersión.

En el final de cada impulso, cada potencia puede, si lo desea, mover una única tropa (con su posible líder asignado), de cualquier área de dispersión, al área de dispersión del teatro de operaciones donde tenga más áreas natales (es decir, “acercar la unidad a casa”).

Hay un teatro de operaciones especial, Europa Occidental, donde hay dos áreas de dispersión: una para las áreas continentales, y otra para las insulares.

18.2 Áreas independientes

Representan áreas controladas por entidades que no tienen incidencia en la partida. Estas áreas pueden estar o no activas (vienen marcadas en los escenarios).

18.2.1 Áreas independientes inactivas

A efectos de juego, son tratadas como si no existiesen (como si ni siquiera estuvieran impresas en el mapa). Normalmente, con un evento pasan a activas. Según escenarios, pueden haber incluso teatros de operaciones enteros inactivos.

18.2.2 Áreas independientes activas

A diferencia de las anteriores, las potencias pueden entrar en dichas áreas y subyugarlas. Caso de tener éxito, la potencia pasa a dominar inmediatamente dicha área (poniendo un marcador de control por el lado “rayado” si fuera necesario). A efectos de la subyugación, estas áreas aparecen como A2 o A3 (según la belicosidad de la misma). Ver “4.12 Ejemplo: Áreas independientes activas”.

Áreas poseídas por potencias que desaparecen, pasan a áreas independientes activas que se defienden con A3 (ver “21.6 Hundimientos”).

18.3 Rebeliones (o revueltas)

Pueden aparecer por los siguientes motivos:

- En algún escenario.
- Un evento.
- En el final de turno, por agitación social.

Como se ha visto pueden ser de dos niveles diferentes R2, y R3 para las más severas.

Cuando aparece una rebelión en un área, la potencia sigue siendo la poseedora nominal de la misma, aunque deja de controlar el área (no puede, por ejemplo, trazar a través movimientos estratégicos).

A no ser que se especifique explícitamente (en el evento o escenario), **no se situarán en áreas clave o con puerto comercial, ni en la última área sin revuelta de una provincia o menor**, ni en áreas con unidades militares (fortaleza, tropas o escuadras en puerto). En caso de que no sea posible cumplir la regla anterior, ignorarla y situar la rebelión en cualquier área disponible (ver “6.2 Ejemplo: Emplazamiento rebelión”).

Caso de ser un área clave, la potencia no pierde moral, a no ser que posteriormente el área sea controlada por una potencia enemiga.

En áreas con revuelta, no pueden reclutarse o reagruparse tropas o escuadras, ni construirse fortalezas. Las fortalezas no pueden atacar a revueltas.

Rebeliones en estados menores que pasan a neutrales son eliminadas inmediatamente.

En el final de turno, cada rebelión en territorio propio aumenta en 1 el mantenimiento, como se verá más adelante.

18.4 Teatros de operaciones e intereses de potencia



Como se ha visto, un teatro de operaciones es un grupo de áreas que en el mapa aparece separado de otros con un color diferente. Como regla general, cada teatro de operaciones tiene una casilla de dispersión propia (salvo el de Europa occidental que tiene dos), y generalmente suele tener asociado un centro de comercio.

18.4.1 Intereses de potencia

Según se indica en los escenarios, en la propia carta de potencia, o como consecuencia de ciertos eventos, las potencias tienen interés en algunos teatros de operaciones; esto quiere decir que sólo en estos teatros la potencia puede actuar.

Dicho de otra forma, en los teatros donde una potencia no tiene interés:

- La potencia no puede aliarse con estados menores del teatro (ver “20.3 Proceso de alianza con menores”).
- No puede solicitar ningún tipo de reparación de guerra que se refiera a territorios o estados menores del teatro

(ver "21.5.3 Condiciones de paz").

- La potencia no puede ubicar comerciantes en los centros de comercio marítimos que den a dichos teatros (a no ser que el centro de comercio también incluya algún área de un teatro donde la potencia si tenga interés).
- No puede utilizar sus áreas para hacer movimientos estratégicos o tácticos, ni utilizar estas áreas como base naval.
- Las excepción a todo esto son las áreas fronterizas a aquellos teatros donde la potencia sí tiene interés. Esto se explica a continuación.

Ver "4.10 Ejemplo: Intereses de potencia".

Una de las formas de "orientar" a los jugadores a que sigan las políticas históricas de la época de sus potencias es con este concepto de interés en un teatro de operaciones. Por ejemplo, si Inglaterra no colonizó antes a América no fue por impedimentos técnicos, sino porque "no estaba interesada" (en este caso por motivos políticos).

Reglas especiales:

- En el Índico las flotas tienen una desventaja.

Objetivos:

- Mesopotamia
- Bagdad (área)
- Diyarbakir (área)
- Pasar a poseer Kandahar (área)

Persia
Turnos 1 - 11

6 2 1 3 6
Vitalidad Ingresos

11

18.5 Áreas fronterizas

Con el fin de difuminar un poco las fronteras entre teatros de operaciones, se han creado estas reglas especiales aplicables sólo a las áreas conectadas a áreas de otros teatros de operaciones:

- Tropas dispersadas en estas áreas, pueden situarse en las casillas de dispersión de cualquiera de los dos teatros de operaciones.
- Los menores, pueden operar en áreas fronterizas a los teatros donde pueden operar normalmente, pero no pueden ir más allá, ni dispersarse fuera de los teatros donde normalmente operan.
- Durante una guerra, estas áreas pueden controlarse normalmente aunque la potencia no tenga interés en ese teatro (siempre que sí lo tenga en otro conectado con el área). Al final de la guerra no obstante, debe devolverlas.

18.6 Áreas navales especiales

18.6.1 Galeras

Hasta que un evento histórico indique lo contrario, las flotas que aparecen en el Mediterráneo, no pueden moverse (ni tener bases navales) fuera de este mar y viceversa, tanto en el movimiento estratégico como en el táctico. A estos efectos Gibraltar cuenta como mediterránea (es decir, una flota en el puerto de Gibraltar no puede moverse al Atlántico).

18.6.2 Expediciones transoceánicas

A efectos de contabilizar la distancia de operación Naval entre el mapa principal y los secundarios, el Báltico, Mar del Norte y Atlántico Oriental cuentan como un solo mar (ver "4.9 Ejemplo: Expediciones transoceánicas").

18.6.3 Puertos estratégicos

Las siguientes áreas costeras permiten que las unidades navales con base en estas, cuenten los dos mares indicados como si fuera uno solo a los efectos de intercepciones al movimiento estratégico y piratería. Estas áreas son:

- Corfú o Malta: Mar Mediterráneo central y oriental.
- Constantinopla: Mar Mediterráneo oriental y mar Negro.
- Portsmouth: Mar del Norte y Atlántico Oriental.
- Copenhague: Mar Báltico y Mar del Norte.

18.7 Áreas natales y dominios en ultramar (mini-mapas)

Estas áreas tienen algunas peculiaridades: De cara al apilamiento, las áreas natales cuentan como áreas del mapa principal (apilamiento 4), mientras que en los dominios es de 2.

En estas áreas no son posibles las oposiciones a la subyugación con tropas amigas adyacentes, pero por contra, deben ser siempre subyugadas (aunque se hubiese producido una victoria en una posible batalla campal). Las áreas natales se defienden como A3, y el resto como A2.

Adicionalmente como ya se vio, las conscripciones en los minimapas no suben el descontento; y al ser áreas en los minimapas, solo son posibles las intercepciones entre áreas adyacentes y con una sola tropa.

Las áreas natales en ultramar representan colonias importantes, y los dominios asentamientos más pequeños o puestos comerciales.

19. Economía

19.1 Descontento

En uRR todas las potencias tienen un nivel de descontento, que indica no solamente el nivel de cohesión social de la misma, sino en buena medida la marcha de su economía, y es que con este marcador se resume tanto el malestar producido por una guerra perdida, como el cobro de impuestos especiales para poder sufragar ciertos gastos como la tecnología o la diplomacia, o pagar reparaciones de guerra.

Niveles altos de descontento, limitan o impiden la adquisición de tecnología, la diplomacia o reclutar líderes extraordinarios. Adicionalmente, como se verá en el apartado de final de turno, puede provocar el colapso de la potencia.

El descontento puede aumentar por los siguientes motivos:

- Adquisición de tecnología o de menores (ver "19.3.1 Subasta de la tecnología" y "20.3.1 Alianza por carta").
- Por conscripciones (ver "13.1.9 Conscriptos").
- Por piratería (ver "11.5.2 Procedimiento para la piratería").
- Al finalizar una guerra (cansancio de guerra) (ver "21.5.2 Ajuste del descontento").
- Al finalizar una guerra (pagar reparaciones de guerra)

(ver la tabla de Reparaciones de guerra).

- En el final de turno, por cada rebelión en posesiones de la potencia.

Y disminuye con:

- La acción de bajar el descontento o los subsidios aliados (se explica a continuación).
- Por piratería.
- Al finalizar una guerra (recibir reparaciones de guerra) (ver la tabla de Reparaciones de guerra).
- En el final de turno, como se verá más adelante, la diferencia entre gastos e ingresos de la potencia se suma o resta directamente al descontento.
- Algunos eventos también pueden hacer subir o bajar el descontento de una potencia.

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

19.1.1 Acción de bajar el descontento

Con esta acción, la potencia baja uno su nivel de descontento

19.1.2 Acción de subsidiar a un aliado

Con esta acción, la potencia baja uno el nivel de descontento de la potencia aliada que escoja.

19.2 Comercio

Causante de muchas guerras, es uno de los aspectos representados en uRR; como veremos a continuación, incide de forma importante en el economía de una potencia, pero también puede hacer ganar directamente PV.

19.2.1 Centros de comercio

Los centros de comercio representan las diferentes rutas comerciales, normalmente marítimas, que habían en la edad moderna.

Los que hay situados en mares, incluyen todos los puertos comerciales donde está situado (muchas veces, de varios

teatros de operaciones). Los de África y Asia incluyen todas las áreas de estos teatros.

El de Europa Oriental, donde el comercio es básicamente fluvial, no puede ser atacado por escuadras piratas o corsarias.



19.2.2 Comerciantes

En el despliegue y durante su impulso, las potencias pueden ubicar comerciantes en los diferentes centros de comercio (empleando la acción "construir comerciante"). Si bien cuando una potencia entra por primera vez en escena, los comerciantes pueden situarse directamente en los centros comerciales, para el resto de potencias esta acción tarda un turno. El procedimiento normal para poner comerciantes en los centros de comercio es el siguiente:

- Con la acción correspondiente se sitúan marcadores de control con el número 1 en algún área de dispersión del teatro donde está el comercio (se deben cambiar 2 marcadores de 1 por 1 de 2). Esto no tiene todavía repercusión en el juego. Representa la creación de infraestructura para el comercio. Para hacerlo, **la potencia debe tener alguna posesión, en algún área costera adyacente a la zona naval donde está el centro de comercio** (o poseer algún área en el caso de Europa Oriental).
- Al principio del turno siguiente, estos comerciantes pasan, ahora sí, a los centros de comercio. La potencia no está obligada a ello, pero de no hacerlo los debe eliminar del área de dispersión. Como máximo una potencia puede tener 2 comerciantes en cada centro de comercio (se sitúa un marcador de control con el número 2).
- Los comerciantes que entran nuevos en los centros de comercio, provocan un Casus Belli (ver "21.3.2 Casus Belli (CB)") de todas las potencias del centro de comercio contra la que acaba de entrar (aunque ya estuviera presente con un solo comerciante).



19.2.3 Capacidad de los centros comerciales

Los centros de comercio admiten un número máximo de comerciantes. Este número puede excederse durante el turno, pero al final de este debe ajustarse, eliminando los comerciantes que sobran.

Este número viene impreso en el mapa, aunque puede variar en algunos escenarios, y verse modificado por eventos.

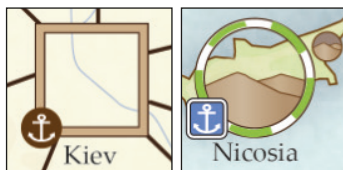
19.2.4 Ajuste de comerciantes

En el final de turno, aquellos centros de comercio con menor capacidad de comerciantes que los que han situado los jugadores, deben ajustar los comerciantes siguiendo un

procedimiento que se explica a continuación y que se llama competencia comercial.

Puertos comerciales

No confundir con puertos "a secas". Son también puertos pero con una gran relevancia comercial al canalizar la mayor parte del comercio de la zona.



Los que hay en áreas que dan a dos centros de comercio, cuentan como en los dos.

Son también considerados puertos comerciales todas las fortalezas en los mini-mapas (si no le es ya el área).

Cuando un puerto comercial cambia de control (por un combate), se sitúa sobre el mismo un marcador de comercio interrumpido, que permanecerá hasta el turno siguiente. Esto indica que el área ha dejado momentáneamente de ser un puerto comercial.



Esto también puede suceder como consecuencia de una reparación de guerra como se verá más adelante.

Competencia comercial

Para eliminar comerciantes sobrantes en los centros comerciales se sigue el siguiente procedimiento sobre las fichas de comerciantes que estarán por la cara de 1 o 2 según el número de comerciantes de cada potencia:

- Se eliminan primero las fichas de comerciantes de las potencias sin áreas costeras en el centro.
- Si todavía sobran, se reducen a la cara de 1 (si estaban en la cara 2) las fichas de comerciantes de potencias con 1 sola área costera.
- Si todavía hay exceso, se ordenan las fichas de comerciantes siguiendo estos criterios:
 - Menor número de puertos comerciales **sin la ficha de comercio interrumpido** del centro de comercio.
 - En caso de empate, primero los comerciantes de potencias con menos vitalidad.
 - Si persiste el empate, primero la potencia del jugador con el número más alto (obtenido al principio de la partida).
- Siguiendo este orden, se elimina 1 comerciante a cada potencia (eliminando la ficha o bajándola de 2 a 1) hasta que el número de comerciantes está ajustado.
- Si tras recorrer la lista completamente, siguen habiendo más comerciantes de los permitidos, se repite por segunda vez el proceso anterior.

Ver "8.4 Ejemplo: Competencia comercial".

19.2.5 Repercusiones del comercio

En la fase correspondiente del fin de turno, un único comerciante en un centro de comercio proporciona a la potencia dos ingresos adicionales. Dos comerciantes de la potencia en el centro de comercio proporcionan a la potencia tres ingresos adicionales (entre los dos) y le hacen ganar 1 PV.

19.3 Tecnología

La edad Moderna fue una época de constantes innovaciones tecnológicas que tuvieron gran repercusión en el campo militar. En uRR esto se recoge con los siguientes eventos genéricos:

- Tecnología Asedio.
- Tecnología Terrestre.
- Tecnología Naval.
- Tecnología Industrial.

La ventaja concreta que proporciona cada una viene descrita en la propia carta. En el caso de las tres primeras, esta ventaja tiene una **duración limitada al resto del turno** para la potencia que la ha conseguido. Finalizado este, la ventaja se pierde (representando que el resto de potencias la ha copiado o contrarrestado).



Cuando un jugador que tiene alguna de estas cartas en la mano decide jugarla, se para la partida y se inicia una subasta. Finalizada la misma, se toma la carta y se sitúa junto a la potencia que ha ganado esta subasta, para recordar que tiene la ventaja. Al final del turno, la carta se devuelve a la pila de cartas jugadas (y disponible para el próximo).

19.3.1 Subasta de la tecnología

Alguna potencia del jugador que ha jugado la carta puede, si lo desea, apostar puntos contra su descontento. El máximo número de puntos que puede apostar es su vitalidad. Este límite se decrementa por cada punto de descontento que exceda su vitalidad. La apuesta mínima es 1 (ver "3.3 Ejemplo: Subasta de la tecnología").

El siguiente jugador en la apuesta es el que sigue en el orden de juego, que puede a su vez seleccionar una de sus potencias y **superar** esta apuesta (con su propio límite por vitalidad y descontento). De esta forma los jugadores van pujando contra el descontento de alguna de sus potencias (si lo desean), hasta que de forma consecutiva todos deciden no pujar más.

La potencia que ha ganado la puja, aumenta el descontento la cantidad apostada y se queda con la tecnología. Si ninguna potencia ha pujado, el evento se ignora.

Como con cualquier otra carta, el jugador que la ha jugado conduce su impulso con el número de acciones de la carta (tanto si ha ganado la apuesta como si no).

20. Diplomacia con menores

En uRR, los menores son pequeños reinos o señoríos, ciudades independientes, o ligas, etc. que no son llevados directamente por ningún jugador, sino indirectamente aliándose con potencias llevadas, estas sí, por jugadores. Disponen también de una carta parecida a las de potencia, que en caso de alianza se sitúa junto a la potencia aliada para señalar esta relación.



20.1 Menores no aliados

Los menores no aliados con ninguna potencia tienen poca incidencia en el juego. Sus áreas sólo pueden ser utilizadas para trazar movimientos estratégicos si están ocupadas por tropas de la potencia. Los movimientos tácticos sobre estas áreas están permitidos (incluso pueden ser escenario de batallas).

20.2 Consecuencias de la alianza con menores

Como regla general, áreas y unidades de menores aliados son tratadas como si fueran de la potencia; con las siguientes excepciones:

- Las tropas y escuadras de la potencia no pueden reclutarse en las áreas del aliado, y las del menor sólo pueden ser reclutadas en las áreas de este. Esta restricción no está para fortalezas, de forma que una potencia puede construirlas (y mantenerlas) en las áreas del menor (aunque se destruirán tan pronto como la alianza no se renueve).
- Si bien las áreas del menor aliado no aportan nada a la economía de la potencia, las unidades de los menores no hay que mantenerlas (ver ["23.1.1 Contabilización de ingresos y gastos"](#)).
- Como norma general (hay algunas excepciones detalladas en las cartas), la tropas de menores no pueden salir del teatro de operaciones donde está el menor (salvo áreas fronterizas del teatro); ni las flotas utilizar bases navales fuera de este teatro.

20.3 Proceso de alianza con menores

Las potencias se pueden aliar con menores por alguna de las siguientes vías:

- Carta de alianza: Representa la vía diplomática usual, donde las potencias tejen su red de alianzas.
- Conquista: Tras la ocupación, la potencia pone un gobierno afín.
- Condiciones de paz: Tras una guerra, el perdedor puede verse forzado a romper algunas alianzas con menores aliados (o incluso "ceder" al ganador este menor).
- Eventos históricos.

20.3.1 Alianza por carta

Cuando se juega el evento de alianza con un menor, las potencias interesadas en aliarse pueden empezar una subasta idéntica a la de tecnología para intentar aliarse con ellos. En esta puja **solo pueden participar las potencias con interés en el teatro** donde está situado el menor.

Si bien el límite de descontento que cada potencia puede llegar a apostar se calcula igual que en el caso de la tecno-

logía; potencias que ganan la apuesta para llevar menores con los que **previamente estaban aliados, descuentan un punto en la subida de descontento.**

Normalmente era más fácil renovar una alianza que empezar una nueva.

Inmediatamente tras la alianza, la nueva potencia aliada entrará las posibles unidades del menor como refuerzo (ver a continuación). Caso de haber unidades de otras potencias en el menor, se procede según ["20.4.2 Unidades de otras potencias en menores que cambian de aliado"](#).

Ver ["5.2 Ejemplo: Subasta de un menor"](#)

20.3.2 Refuerzos de un menor

Tras una alianza por carta, la potencia puede tomar todas las unidades militares del menor que no estén destruidas (aunque estén asediadas), y situarlas en el mapa como refuerzo (ver ["9.1 Construcción de tropa"](#)). Las posibles fortalezas del menor (que aparezcan en su carta), son reconstruidas inmediatamente en caso de que hubieran sido destruidas (ver ["5.3 Ejemplo: Refuerzos de un menor"](#)).

20.3.3 Alianza por conquista

Si una potencia ocupa enteramente un menor, aliado con otra potencia con la que estaba en guerra, pasa a ser inmediatamente aliada del menor. En caso de que el menor no tuviera ninguna área clave, la potencia que pierde el menor debe ceder una moral a la nueva aliada (ver ["21.3.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra"](#)). Todas las fuerzas del menor se ponen en la casilla de unidades destruidas.

En caso de que el menor esté enteramente ocupado por varias potencias enemigas, la potencia aliada sigue estándolo (y no pierde por tanto moral).

20.3.4 Otras vías de alianza

Las alianzas conseguidas como condición de paz o por evento, son tratadas de la misma forma que las conseguidas por carta.

Al inicio de los escenarios, hay potencias que empiezan con aliados. Estos empiezan con todas sus unidades militares desplegadas.

20.4 Consecuencias del cambio de estatus de un menor

Los cambios de alianza de los menores pueden dar lugar a situaciones que se resuelven de la forma que se detalla a continuación.

20.4.1 Menores que pasan a neutrales

Esto puede darse si en la subasta de un menor ninguna potencia apuesta, o como condición de paz.

En esta situación, las tropas del menor son sacadas del tablero (incluidas las eliminadas) y situadas como disponibles (para el caso de eventuales alianzas futuras). Las rebeliones en el menor se eliminan.

Las unidades militares son repatriadas si así lo deciden las potencias presentes (ver ["20.1 Menores no aliados"](#)).

20.4.2 Unidades de otras potencias en menores que cambian de aliado

Cuando un menor se alía con una potencia, las unidades militares del antiguo aliado (o de terceras potencias que hubiera en el territorio en ese momento) deben repatriarse (ver "[14.1 Repatriaciones de tropas](#)").

Esta repatriación es opcional para estas potencias si el nuevo aliado del menor está en guerra con ellas. Unidades no repatriadas en guerra, mantienen el posible control del área que tuvieran; las unidades militares del menor y posibles fortalezas de este (ver "[20.3.2 Refuerzos de un menor](#)") solo pueden situarse en áreas controladas del menor.

Unidades del nuevo aliado que estuvieran en el territorio previamente a la alianza permanecen donde están, pero los marcadores de control se eliminan (ya que ahora, las áreas del menor cuentan como del nuevo aliado).

20.5 Menores independientes

Como se ha visto, los menores son poco más que apéndices de la potencia que los controla. Si esta entra en guerra con otra, implícitamente estos también. Hay no obstante un tipo de menores que tienen unas reglas especiales, estos son los menores independientes. Esta cualidad está marcada en la carta de estos menores.

La principal característica radica en que **las potencias pueden declarar la guerra a estos menores como si fueran cualquier potencia** (siempre que estén aliados a potencias con las que no estuvieran en paz forzosa, ver "[21.5.4 Paz forzada](#)").

Cuando una potencia que controla uno de estos menores entra en guerra, en ese preciso instante debe anunciar qué menores independientes aliados entran en la guerra junto a ella. En caso afirmativo, pasan a funcionar como cualquier otro menor.

Para potencias que están en guerra y se alían con uno de estos menores, es justo tras la alianza cuando debe declararse si el menor entra o no y en qué guerras.

En caso de que la potencia decida no arrastrar al menor a la guerra, se procede primero como si el menor pasará a neutral (ver "[20.4.1 Menores que pasan a neutrales](#)"), y después será tratado como si fuera neutral hasta el final de la guerra (ver "[20.1 Menores no aliados](#)").

Cuando estos menores entran en guerra con una potencia, arrastran con ellos a la potencia aliada, que entra automáticamente en guerra también. Ver "[5.4 Ejemplo: Menores independientes que entran en guerra](#)".

20.6 Menores mercenarios

Mercenarios de élite y Mercenarios alemanes funcionan como un menor con un par de excepciones: no tienen territorio natal (solo pueden perderse en la subasta), entran como refuerzos propios, y en caso de nueva alianza, se vuelven a reconstruir inmediatamente las unidades en el caso de que hubiera alguna destruida.

21. Diplomacia entre potencias

Dado que los jugadores controlan normalmente varias potencias, y por motivos de historicidad, la diplomacia en uRR está bastante limitada.

Las relaciones diplomáticas entre dos potencias del juego pueden estar en los siguientes estados:

- Alianza.
- Guerra.
- CB de una contra otra (esto normalmente es recíproco).
- Paz forzada.
- Sin relaciones (a efectos de reglas de juego).

21.1 Alianza entre potencias

Al comienzo del impulso de cualquier jugador, este puede declarar que alguna de sus potencias se alía con alguna otra (con su aquiescencia y si no están en guerra); **y siempre que esté expresamente permitido por alguna carta de evento o regla de escenario.**

La alianza se recuerda con sendos marcadores de control sobre el mapa (ver "[4.1 Ejemplo: Alianza entre potencias](#)").

Aliados cuentan como en paz forzosa (no pueden, por ejemplo, hacer acciones que provoquen CB, ver "[21.5.4 Paz forzada](#)"). Los CB que puedan salir por carta, se ignoran.

Justo en el momento en que una potencia entra en guerra con otra, los aliados de ambas pueden (si lo desean) anunciar que también entran en guerra con ella (igual que con los menores independientes). Esto es inmediato y no requiere de ninguna acción (ver "[4.2 Ejemplo: Potencias que entran en guerra en apoyo de aliados](#)"). Como en el caso de menores independientes, si la alianza es posterior a la guerra, es en el momento de anunciarla cuando la potencia se pronuncia si entra o no en guerra.

21.2 Efectos de las alianzas

Además de poder entrar en guerra con una potencia que entre a su vez con un aliado, y estar en paz forzada con ella; la alianza proporciona cierto soporte estratégico del aliado, y permite enviar cuerpos expedicionarios en su ayuda o formar flotas combinadas.

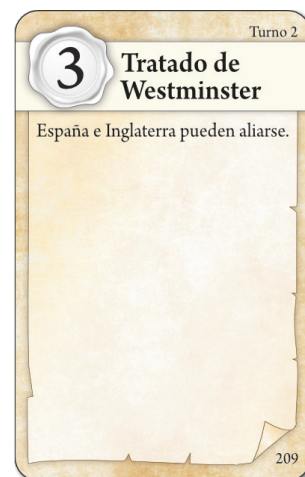
21.2.1 Ayuda estratégica aliada

Las áreas del aliado permiten trazar movimiento estratégico a ejércitos propios, y a efectos de suministro (ver "[15.2 Suministro](#)"), cuentan como propias (con o sin el consentimiento del aliado).

No pueden utilizarse para movimiento táctico, ni sus puertos ser utilizados por su flota.

21.2.2 Cuerpos expedicionarios

Las potencias pueden "ceder" una sola tropa a cada uno de sus aliados. Estas tropas cedidas, pueden traspasarse al



aliado con un movimiento estratégico, que puede efectuar cualquiera de las dos potencias (siempre con la aquiescencia de ambas).

En este movimiento estratégico de cesión, donde la tropa se moverá de un área de una potencia a la otra, a efectos de intercepción naval, contará como de la potencia que lo recibe en cuanto salga de las posesiones de la potencia que lo cede.

Una vez esté la tropa en áreas del aliado, contará como suya a todos los efectos. El propietario únicamente podrá recuperar la unidad siguiendo un proceso idéntico al del envío, mediante un movimiento estratégico (aunque en este caso no es necesario el permiso del aliado).

Ver [“7.6 Ejemplo: Cuerpo expedicionario”](#).

Al finalizar las alianzas en el final de turno; los cuerpos expedicionarios son repatriados (ver [“14.1 Repatriaciones de tropas”](#)).

21.2.3 Flotas combinadas

En el impulso de un jugador, este puede, con el consentimiento aliado, incorporar escuadras a sus flotas (la ficha del comandante debe permanecer encima de la pila para recordar bajo qué bandera actúa la flota). Dichas flotas pueden emprender acciones en el mar donde se han formado, pero no pueden moverse del mismo.

Estas flotas combinadas cuentan a todos los efectos como si fuesen de la potencia cuyo líder está en la cima de la pila.

Excepto en caso de una batalla en curso, en cualquier momento que desee alguna de las potencias, puede deshacerse dicha flota. Esto es obligatorio para escuadras presentes en batallas con potencias con las que no estén en guerra.

Ver [“4.16 Ejemplo: Formación flota combinada”](#).

21.3 Guerra entre potencias

Las guerras son siempre entre dos potencias; las guerras históricas entre coaliciones se representan en uRR con guerras entre cada una de las potencias de una coalición, con todas y cada una de las potencias de la coalición enemiga.

Dos potencias pueden entrar en guerra de tres formas diferentes:

- Aparece un evento que así lo indica.
- Como consecuencia de la acción correspondiente donde una potencia declara la guerra a otra.
- Justo en el momento en que un aliado (tanto si es una potencia como un menor independiente) entre en guerra con una tercera.

Dos potencias llevadas por el mismo jugador no pueden entrar en guerra bajo ningún concepto. Si la guerra estalla por carta (esto solo pasa en algún escenario muy largo con pocos jugadores), el evento se ignora.

21.3.1 Guerra y Puntos de victoria

Los eventos que hacen entrar en guerra inmediatamente a dos potencias, proporcionan 1 PV a aquella que gana la guerra.

Algunos eventos generales, u otros eventos históricos posteriores de guerra entre ambas potencias pueden subir todavía más esta ganancia.

Se recomienda dejar estas cartas a la vista en un lateral del mapa como recordatorio.

21.3.2 Casus Belli (CB)

Son las justificaciones que podía tener una potencia para declarar la guerra a otra. Estas causas suelen ser recíprocas, aunque no necesariamente.

No son imprescindibles para que una potencia declare una guerra, pero facilitan mucho esta declaración.

En uRR aparecen por los siguientes motivos:

- Cartas de evento.
- Como consecuencia de poner nuevos comerciantes en centros de comercio.
- Una potencia contra cualquier otra que posea áreas en su provincia natal (la provincia natal es aquella en la cual tiene más áreas natales).
- Por controlar áreas de terceras potencias con las que no se está en guerra (por ejemplo si se arrebató un área a un enemigo que a su vez la había arrebatado a un tercero).

Si una potencia tiene un CB contra otra, se señala tomando esta primera un marcador de la segunda y situándolo sobre la carta de potencia, o dejando el evento que lo ha creado a la vista en un lateral del mapa.

Los CB desaparecen si estalla la guerra, o al final del turno.

Si una potencia tiene un CB contra otra, y vuelve a aparecer otro motivo de CB, este segundo se ignora.

21.3.3 Declaraciones de guerra

Con la acción correspondiente, una potencia puede declarar la guerra a otra. Esta declaración puede hacerse o no con CB. Caso de hacerse sin CB, la potencia debe entregar inmediatamente un punto de moral al enemigo, y esta declaración debe hacerse con el último punto de acción del impulso.

Incluso los monarcas absolutistas de la época podían tener problemas por implicarse en guerras impopulares o difíciles de justificar.

En el momento en que un aliado entra en guerra, o en el momento de la alianza con una potencia que está a su vez en guerra, el aliado puede declarar también la guerra al contrincante. Si el aliado es un menor independiente, la potencia está siempre obligada a declarar la guerra.

Estas guerras empiezan sin PV extraordinarios para el ganador.

La guerra de un menor independiente se señala con un marcador de la potencia en guerra sobre la carta del menor independiente.

21.3.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra

Todas la potencias tienen unas fichas de “puntos de moral”, tantos como vitalidad tengan, que indican la capacidad de resistencia que tiene la potencia ante las derrotas en una guerra. Cada vez que una potencia sufre una gran derrota a manos de un enemigo, debe entregar uno de estos puntos a la potencia que se la ha infringido.

Una potencia no puede quedarse sin puntos de moral. Con las paces, las potencias recuperan esta moral perdida.

La marcha de la guerra mide quién va ganando, y corresponde a la diferencia de morales arrebatadas entre dos potencias en guerra.

21.3.5 Causas de pérdida de moral

Las potencias deben entregar un punto de moral cuando se dan las siguientes causas:

- Cada vez que una potencia (o un menor aliado) pierde un combate campal o naval, donde la potencia lanzase al menos dos dados.
- Cada vez que la potencia (o un menor aliado) pierde un área clave (las cuadradas) a manos de una potencia en guerra. **Áreas concretas** que aparecen como objetivo de alguno de los contendientes, cuentan como áreas clave (en las guerras entre ambas).
- Por perder un menor aliado sin áreas clave como consecuencia de haber sido totalmente conquistado (controlado) por el enemigo.
- Por declarar la guerra sin CB (no es el caso de entrar en guerra por ayudar a un aliado).

21.4 Paces

Las paces (o las treguas según se mire) finalizan las guerras. Tras llegar a ellas (ahora veremos cómo), se realizarán ciertos ajustes geopolíticos a favor del vencedor, que podrá pasar a controlar nuevas áreas, menores, comercio, También se procederá a ajustar PV y niveles de descontento.

Hay tres formas de finalizar una guerra:

- Una carta de evento así lo especifica.
- Se llega al final de turno.

(En este caso, aunque no tiene efectos especiales en el juego, hablaríamos más bien de tregua).

- La potencia decide (o se ve forzada), a entablar **negociaciones de paz**. El oponente no puede negarse, pero estará en mejor posición en estas negociaciones (como se verá, recibe un punto de moral enemigo).

21.4.1 Potencias que deciden voluntariamente abrir negociaciones de paz

Para ello la potencia deberá cumplir dos condiciones:

- Debe haber **perdido al menos la mitad de su moral** a manos de las potencias con las que está en guerra (entre todas ellas).
- Debe hacerlo siempre **al comienzo de su impulso**.

No es obligatorio hacerlo con una potencia con la que se va perdiendo la guerra. A veces es incluso más interesante hacerlo con una con la que (al menos de momento) se va ganando.

Finalizadas las negociaciones de paz, la potencia puede repetir el proceso con otros enemigos, siempre y cuando siga perdiendo la mitad o más de su moral.

21.4.2 Potencias que están obligadas a abrir negociaciones de paz

Esto sucede en el instante en que la potencia pierde su último punto de moral, o cuando la potencia pierde el control de su última posesión. En este momento se detiene la partida y se empieza un periodo de negociación de paz (con

el fin de que esta potencia recupere al menos 1 punto de moral).

No es obligatorio hacerlo con la potencia que le ha arrebatado el último punto. Normalmente es más interesante hacerlo con la que le ha arrebatado más puntos de moral.

Al acabar las negociaciones, el impulso continúa si no había finalizado (la parte que no se viera afectada por el resultado de la negociación); por ejemplo, si tras una batalla victoriosa quedaba ocupar un área controlada por una potencia con la que todavía, después de las negociaciones, se está en guerra.

Ver [“7.10 Ejemplo: Final de guerra”](#).

21.5 Negociaciones de paz

Al llegar a las negociaciones, posiblemente ambas potencias han recibido y entregado moral a la contraria. Esta diferencia (moral arrebatada al enemigo menos moral que el enemigo ha arrebatado) se llama marcha de la guerra. El procedimiento a seguir es el siguiente:

- Se ajusta la marcha de la guerra por el diferencial de áreas no claves arrebatadas por una potencia a la otra.
- Se vuelve a ajustar la marcha de la guerra en contra del jugador que ha pedido las negociaciones, tanto si lo ha hecho voluntariamente como si no. **Si la guerra finaliza por ser final de turno, esta fase se ignora** (estos dos puntos se explican con más detalle en el apartado siguiente).
- Se determina cómo ha acabado la guerra (quien ha ganado y por cuánto), y se ajustan los marcadores de descontento y en su caso de PV. **La guerra la gana la potencia con una marcha de guerra favorable. Caso de empate, ninguna la gana.**
- La vencedora puede escoger condiciones de paz.
- Se devuelven territorios arrebatados (no incluidos en las condiciones de paz), y se repatrian tropas en territorios enemigos.
- Se empieza un periodo de paz forzada.

21.5.1 Ajuste marcha de la guerra

Se calcula primero el diferencial de áreas no claves arrebatadas una potencia a la otra (no se tiene en cuenta las áreas clave o las que cuentan como clave por ser objetivos de potencias, ya que esta pérdida de moral es inmediata y ya fue tenida en cuenta). Por cada dos áreas de diferencia perdidas, o por cada área natal en los mini-mapas, una potencia debe entregar una moral a su adversaria (caso de no quedarle, debe devolver una moral arrebatada).

A continuación, la potencia que ha pedido las negociaciones de paz (tanto voluntariamente como obligada), debe entregar otra moral. Como anteriormente, de no quedarle marcadores propios de moral, debe entregar moral arrebatada.

Si durante el ajuste de la marcha de la guerra, alguna potencia no puede entregar moral porque no le quedan marcadores disponibles (propios o arrebatados), esta diferencia se tiene en cuenta igualmente para el cálculo del diferencial, que **en ningún caso podrá superar la vitalidad de la potencia perdedora**.

Por ejemplo, tenemos una potencia A con vitalidad 5, en guerra con otras 2 (B y C) con las que ha perdido 2 morales con cada una (por tanto tiene todavía 1 marcador de moral). Supongamos también que ha arrebatado a su vez 1 de moral a la potencia C, y 2 de moral a la potencia B, con la que decide abrir negociaciones de paz (puede hacerlo porque ha perdido al menos la mitad de su moral inicial, y al ser de forma voluntaria debe hacerlo al comienzo de su impulso). Supongamos que la diferencia de áreas no clave arrebatadas por B es de 2 en contra de la potencia A.

Las negociaciones quedarían de la siguiente forma: Empezaría A vs B: 2-2 (morales que se han arrebatado mutuamente). Tras contabilizar la diferencia de áreas no clave tendríamos 2-3 (la potencia ha entregado la última moral que le quedaba, las otras dos están en posesión de la potencia C). Ahora, al haber pedido negociaciones debe entregar otra moral, como no le queda, devolverá una de las arrebatadas, quedando las negociaciones 1-3 (derrota por 2).

Complicando mucho el ejemplo anterior, teníamos A vs B: 2-2, y A vs C: 1-2. Supongamos que la potencia A pierde una batalla en un área controlada clave (sin fortaleza) con la potencia C. Al perder la batalla entrega a C su último punto de moral (A vs C: 1-3) y está obligada a abrir negociaciones de paz. Decide hacerlo nuevamente con la potencia B.

Supongamos que en este segundo caso B hubiera capturado una diferencia de 6 áreas a A. Las negociaciones hubiesen quedado de la siguiente forma: Tendríamos A vs B: 2-2 inicial; por la diferencia de áreas deberían entregarse 3 morales más. Al no quedarle A devolvería las 2 capturadas 0-2. Todavía queda una más que no entrega (porque no queda nada) pero se tiene en cuenta 0-3. Todavía hay que entregar la moral por haber comenzado las negociaciones 0-4. Como la potencia tiene 5 de vitalidad, las negociaciones quedarían así. Si la potencia hubiese tenido por ejemplo una vitalidad 3, se habría reducido esta diferencia a 0-3.

Dado que la paz se ha hecho con la potencia B, el impulso se reanuda. Tras la batalla, C captura automáticamente el área clave donde fue la batalla, por lo que A debe entregar una de sus morales recién recuperadas (A vs C: 1-4).

21.5.2 Ajuste del descontento

Si la diferencia final de moral arrebatada y perdida contra el enemigo (es decir, marcha de la guerra) es de cero, ha habido un empate y ningún bando ha ganado. Ambos suben el descontento en tantos puntos como la moral perdida a manos del enemigo.

Si ha habido un vencedor (un bando ha arrebatado más moral al enemigo de la que este le ha arrebatado a él), el vencedor sube un descontento por cada dos morales perdidas (el perdedor sube uno por cada moral).

21.5.3 Condiciones de paz

Con los puntos de diferencia de moral arrebatada, el vencedor puede consultar la tabla y escoger las condiciones que desee. La condición de 1 PV por 1 condición (en lugar de por 2), se escoge en el caso de que así figure en la carta de la potencia vencedora, como en el caso de España ("victoria

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

militar contra Holanda"). Nótese que estas ganancias de PV (por 1 o 2 condiciones), no hace perderlos al derrotado.

La potencia vencedora añadirá también a sus PV los especiales que tuviese la guerra.

Tras esto, ambos jugadores devuelven el control de las áreas que todavía controlan del enemigo y repatrian sus tropas (ver "[14.1 Repatriaciones de tropas](#)"). Terceras potencias que controlaban áreas que pasan a ser posesión del vencedor como consecuencia de las condiciones de paz, pueden ser repatriadas por este si a su vez está en guerra con la ganadora. Si no está en guerra, la repatriación es obligatoria (caso análogo al de menores que cambian de aliado).

21.5.4 Paz forzada

Aliados, o potencias que acaban de finalizar una guerra están en paz forzada. Estas potencias no pueden declararse la guerra, ni hacerse piratería. Esta situación acaba en el final de turno. La paz forzada se indica poniendo un marcador de control de una potencia sobre la otra en la casilla de alianzas. No obstante, si por un evento histórico volviese a producirse una guerra entre ambas potencias, la paz forzada finaliza.

21.5.5 Orden para las negociaciones de paz

Las negociaciones de paz se resuelven a medida que empiezan. En el caso del final de turno donde finalizan a la vez todas las guerras, se empieza por aquellas que han venido por carta según orden de aparición durante el turno (si en la carta hay varias potencias contendientes, se resuelven primero las paces con aquellas impresas primero).

Tras finalizar las guerras que empiezan directamente por carta, se continúa con el resto de guerras (también según orden en que estallaron).

Puede verse un ejemplo completo de negociaciones de paz en [“7.11 Ejemplo: Negociaciones de paz”](#).

21.6 Hundimientos

Algunos eventos especifican el hundimiento de alguna potencia. Bajo estas circunstancias, las potencias no pueden finalizar la guerra de forma voluntaria. Las reglas aplicables son las siguientes, y siempre en caso de que la potencia pierda una guerra:

- Se procede con negociaciones de paz de la forma usual, pero en este caso el perdedor (la potencia que se hunde), no recupera las áreas controladas por el vencedor, sino que estas pasan directamente a ser posesiones de este. Las áreas que la potencia hundida arrebató, se devuelven normalmente.
- La potencia que se hunde, está obligada ahora a negociar la paz con cualesquiera otras con las que estuviera en guerra (incluso si iba ganando), procediendo de la forma descrita anteriormente.
- Una vez en paz con todos sus enemigos, ... descansa en paz! Elimina todas sus unidades militares, junto con el resto de marcadores, y finalmente sitúa independientes (activos) A3 en todos los territorios que todavía controlase, y la carta de la potencia se descarta. Posibles aliados pasan a neutrales.

22. Puntos de victoria

En Ultima Ratio Regis vence el jugador que consigue más puntos de victoria durante la partida. Estos puntos pueden conseguirse durante los impulsos, o en el final de turno, y pueden tener un origen variado.

22.1 Durante el impulso

De los conseguidos durante los impulsos tenemos:

- Guerras que finalizan: Las guerras que finalizan con victoria para algún contendiente, y que aparecieron como consecuencia directa de una carta (1 PV para el vencedor).
- La mayoría de eventos de “casus belli”, bonifican con 1 PV las guerras entre ambos contendientes si aparecieron durante la guerra.
- Como consecuencia de las condiciones de paz. Normalmente, con dos condiciones de paz, el vencedor puede ganar 1 PV. Algunas potencias tienen marcado en su carta “victoria militar” contra otra potencia. En estos casos puede ganarse 1 PV por cada condición de paz (en lugar de dos).

22.2 Al final de turno

Es donde normalmente se consiguen la mayoría de puntos. Aquí tenemos varias posibilidades:

Objetivos marcados en las cartas de potencia

En caso de cumplirse proporcionan 1 PV cada uno:

- Por controlar áreas concretas.
- Por controlar provincias. Para ello es necesario poseer (incluyendo aliados) más de la mitad de las áreas.
- Por poseer un número especificado de áreas en un territorio que se detalla.
- Cuando aparecen los objetivos sumados “+”, es necesario

tenerlos todos para conseguirlos.

- A veces aparece el texto “Pasar a poseer” delante del nombre de un área. En este caso, el PV sólo se obtiene el turno en que dicha área empezó sin ser poseída por la potencia, y ha acabado siendo de esta.
- Por comercio: Generalmente por acabar el turno con algún comerciante en los centros de comercio que se piden, o por tener un total en los mapas.
- Otros, que se detallan en la misma carta. Por ejemplo, por tener un determinado número de electores imperiales.

Otras formas de conseguir puntos de victoria al final del turno

- 1 PV por cada teatro de operaciones donde la potencia posea al menos tres áreas (incluidas las de aliados) en el mapa principal.
- 1 PV por cada monopolio comercial, esto es, por tener 2 comerciantes en un centro de comercio.
- Objetivos en cartas de evento, detallados en la misma carta y que normalmente tienen una duración de un turno.
- Objetivos en menores. Algunos menores tienen sus objetivos, que consiguen las potencias aliadas que los cumplen.
- En función del escenario, algunos jugadores reciben una bonificación de puntos de victoria (por llevar una combinación de potencias más débil). Ahora es el momento de recibirlos.

Ver [“8.7 Ejemplo: Contabilización de puntos de victoria al final de turno”](#).

23. Final del turno

Justo después de haberse jugado la última carta finaliza el medio turno y comienza el final de turno. En el final de turno, se sigue la secuencia siguiente:

- Se finalizan todas las guerras y alianzas (ver [“21.4 Paces”](#)) y se repatrian los cuerpos expedicionarios (ver [“21.2.2 Cuerpos expedicionarios”](#)). Ver [“8.3 Ejemplo: Final de guerra al final de turno”](#).
- Se resuelven las competencias comerciales en los centros de comercio (ver [“19.2.4 Ajuste de comerciantes”](#)).
- Se hace la fase económica.
- Se degradan o eliminan unidades, así como algunos marcadores de control (Casus Belli, ...).
- Se mira el nivel de agitación social (con la posibilidad de desbandar unidades para prevenir revueltas). En su caso se resuelven cambios dinásticos.
- Se contabilizan PV.
- Acabada esta fase, puede adelantarse el marcador de turno al siguiente y empezar uno nuevo, o declarar a un jugador ganador (si era el último turno). Los empates, como siempre, se resuelven por orden de jugador.

23.1 Fase económica

En esta fase haremos la economía de todas las potencias que conduzcan los jugadores.

23.1.1 Contabilización de ingresos y gastos

Para los ingresos, las potencias suman la cifra indicada en la carta de la potencia (mantenimiento), añadiendo 2 por cada centro de comercio con un único comerciante y 3 para los que tengan dos. Hay otro punto adicional por cada área clave que domine la potencia (no se incluyen aquí áreas natales, esto está incluido en el mantenimiento de la potencia). No se incluyen los de los menores aliados.

A continuación se miran los gastos: Cada tropa, líder o fortaleza de la potencia añade 1, y cada flota 2 (las unidades de los menores no están aquí incluidas). Aquí se incluyen tropas desbandadas y destruidas, escuadras en reparación (o destruidas), y fortalezas en construcción.

Cada rebelión en territorio propio, aumenta también en 1 el gasto (de hecho disminuiría en 1 el ingreso, que viene a ser lo mismo).

A continuación se ajusta el descontento. Si hay más ingresos que gastos, esta diferencia se sustrae del descontento (que no puede ser inferior a 0). Caso contrario se añade a este.

23.1.2 Degradación y eliminación de unidades y controles

Cada potencia debe ahora girar la mitad (redondeado en exceso) de sus unidades veteranas a su cara regular.

Los líderes excepcionales se giran a su cara ordinaria.

Las potencias pueden ahora eliminar las unidades que no deseen para el próximo turno y ponerlas como disponibles. También pueden, si lo desean, degradarlas (esto es, por ejemplo, pasar escuadras navales E3 a E2).

Por ejemplo, España a lo largo del turno consiguió veteranizar 4 tropas, y tenía 2 líderes extraordinarios. La mitad de los veteranos hacia arriba (2 tropas) se giran a su lado regular. Los dos líderes extraordinarios también se giran a su cara ordinaria. España decide eliminar ahora a uno de sus líderes.

Las unidades eliminadas durante el turno, también se recogen como disponibles, incluidas las de los menores (cada jugador los menores que controle, para menores independientes, esto lo puede hacer cualquiera, situando estas unidades encima de su carta). Ver [“8.6 Ejemplo: Degradación y eliminación de unidades y controles”](#).

23.1.3 Puntos de victoria de final de turno

Durante el medio turno ya se han contabilizado algunos PV (por guerras, o aquellos que figuraban como a contabilizar inmediatamente). Ahora se añaden los de final de turno (ver [“22.2 Al final de turno”](#)).

23.2 Agitación social

Potencias que tengan un descontento que exceda el doble de su vitalidad tienen problemas de índole social. Por cada nivel de descontento que exceda del doble de su vitalidad, la potencia debe situar una revuelta R2 en alguna de sus posesiones (obviamente sin revuelta previa). La potencia puede, si lo desea, desbandar tropas. Cada factor de tropa desbandado, cancela la aparición de una de estas revueltas (es decir, si se desbanda una tropa C3, se evita la aparición de 3 revueltas). Estas tropas **deben desbandarse** (no cuentan las que ya estuviesen desbandadas), y no ba-

jan el nivel de descontento, que permanece exactamente como estaba (ver [“8.8 Ejemplo: Agitación social”](#)).

Potencias que en esta fase alcanzan (o superan) los 20 puntos de descontento (o con todo el territorio rebelado) colapsan, produciéndose un cambio dinástico. Los jugadores también pueden anunciar que voluntariamente desean hacer un cambio dinástico ahora.

23.3 Cambios dinásticos

Cuando se produce un cambio dinástico, el jugador que lleva la potencia pierde tantos PV como vitalidad tenga esta potencia; el doble en caso de colapso.

Se eliminan todas las unidades militares de la potencia junto con los comerciantes, y todas las revueltas. El descontento si sitúa al nivel de vitalidad de la potencia. Los menores aliados pasan a neutrales.

En el siguiente turno, se desplegará la potencia como si entrara por primera vez en juego. El despliegue se hará de la forma usual contando el mantenimiento que aparece en la carta como puntos para adquirir unidades nuevas. Por cada dos puntos de vitalidad de la potencia, el jugador situará una revuelta R3. Ver [“8.9 Ejemplo: Cambio dinástico”](#).

23.4 Último final de turno

Tras acabar con el final de turno, si corresponde al último (es decir, que la partida acaba ya), **las potencias con agitación social deben hacer un cambio dinástico** (es decir, en el último turno esto no es opcional sino obligatorio).

24. Despliegue de una potencia

Según escenarios, al principio del juego los jugadores despliegan sus potencias; en turnos posteriores pueden aparecer nuevas potencias que se despliegan antes de empezar. En caso de cambios dinásticos, la potencia también se despliega (con las diferencias descritas anteriormente).

La potencia ubica un marcador de control en el descontento, al nivel de su vitalidad. Si fuera necesario, señala en el tablero también con marcadores de control sus áreas natales y dominios. En el caso de que coincida con los que ya viene marcado en el tablero, no hace falta poner el marcador. Posibles revueltas que hubieran en estas áreas se eliminan.

Toma las tropas y escuadras que vienen señalados en la carta de potencia, y los pone encima como disponibles. En el caso de que en el escenario tenga menores aliados (ver [“20. Diplomacia con menores”](#)), toma la carta y la sitúa junto a la de la potencia, con las tropas y escuadras del menor. Si en el escenario viene marcado que la potencia está aliada con otra, se sitúa un marcador de ambas en la zona correspondiente (ver [“21. Diplomacia entre potencias”](#)).

A continuación, el jugador toma los puntos iniciales que se señalan en el escenario, y los emplea según se explica en el capítulo de acciones (ver [“9. Acciones”](#)) para construir tropas, escuadras, líderes, fortalezas, comerciantes o bajar el descontento. Las fuerzas de los menores aliados disponibles, se despliegan también según reglas (ver [“20.3.2 Refuerzos de un menor”](#)).

Los líderes pueden construirse de la forma usual, por tanto es posible situarlos por la cara extraordinaria (subiendo el descontento, ver "[17. Líderes](#)").

Hay dos excepciones sobre la regla general de construcción: Escuadras y Fortalezas pueden construirse de golpe (pagando 2 puntos), y los comerciantes pueden ubicarse directamente en las zonas de comercio (en lugar de situarlos primero en la zona de dispersión como es habitual).

Glosario

Potencias: Son las controladas por un jugador.

Menores: Pequeños estados que normalmente están aliados con una potencia. A casi todos los efectos cuentan como extensiones de la potencia que los controla.

Menores independientes: Similares a los anteriores, pero con alguna característica especial.

Áreas natales: Son las de color sólido, no pueden perderse como consecuencia de una guerra.

Dominios: Otras áreas en el mapa principal que posee una potencia (marcadas con punteados). Pueden cambiar de poseedor como consecuencia de guerras o de algunos eventos.

Posesión: Hace referencia al control nominal del área (aunque puede no ser controlada temporalmente durante una guerra o una rebelión).

Control: Indica qué potencia posee de forma efectiva el área. Durante una guerra, se suele dar el caso de que una potencia posea un área, y otro tenga el control (efectivo) como consecuencia de una acción militar.

Distancia de operación naval: Viene definida por el escenario y puede variar a lo largo de la partida. Señala el ámbito de actuación naval.

Base naval: Área costera controlada por la potencia, imprescindible para la flota.

Líder: Incluye tanto a un Almirante o General de la época, como a todo su estado mayor y la logística de grandes flotas o ejércitos. En todo momento están asignados a una única tropa o escuadra de la pila.

Ejército: Formado por una sola tropa, o por una pila de las mismas con un líder.

Flota: Formado por una sola escuadra, o por una pila de las mismas pero siempre con un líder.

Teatros: Agrupaciones de áreas. Son los siguientes, junto con la abreviatura que se emplea a veces para referirse a los mismos: Mediterráneo occidental (MO), Mediterráneo central (MC), Mediterráneo oriental (MOr), Europa occidental (EO), Europa central (EC), Europa oriental (EOr), Europa Sud-Oriental (ES), Báltico (BT), El Este (EE), Siberia (Si), Amé-

rica del Norte (An), América Central (Ac), América del Sur (As), África (Af), India (In) y Asia (Asia).

Moral: Representa la capacidad de aguante a las adversidades de las diferentes potencias. Coincide con su vitalidad.

Marcha de la guerra: En una guerra, mide la diferencia de morales que se han cedido las dos potencias. La marcha de la guerra es empate, o favorable a una de las dos potencias.

Áreas costeras: Aquellas que parcial o totalmente tocan un mar.

Puerto propio: Cualquier área costera controlada.

Puertos comerciales: Puertos de gran actividad comercial, con gran influencia sobre qué potencias se hacen con el comercio.

Presencia de una potencia: Una potencia tiene presencia en un teatro del mapa principal si posee en él al menos tres áreas.

Áreas independientes activas: Marcadas con fichas A2 o A3. Pueden ser subyugadas por cualquier potencia. En caso de éxito, la potencia pasa inmediatamente a poseerla.

Vitalidad: Resumen muy genérico que mide la importancia de una potencia.

Mantenimiento base: El marcado en la carta de la potencia (ingresos).

Teatros con interés de una potencia: Marcados en la carta de la potencia, en los diferentes escenarios o posibles eventos.

Puntos de victoria (PV): Puntos que acumulan los jugadores por sus logros para decidir el ganador de la partida.

Casilla de dispersión: Zona del mapa donde se sitúan las tropas dispersadas. Normalmente hay una en cada teatro de operaciones.

Desempates por vitalidad: Durante la partida, en varias ocasiones se requiere un desempate por vitalidad (subasta de potencias, competencia comercial, ...). Este desempate lo gana la potencia con más vitalidad, y en caso de empate, la conducida por el jugador con un número más bajo (obtenido en la subasta inicial).

Impulso: Acciones consecutivas que realiza un solo jugador con sus potencias. En cada impulso el jugador debe jugar al menos una carta (si tiene).

CREDITOS

Creador: Ignacio Torres Siles **Diseño gráfico:** Jesús Peralta García

Agradecimientos: A todos los miembros del club Alpha-Ares de Barcelona que han participado en el playtesting del juego, especialmente a Manuel Martínez Ramos, Antonio García Santos y Marcos Garrido Blanc.

También queremos dar nuestro agradecimiento a todos los miembros de laBSK.net que con su apoyo han hecho posible producir este juego con una calidad comercial, especialmente a David Florit, José V.H. Conde y Francesc Sistach.



ULTIMA RATIO REGIS



LIBRO DE JUEGO

CONTENIDO

(Versión 2.1)

1. EJEMPLOS	3	4.1 Ejemplo: Alianza entre potencias	7
2. Despliegue.....	3	4.2 Ejemplo: Potencias que entran en guerra en apoyo de aliados	7
2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario	3	4.3 Ejemplo: Movimiento táctico de un ejército.....	7
2.2 Ejemplo: Subasta de potencias.....	3	4.4 Ejemplo: Retirada a áreas adyacentes	7
2.3 Ejemplo: Despliegue de una potencia.....	3	4.5 Ejemplo: Movimiento táctico naval	7
2.4 Ejemplo: Confección de la baraja.....	3	4.6 Ejemplo: Combate naval	7
3. Impulso 1: Francia - Berberiscos	5	4.7 Ejemplo: Subyugación	8
3.1 Ejemplo: Comienzo de Impulso.....	5	4.8 Ejemplo: Suministro por mar.....	8
3.2 Ejemplo: Jugar carta	5	4.9 Ejemplo: Expediciones transoceánicas	8
3.3 Ejemplo: Subasta de la tecnología	5	4.10 Ejemplo: Intereses de potencia.....	8
3.4 Ejemplo: Piratería.....	7	4.11 Ejemplo: Desembarco anfibio	9
4. Impulso 2: Hugonotes-Inglaterra-Holanda 7		4.12 Ejemplo: Áreas independientes activas	9

4.13 Ejemplo: Subyugaciones con líder	9	8.5 Ejemplo: Contabilización de ingresos y gastos.....	19
4.14 Ejemplo: Combate subyugación	9	8.6 Ejemplo: Degradación y eliminación de unidades y controles	19
4.15 Ejemplo: Construcción líder extraordinario	9	8.7 Ejemplo: Contabilización de puntos de victoria al final de turno	20
4.16 Ejemplo: Formación flota combinada	9	8.8 Ejemplo: Agitación social.....	20
4.17 Ejemplo: Final de impulso.....	9	8.9 Ejemplo: Cambio dinástico	20
5. Impulso 3: España	11	8.10 Ejemplo: Hundimiento.....	20
5.1 Ejemplo: Tropa que no puede reagruparse en un tea- tro.....	11	9. ESCENARIOS	21
5.2 Ejemplo: Subasta de un menor.....	11	9.1 El Ascenso de Portugal (1490-1564)	22
5.3 Ejemplo: Refuerzos de un menor.....	11	9.2 Nuevo Orden (1490-1534).....	22
5.4 Ejemplo: Menores independientes que entran en guerra	11	9.3 Las Guerras Italianas (1490-1564)	23
6. Impulso 4: Francia - Berberiscos	13	9.4 Católicos y Protestantes (1565-1609)	24
6.1 Ejemplo: Reparación de escuadras.....	13	9.5 Guerras de Religión de Francia (1565-1609)	26
6.2 Ejemplo: Emplazamiento rebelión	13	9.6 Campaña siglo XVI (1490-1609)	28
6.3 Ejemplo: Retirada desbandando tropas.....	13	9.7 Guerras de Religión (1565-1654).....	29
6.4 Ejemplo: Combate.....	13	9.8 Guerra de los 30 Años (1610-1654)	30
6.5 Ejemplo: Apilamiento de Ejércitos y fortalezas.....	15	10. TURNOS	32
7. Impulso 5: Hugonotes-Inglaterra-Holanda15	15	11. CONSEJOS DE JUEGO.....	39
7.1 Ejemplo: Aplicar evento de una carta	15	12. NOTAS DE LOS DISEÑADORES.....	40
7.2 Ejemplo: Repatriación de tropas	15	12.1 Potencias en juego	40
7.3 Ejemplo: Movimiento estratégico de ejércitos o flotas 15	15	12.2 Mapa y fichas	40
7.4 Ejemplo: Reagrupar tropa.....	15	12.3 Evolución de las potencias	40
7.5 Ejemplo: Construcción de fortaleza	15	12.4 Elementos de decisión	41
7.6 Ejemplo: Cuerpo expedicionario.....	15	12.5 Eventos genéricos.....	41
7.7 Ejemplo: Intercepción con una tropa	17	12.6 Sistema de combate	41
7.8 Ejemplo: Aplicación ventajas y desventajas en la sub- yugación	17	12.7 Líderes.....	41
7.9 Ejemplo: Intercepción con un ejército	17	12.8 Descontento	42
7.10 Ejemplo: Final de guerra.....	17	12.9 Vitalidad de las potencias	42
7.11 Ejemplo: Negociaciones de paz.....	17	12.10 Moral y desarrollo de las guerras	42
8. Ejemplos adicionales	18	12.11 Diplomacia	42
8.1 Ejemplo: Combate de asedio.....	18	12.12 Economía	43
8.2 Ejemplo: Final medio turno.....	19	12.13 Avance tecnológico.....	43
8.3 Ejemplo: Final de guerra al final de turno.....	19	12.14 Narrativa	43
8.4 Ejemplo: Competencia comercial.....	19	12.15 Conclusión.....	44

1. EJEMPLOS

La siguiente sección recoge un ejemplo de turno (con lo más importante) para tres jugadores, que enlaza con los diferentes ejemplos que aparecen en las reglas.

Recordemos que abreviamos C2 como categoría 2, I2 como una tropa de calidad 2, E2 como escuadra de calidad 2 y F como fortaleza. Utilizamos R2 como revuelta de nivel 2 y A2 como independiente activo de fuerza 2.

2. Despliegue

2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario

El escenario “Católicos y Protestantes”, ha sido diseñado para 2 o 3 jugadores. Como puede verse en una partida para tres, un jugador llevará España y la Liga católica, otro Francia, Portugal y Los Berberiscos; y el tercero las potencias protestantes (Inglaterra, Holanda y Hugonotes).

El jugador que conduce Francia recibirá al final de cada turno una bonificación de 1 PV, además de una bonificación de 3 PV al comienzo de la partida. Para el que lleva España también habrá una bonificación inicial de 2 PV.

A continuación, se revisan qué eventos (que se producirían en turnos anteriores que no se juegan) están activos. En este caso TRATADO TORDESILLAS, LUTERO, ACTAS DE SUPREMACÍA, TRATADO DE ZARAGOZA, TERCIOS, REFORMA ESCOCESA y CALVINO.

2.2 Ejemplo: Subasta de potencias

Los tres jugadores se sientan en torno al tablero en el orden que deseen (durante el resto de la partida deberán ocupar las mismas posiciones). A continuación apuestan en secreto, el primero 6 PV para escoger primero, el segundo y el tercero 2 PV.

El que apostó 6 será a partir de ahora jugador 1 (j1). Los otros lanzan un dado para desempatar, estableciéndose los jugadores 2 (j2) y 3 (j3).

J1 escoge llevar el paquete España-Liga Católica, j2 Francia-Portugal-Berberiscos, quedando Inglaterra-Holanda-Hugonotes para j3.

J1 escoge una ficha de control de España (podría ser de la Liga Católica) con un 1 (por ser j1), y la posiciona en el marcador de PV en la posición 2 (0 por ser el que más apuesta + 2 de bonificación inicial). J3 escoge por ejemplo la de Inglaterra con un 3 (por ser j3) y la ubica en la posición 4 (ya que apostó 4 PV menos que j1). J2 escoge una de Francia con 2 (por ser j2) y la posiciona en 7 PV (4 por la diferencia con j0 + 3 de bonificación inicial por el escenario).

PV	1		3		5	6	
10	11	12	13	14	15	16	17
20	21	22	23	24	25	26	27

A continuación, cada uno toma las cartas de las potencias que lleva y las pone a su lado (por el lado correspondiente al escenario), seleccionando sus marcadores de control, las tropas disponibles, y sus posibles aliados.

2.3 Ejemplo: Despliegue de una potencia

J2 despliega Francia de la siguiente forma (turno 6): Sitúa el marcador de descontento en 4 (su vitalidad). Dispone de 12 puntos: con 2 construye 1E2 en el MO y emplaza un comerciante (otro punto); con 2 más 1F en Lyon (todo esto lo puede construir de golpe porque estamos en el despliegue). En París pone una fortaleza en construcción y en Ruan 1E3 en reparación. Lleva gastados $2+1+2+1+1=7$; 4 puntos más para construir 3I3 y 1I2, emplazando las de 3 en Tours y la restante en Troyes. Saca al azar un líder, y tras comprobar que es un almirante, decide ponerlo por la cara ordinaria (para no subir el descontento), y lo emplaza junto con el ejército de Tours. Francia no tiene para este escenario aliados iniciales.

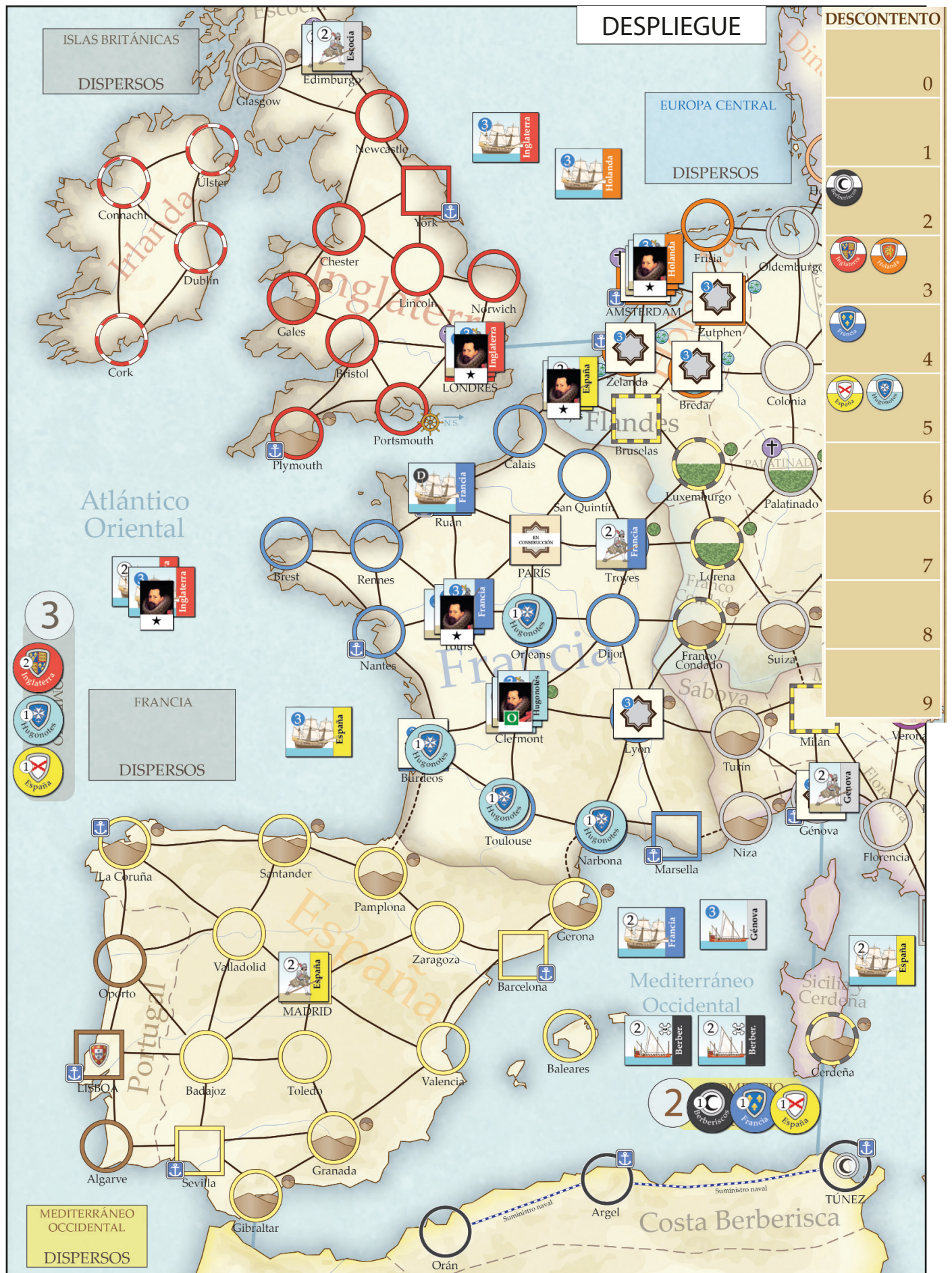
J3 despliega los Hugonotes, que por su parte disponen de 8 puntos. Sitúan el marcador de descontento en 3, y construyen un comerciante en EA, 1F en Burdeos y 2I3 y 1I2 en Clermont. Llevan gastados $(1+2+3)=6$. Con otro punto deciden bajar el descontento en 1, y con el que le queda saca al azar un líder, que le sale por la cara extraordinaria con la cualidad de Organizador. Decide tomarlo así (ver “17.3 Líderes extraordinarios”), por lo que aumenta el descontento en 3 (quedándole en $3-1+3=5$). Los Hugonotes tampoco tienen aliados, aunque pueden aliarse con dos potencias (Inglaterra y Holanda).

Para todas las potencias de todos los jugadores se procederá de forma análoga y simultánea. Nótese no obstante que tanto la Liga Católica como Portugal no aparecen hasta los turnos 7 y 8 respectivamente, por lo que serán desplegados al inicio de los mismos (las áreas de la Liga son por ahora de Francia, y las Portuguesas no entran en la partida).

2.4 Ejemplo: Confección de la baraja

Nuestros amigos quieren ahora confeccionar la baraja para el turno 6. Como son 3 jugadores, el mazo deberá de tener 39 cartas (13 por jugador).

Los eventos históricos del turno 6 son por un lado aquellos que empezaron en turnos anteriores pero todavía están vigentes; REBELIÓN EN AMÉRICA, TENSIONES RELIGIOSAS, COLONOS ESPAÑOLES, REBELIÓN PROTESTANTE, CONTRA REFORMA, REVUELTA JELALI, CAÍDA DE LOS HOSPITALARIOS, PEQUEÑA GUERRA EN HUNGRÍA, GUERRA OTOMANO-VENECIANA y GUERRA DE LIVONIA (no obstante, según reglas especiales de este escenario, tendremos únicamente las cinco primeras).



A estos eventos añadimos los que aparecen este turno, descontando como en el caso anterior los que indica el escenario (en la mayoría de escenarios se juega con todos los eventos). De esta forma añadimos los siguientes; ASTROLABIO NAÚTICO, REBELIÓN EN ESCOCIA, FRANCIS DRAKE, GUERRA DE RELIGIÓN FRANCESA, MASACRE RELIGIOSA, CATALINA DE MEDICI, REBELIÓN EN FLANDES, PIRATERÍA, CONSPIRACIÓN CATÓLICA y REBELIÓN DE LAS ALPUJARRAS.

Entre los dos grupos suman 15 cartas, por tanto para llegar a 39 tomaremos 24 cartas de los eventos genéricos. Para ello se toma esta baraja (que hemos apartado previamente), barajamos las cartas boca abajo, sin verlas, y tomamos al azar las 24 cartas. También por el escenario, hemos apartado los eventos genéricos siguientes (Florenia, Aliado oriental, Bohemia y Palatinado, Estados alemanes, Baviera, Brandemburgo, Elección Imperial y los Cb Mutuos donde aparezcan Austria, Otomanos o Rusia). El resto se aparta boca abajo para que no pueda saberse qué cartas se han separado y cuáles no.

Ahora tomamos las 15 cartas de eventos históricos, y las mezclamos con la selección de las 24 cartas de los genéricos, barajándolas boca abajo, y repartiéndolas (también boca abajo) a los jugadores.

Siguiendo el ejemplo, j1 es el jugador con menos PV, por lo que decide el orden y quien comienza. El orden será j2-j3 y luego j1 (en el caso de 3 jugadores, el orden en que están sentados carece de importancia).

3. Impulso 1: Francia - Berberiscos

3.1 Ejemplo: Comienzo de Impulso

Comienza j2 (lleva Francia y los Berberiscos). En el comienzo de impulso verifica; qué unidades francesas pueden hacer desembarcos anfibios (no tiene tropas en ningún puerto), qué flotas pueden hacer piratería (la del MO), no tiene tropas para reagrupar pero puede terminar de construir la flota de Ruan y la fortaleza de París, no tiene flotas operativas que sacar al mar (la de Ruan está en mantenimiento).

Si tuviera que negociar una paz, ahora es el momento (no se puede hacer cuando ha empezado a gastar puntos de acción). También ahora, aunque no es el caso, podría intercambiar dos líderes (uno por otro). Por el escenario, tampoco puede declarar ninguna alianza.

El comienzo del impulso para Los Berberiscos es diferente; pueden hacer piratería con cualquiera de sus dos flotas siempre que no las muevan de mar (ya que empiezan en el sitio), y pueden desembarcar con su única tropa (ya que está en costa). Comienzan aliados con los Otomanos (según su carta), aunque en este escenario esto se obvia.

3.2 Ejemplo: Jugar carta

J2 consulta en secreto su mano. Tiene una carta prioritaria que está obligado a jugar en primer lugar. No ha estallado la guerra con los Hugonotes pero es inminente; decide primero emplear el punto de potencia de Francia en terminar de construir la flota de Ruan y sacarla al mar. A continuación juega **REBELIÓN DE LAS ALPUJARRAS**; con el evento sitúa sendas rebeliones en Granada y Gibraltar. Dispone ahora de tres puntos, que emplea enteramente en Francia, reclutando 112 para completar el ejército de Tours, terminando de construir la fortaleza de París, y construyendo un líder en la flota del AO (el líder escogido por la cara extraordinaria es decidido y rehúsa subir tres el descontento).

Como no ha empleado puntos en Los Berberiscos, todavía puede gastar una carta sobre esta potencia y lo hace.

3.3 Ejemplo: Subasta de la tecnología

J2 juega la carta **TECNOLOGÍA TERRESTRE**. Empieza j2 (ya que ha jugado la carta):

- Francia, que tiene un descontento de 4 (\leq a su vitalidad), puede apostar hasta su vitalidad ($=4$) y decide apostar 2.
- J3 lleva los Hugonotes, que tienen un descontento de 5, como su vitalidad es 3, como mucho podría apostar hasta 1 ($=3*2 - 5$, el doble de su vitalidad menos el descontento), por tanto no puede superar 2.
- J3 pasa.
- J1 apuesta 3 con España.
- Le vuelve a tocar a j2, que aunque puede apostar todavía 4, decide no hacerlo y pasa.
- J3 vuelve a pasar.
- Finalmente j1 sube en tres el descontento de España, situando la carta junto a la de esta potencia para recordar que durante el turno tiene esta ventaja tecnológica.

J2 dispone para los Berberiscos de los dos puntos de la carta, y el intrínseco de la potencia. Con uno de ellos construye un líder y lo asigna a una de las escuadras; a continuación puede (sin coste alguno) reunir ambas escuadras (ya que están en el mismo mar) en una única flota.





3.4 Ejemplo: Piratería

J2 decide ahora gastar las 2 acciones que le quedan en piratería. Los Berberiscos no están en guerra con España, pero según su carta de potencia no necesitan de estos formalismos.

Las flotas empezaron en el MO el impulso anterior por lo que cumplen el segundo requisito. Primer punto; una de las flotas anuncia la acción de piratería; España anuncia la intercepción con su aliado (la flota genovesa). Recordemos que en los combates de piratería siempre lucha una flota contra una flota.

La flota de los Berberiscos es de calidad 2, por lo que lanza un dado C2; la genovesa de 3 (C3). El primero obtiene un 5 y el segundo un 1 (que por categoría pasa a 3). La flota de los Berberiscos hace 2 puntos de batalla y la genovesa 1, por tanto es victoria para los Berberiscos. Dado que la diferencia no ha llegado a 2 la flota genovesa se retira a Génova pero sin averiar. Como había un comerciante español en el centro de comercio de ese mar, los Berberiscos bajan en 1 el descontento y España sube otro tanto.

Con el segundo punto, j2 decide volver a hacer la acción con la segunda flota (máximo una piratería por flota e impulso). Como la flota genovesa no fue averiada, España puede oponerse otra vez con la misma flota (pero ahora con una desventaja por estar la flota en puerto).

Las dados son ahora C2 contra C2 (=3-1). Los Berberiscos obtienen un 2 y España un 5, vence España, y ahora la diferencia es de 2, por lo que la flota de los Berberiscos debe retirarse averiada a su base (Túnez).

En el final de impulso j2, no tiene tropas dispersas que quiera repatriar, por lo que finaliza y empieza el impulso de j3.

4. Impulso 2: Hugonotes-Inglaterra-Holanda

4.1 Ejemplo: Alianza entre potencias

Comienzo del impulso hugonote. Decide declarar alianza con Inglaterra (que acepta, ya que la lleva el mismo jugador). En su inicio de impulso Holanda declara otro tanto con Inglaterra y Hugonotes, que vuelven a aceptar. Ahora los tres están aliados entre ellos. Esta alianza ha sido posible porque está expresamente permitida en las cartas de las tres potencias.

4.2 Ejemplo: Potencias que entran en guerra en apoyo de aliados

J3 tiene una carta prioritaria que debe jugar primero, a no ser que empiece a jugar cartas de combate para retrasarla (ver "8.2.2 Impulso de un jugador"). Decide por tanto jugar **GUERRA DE RELIGIÓN FRANCESA**. Francia y los Hugonotes están ahora en guerra, Inglaterra declara que apoya a los Hugonotes, por lo que entra en guerra con Francia; Holanda declina. Inglaterra anuncia que no entra en la guerra a Escocia (ver "2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario").

Como la guerra entre los Hugonotes y Francia ha sobrevenido por evento, el ganador obtendrá 1 PV extra (dejar la carta a la vista en un lateral del mapa, servirá de recordatorio de la guerra y del PV extra). La guerra entre Francia e Inglaterra no tiene esta bonificación.

4.3 Ejemplo: Movimiento táctico de un ejército

J3 decide lanzarse con los Hugonotes sobre los franceses. Dispone de la acción intrínseca de la potencia y de hasta 3 más por la carta. Recluta 2I2 para el ejército de Clermont (ahora tiene 5, el límite sería de 4, pero el líder organizador le permite llevar hasta 5 tropas en este mapa). Con la acción de potencia hace un táctico y se lanza contra el ejército de Tours.

4.4 Ejemplo: Retirada a áreas adyacentes

Francia no desea una batalla campal todavía, y decide retirar el ejército. Puede hacerlo automáticamente a áreas adyacentes controladas, sin tropas enemigas (nunca desde el área desde donde es atacada) o con tropas propias no asediadas. En la situación actual, excepto a Orleans, puede retirarse a cualquiera de las otras áreas. Decide hacerlo a Ruan.

Los Hugonotes todavía podrían hacer un segundo movimiento (dentro de la misma acción táctica) para volver a mover, por ejemplo sobre Ruan, pero deciden no hacerlo. También podrían ahora intentar una subyugación sobre Tours (también dentro del mismo táctico), pero vuelven a declinar. J2 ha empleado 3 acciones (la de potencia y 2 de la carta).

4.5 Ejemplo: Movimiento táctico naval

J3 emplea ahora el punto de Inglaterra en hacer un táctico con su flota en el AO y declara que desea combatir a la flota francesa. J2 podría retirarse a puerto pero decide combatir. Si J3 hubiese tenido un líder en la flota del MN, el táctico podría haber incluido mover esta flota (de una escuadra) al AO, juntarla con las dos de este mar y buscar combate con Francia, aunque de todas formas, para este tipo de combate solo pueden combatir dos escuadras por bando.

4.6 Ejemplo: Combate naval

Una flota de dos escuadras inglesas (una de calidad C2 y otra C3) se enfrenta a una flota francesa (C3). Para este combate el campo de batalla es de dos escuadras por bando. En la preparación del combate, como la escuadra francesa tiene un líder (es decir, es una flota), y en el mar hay un puerto comercial francés no arrasado (Ruan), esta decide "aparejar barcos mercantes



para el combate", es decir, llevará conscriptos (ver "[13.1.9 Conscriptos](#)") lanzando de esta forma un dado extra C1, para así llegar también al tope de dos dados por bando. Subirá con ello su descontento 1 punto.

En la resolución, Inglaterra lanzará un dado C3 y otro C2; Francia uno C3 y otro C1. Con una tirada de dados respectiva de 2(->3)-4 y 4-(3->2); tenemos que Inglaterra ha conseguido 2 puntos de batalla y una baja, Francia 1 punto de batalla y una baja; victoria para Inglaterra, ya que ha conseguido más puntos de batalla.

En la persecución, ninguno ha conseguido las dos bajas necesarias para eliminar una flota enemiga, por lo que estas bajas pasan a desbandados. Inglaterra infringe por tanto 2 desbandados (1 por la diferencia de puntos de batalla y otro por la baja), por tanto la flota francesa debe girarse y volver averiada a puerto (escoge Ruan). Por su parte, los franceses no consiguen con su único desbandado averiar ninguna flota (se necesitaban 2). Tras la derrota, y ya que ha lanzado al menos dos dados en el combate, Francia debe entregar una moral a Inglaterra (ahora la marcha de la guerra le es desfavorable en 1).

Si las tiradas hubiesen sido por ejemplo 4-4 y 5-(5->4); en este caso habría vencido Francia por un punto. Las dos bajas que hacían los ingleses eliminarían la flota francesa (junto con el líder), y los dos desbandados Franceses averiarían una de las escuadra inglesas, toda esta flota, al haber perdido debería retirarse a puerto (la averiada con doble motivo); al ser una victoria, la última unidad victoriosa ignoraría desbandados y bajas, por lo que la flota francesa se salvaría permaneciendo en el mar.

4.7 Ejemplo: Subyugación

Siguiendo con el ejemplo a j3 le queda todavía 1 acción, que decide emplear en avanzar con el ejército hugonote sobre Ruan, el ejército francés se retira a París, la flota averiada de momento permanece en el área. Ahora j3 decide subyugar Ruan (con el mismo táctico).

J3 anuncia su intención de subyugar el área, j2 anuncia que se opone con el ejército de París, y j3 de nuevo que la flota inglesa intercepta el combate. Como Francia no tiene flota, el apoyo naval inglés es automático.

Este combate es de un dado contra otro; inicialmente los Hugonotes lanzarán un dado de categoría 3 y los franceses de 2. Los primeros tienen una desventaja (por haber movido en la acción táctica), mientras que los segundos otra (por la flota). J3 lanzará por tanto un dado C2 y j2 C1. El primero obtiene un 4 y el segundo un 5-->4. De entrada es un empate, donde nadie consigue desbandar al oponente (ambos hacen una baja, que pasa a desbandado, insuficiente para dispersar una tropa). J2 muestra ahora la carta de combate **EMBOSCADA**, añadiendo 1 a su dado, pasando ahora a 5. Según la carta, al haber vencido puede hacer una tropa del ejército opositor veterana (gira a 4 una de sus I3).

Los Hugonotes todavía podrían desbandar dos tropas del ejército para tomar el área (una si hubieran empatado). Deciden intentarlo en otro momento.

4.8 Ejemplo: Suministro por mar

Como se ha visto, un ejército hugonote en Ruan, ha intentado subyugar la zona sin estar adyacente a ninguna área controlada. Esto lo ha podido hacer porque todavía recibe suministro por mar, ya que el AO ha sido limpiado de flotas enemigas.

J3 ha empleado las acciones intrínsecas de hugonotes e ingleses, ha jugado una carta (una al menos es obligatoria cada impulso), ha hecho su evento y ha gastado las acciones en una de estas potencias. Le queda la acción intrínseca de Holanda y la posibilidad si lo desea de emplear los puntos de una segunda carta sobre esta o sobre Inglaterra, ya que todavía no ha gastado puntos de carta en ninguna.

Como ya no le quedan cartas prioritarias, juega **ASTROLABIO NAÚTICO**. El evento lo puede hacer antes que las acciones. A partir de ahora la distancia de operación naval es de 2.

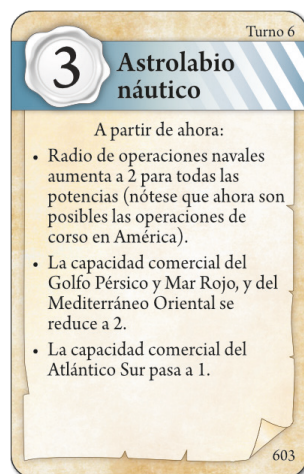
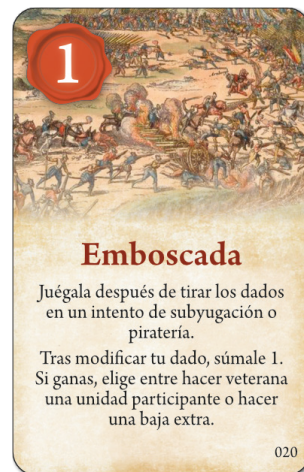
4.9 Ejemplo: Expediciones transoceánicas

Con la distancia de operación naval de 2, una flota holandesa con base en Ámsterdam, podría operar en el Caribe, para hacer el corsario por ejemplo (ya que AO, MdN y MB cuentan como un sólo mar cuando contabilizamos la distancia de operación naval entre mapas).

4.10 Ejemplo: Intereses de potencia

Ahora técnicamente Inglaterra podría empezar la colonización de América del Norte, pero desgraciadamente no tendrá interés en la zona hasta que aparezca el evento WILLEM JANSZON.

Vamos a ver no obstante, en los siguientes ejemplos, cómo podría conducirse una posible colonización de Colonia del Cabo si Holanda tuviese interés en África.



4.11 Ejemplo: Desembarco anfibio

J3 anuncia que Holanda desembarca con una tropa de 2 (y el líder) en Colonia del Cabo. No lleva 2 tropas, porque el apilamiento en estas áreas es de 1 (además de que los desembarcos anfibios entre mapas son solo de una sola tropa). Como no hay flotas enemigas en los mares africanos, la tropa holandesa llega felizmente al área.

4.12 Ejemplo: Áreas independientes activas

Con esta misma acción, j3 decide intentar la subyugación. Los holandeses parten de un dado C3 (que baja a C2 porque han movido ese turno). El área es independiente y tiene un marcador A3, por tanto el área se resiste automáticamente con un dado de calidad 3. Si Holanda hubiese empleado una acción anterior en mover su flota al ASO, habría dado una desventaja al opositor, por lo que la subyugación sería calidad 2 contra calidad 2 (3-1).

Ambos lanzan un dado y obtienen un 1.

4.13 Ejemplo: Subyugaciones con líder

Holanda obtiene por tanto un 2 y el área un 3. Vencen de un punto los defensores. Al ir con un líder, en estos combates se requieren dos resultados de desbandado para dispersar la tropa (en lugar de 1), por lo que la tropa holandesa es derrotada pero permanece en el área.

4.14 Ejemplo: Combate subyugación

Con una segunda acción, j3 decide volver a intentar la subyugación. Ahora la tropa no ha movido, por tanto se lanzan dos dados C3, obteniendo uno un 2 y repitiendo el otro un 1. Tras modificar los dados por las categorías, tenemos ahora un 3 contra un 3; empate. J3 decide desbandar la tropa holandesa (y obligatoriamente el líder ya que solo está la tropa) y pasar a poseer el área. En el próximo impulso podrá reagruparla (ahora no puede porque esta no empezó el impulso desbandada).

4.15 Ejemplo: Construcción líder extraordinario

Con su último punto Holanda se refuerza construyendo otro líder. Sale un Almirante, y decide subir en tres el descontento para quedárselo con esta característica (puede hacerlo porque su descontento no excede su vitalidad); lo sitúa sobre su única escuadra.

4.16 Ejemplo: Formación flota combinada

Con el acuerdo de Inglaterra y Holanda, ambos aliados (en este caso son el mismo jugador), deciden reunir una flota combinada; situando la flota inglesa del mar del norte bajo la pila de la escuadra holandesa y el almirante para indicarlo. A partir de ahora, esta flota contará como holandesa en lo que a moral ganada/perdida se refiera. Para contar como inglesa, se necesitaría de un líder inglés asignado a esta escuadra, que debería de situarse en la cima de la pila.

4.17 Ejemplo: Final de impulso

En el final del impulso, Holanda podría mover su tropa dispersa de África a la zona de dispersión de EC (donde está Holanda, el teatro con la mayoría de sus áreas natales) pero no lo hace, ya que su plan es reagruparla en un impulso posterior en su nuevo asentamiento para después tener la posibilidad de hacer un desembarco anfibio sobre Cochín en la India, por ejemplo.





5. Impulso 3: España

Impulso ahora de J1, que lleva España (la Liga Católica aparecerá en el turno 7). En su inicio de impulso verifica que el ejército de México puede desembarcar en Filipinas (ahora que ha salido el evento ASTROLABIO NAÚTICO puede hacerlo), tiene una escuadra operativa en puerto (la genovesa), y la vuelve a sacar al MO (sin coste alguno).

5.1 Ejemplo: Tropa que no puede reagruparse en un teatro

Con la acción de España, desembarca el ejército (de una tropa y un líder) de México en Filipinas, y aprovechando la misma acción, se la juega a una subyugación. Lanza un dado C1 (empieza con 3 pero tiene la desventaja de haber llegado, y la del terreno). El área independiente (A2) se defiende con un dado C2. Las tiradas son 3 (para el español) y 4; tras la modificación por la categoría, el español se queda con 2 (frente a 4). La diferencia de puntos de batalla es de 1, pero la baja del 4, al no ser suficiente para eliminar la tropa, pasa también a desbandado. Por tanto, con dos desbandados, aunque la tropa española está con un líder, debe dispersarse en el minimapa de Asia (sin poder de momento ser reagrupada allí, ya que no hay tropas ni áreas controladas).

Ahora juega la carta de alianza con **ESCOCIA**, pero decide jugar primero los puntos. Con el primero construye un líder en Madrid, y con el segundo mueve este líder y la tropa a Granada. No queriendo repetir el fiasco de Filipinas, decide no hacer la subyugación todavía.

En su final de impulso, mueve la tropa dispersa de Asia a la zona de dispersos del MO, que es donde tiene más áreas natales (esto se puede hacer con hasta 1 tropa máximo por impulso).

5.2 Ejemplo: Subasta de un menor

J1 empieza la subasta sin apostar (España no tiene interés en EO, por lo que no puede). Ahora le toca a Francia (J2). Su descontento actual es de 5, y según su carta de potencia, cuenta con vitalidad 5 en las subastas diplomáticas, por lo que podría poner hasta 5. No obstante, el jugador cree que con 5 puntos puede conseguir más PV que el que conseguirá por Escocia (según los objetivos de su carta de potencia). No obstante no quiere ponérselo fácil a J3 y apuesta 4. J3 ha de apostar ahora 5 puntos o más si quiere que Inglaterra se alíe con Escocia (también según su carta de potencia cuenta en la diplomacia, exclusivamente con Escocia, como con 5 de vitalidad). Como no desea encontrarse con un ejército Escocés atacando por el Norte, apuesta los 5. Como nadie más puede superarla, Escocia se alía con Inglaterra.

Dado que Escocia ya era aliada de Inglaterra, se ahorra un punto. La carta de CALVINO tiene efecto, pero al ser ambos Luteranos, Inglaterra no ha de pagar el punto extra. El descontento inglés sube por tanto en 4.

Según la carta "Escocia e Irlanda", además de la alianza de Escocia, Inglaterra aumenta otro punto su descontento por Irlanda (pasa a tener 8).

5.3 Ejemplo: Refuerzos de un menor

Dado que las dos unidades escocesas no estaban eliminadas, J3 aprovecha la alianza para retocar el despliegue, toma la primera tropa y la vuelve a entrar (como si la acabara de construir), redespiegándola en Dublín (de momento no hay flotas enemigas en el AO). La segunda la redespiega a Newcastle.

5.4 Ejemplo: Menores independientes que entran en guerra

Si Escocia fuese un menor corriente, las áreas escocesas contarían como inglesas, por lo que de facto estaría en guerra con Francia. Al ser un menor independiente, Inglaterra debe decidir ahora si Escocia entra en guerra con Francia o no. Inglaterra decide entrarla en guerra (se señala poniendo un marcador de control francés en la carta de Escocia).

Caso de no haberla entrado, debería retirar todas las tropas escocesas a Escocia (tratándose a efectos de la guerra como si fuera neutral).



6. Impulso 4: Francia - Berberiscos

6.1 Ejemplo: Reparación de escuadras

Impulso ahora de j2. Con la acción intrínseca de los Berberiscos, decide reparar la escuadra y sacarla de nuevo al MO (formando una flota con la otra escuadra).

6.2 Ejemplo: Emplazamiento rebelión

J2 juega ahora **REBELIÓN EN ESCOCIA**, emplazando una rebelión R3 en Escocia (aliada de Inglaterra). La sitúa en Glasgow, ya que no es un área clave, ni es puerto comercial, ni tiene unidades militares. Nótese que esta carta tiene el nombre en negro con el fondo azul degradado. Será prioritaria cuando a j2 le queden tan solo 4 cartas. No obstante puede ser jugada antes, tal y como se ha hecho.

6.3 Ejemplo: Retirada desbandando tropas

Con el punto de Francia, j2 repara la flota de Ruan y la saca al AO, y con el primer punto de la carta, ataca al ejército hugonote de Ruan.

Este ejército no puede evadir (todas las áreas adyacentes son enemigas), su única posibilidad sería desbandar el ejército. Por tanto j3 decide dar batalla; no obstante, si pierde, sea cual sea el modo, se quedará con todo el ejército desbandado, por este mismo motivo.

6.4 Ejemplo: Combate

Las fuerzas atacantes son 1I4, 2I3 y 1I2 (la máxima concentración de tropas permitida), mandados por un líder ordinario. Por su parte, el defensor hugonote enfrenta 2I3 y 3I2 (su líder organizador le permite apilar una tropa más).

Fase de preparación del combate:

Tamaño del campo de batalla. Ruan es plano, por tanto es de 4 dados contra 4. No obstante el líder organizador permite modificarlo en 1. Los Hugonotes dejan el campo de batalla en 5.

Francia selecciona sus 4 unidades para combatir, los Hugonotes seleccionan sus 5 (en batallas con el campo de batalla más pequeño, pueden quedarse tropas sin combatir).

Francia no llega a 5, por tanto recluta un conscripto, subiendo su descontento en 1.

Dado que es un área costera, los Hugonotes (su aliado inglés), deciden apoyar el combate con la flota. Francia decide otro tanto. Al final de este punto se explicará el combate previo que tiene lugar paso a paso. Por ahora nos quedaremos con que lo pierde Francia. Por tanto sólo hay una desventaja en el combate (la que le da la flota inglesa a Francia). J2 decide aplicarlo a su dado de C4, bajándolo a C3.

Fase de resolución del combate:

El atacante lanzará 5 dados, 3 C3, 1 C2 (por la tropa de 2), y otro C1 (por el conscripto). Los Hugonotes tienen 2 C3 y 3 C2. Francia lanza los dados (en el orden enunciado) y obtiene 2, 4, 4, 5, 5. El 2, al ser de un dado C3 pasa a 3, y el último 5, al ser C1, pasa a 4. El resultado por tanto es 3, 4, 4, 5, 4. 6 puntos de batalla y 3 bajas. Los Hugonotes, también en el orden enunciado obtienen una tirada de 6, 4, 1, 5 y 5. El 1, al ser C2 pasa a 2. El resultado son 7 puntos de batalla y 2 bajas. Vencen por tanto los Hugonotes.

Fase de persecución:

Francia, con 2 de sus 3 bajas elimina una unidad a los Hugonotes, estos con sus 2 bajas eliminan una unidad francesa. Ambos ponen en la casilla de unidades eliminadas una tropa de calidad 2.

Ahora vamos con las tropas dispersas. Nótese que en este tipo de combate, cada resultado de desbandado dispersa una tropa (lo más habitual es que sea cada dos). Por la diferencia de puntos de batalla que es 1 (=7-6), Francia debe de dispersar una unidad adicional (dispersa una de las unidades de 3). Los Hugonotes deben dispersar ahora otra (por la tercera baja que hizo Francia).

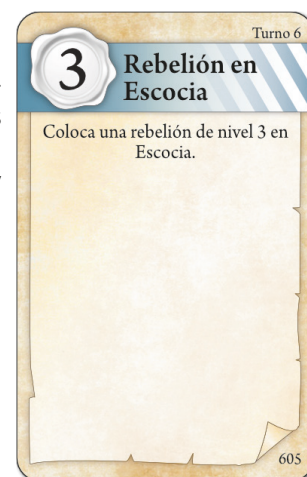
Consecuencias del combate:

Francia ha perdido y lanzó más de un dado, entrega una moral a los Hugonotes. Estos van ganando ahora la guerra de 1.

Los Hugonotes han eliminado al menos a una tropa enemiga, por tanto hacen veterana una unidad superviviente (giran una tropa de 2 a 3). Los Franceses también han eliminado al menos a una unidad y pasan otra unidad de 3 a 4.

El ejército francés se retira a París. Al vencer en una batalla campal, los Hugonotes se hacen automáticamente con el campo de batalla, por lo que pasan a controlar Ruan, que al ser clave, hace perder otra moral a Francia. La flota francesa (incluso estando averiada) debe retirarse (por ejemplo a Calais). Se pone un marcador de puerto arrasado en Ruan (durante el resto del turno, el área dejará de contar como puerto comercial).

Tras la batalla por tanto tendremos para Francia un ejército en París de 2I4 (1I3 está dispersa y la otra I2 eliminada). Los Hugonotes permanecen en Ruan (ahora controlada), con 3I3 (una veteranizada); 1I2 está dispersa y la otra eliminada.





Combate naval previo de la fase de preparación:

Este combate naval es previo a la batalla campal (o ronda de asedio), y tiene lugar para disputar el apoyo de la flota. Tenemos la flota inglesa (1 E3 y otra E2) y la francesa (1 E3). El campo de batalla en este tipo de combates es de 3. Inglaterra decide por tanto reclutar un conscripto (subiendo su descontento otro punto); Francia declina.

Los ingleses lanzarán por tanto 1 dado C3, otro C2 y otro C1; Francia 1 C3. Las tiradas de 2, 6 y 3, se modifican a 3, 6 y 2. Si consultamos la tabla eso son 3 puntos de batalla y una baja. Francia obtiene un 4 (un punto de batalla y una baja). Victoria inglesa, la flota francesa deberá ahora retirarse. En la persecución, Inglaterra infringe 3 desbandados (los 2 de la diferencia de puntos de batalla, más la baja que no se pudo consumir). Francia por su parte hace 1 (el de la baja). Resultado: Francia no consigue averiar ninguna flota, e Inglaterra avería la francesa (que se retira a Ruan). Como el perdedor lanzó solamente un dado en el combate, no hay intercambios de moral (en el improbable caso de que hubiera perdido Inglaterra, esta sí que habría perdido un punto de moral a manos de Francia).

6.5 Ejemplo: Apilamiento de Ejércitos y fortalezas

A J2 le quedan dos acciones de la carta. Con dos acciones construye 2I2 en París (la I3 que está dispersa, no podrá reagruparla hasta el próximo impulso). En París tenemos ahora 2I4 y 2I2, además de un líder y una fortaleza. Es un área del mapa principal (apilamiento 4), que no está siendo asediada. Ante un eventual ataque enemigo, dado el caso Francia podría llegar a hacer una batalla lanzando 2 dados C4 (por las 2I4), 1 C3 (por la fortaleza) y 2 más C2 (por las 2I2). En total 5 dados con un líder ordinario (de entrada, no obstante, el tamaño del campo de batalla sería de máximo 4 dados). J2 anuncia que no jugará más cartas en el impulso.

7. Impulso 5: Hugonotes-Inglaterra-Holanda

7.1 Ejemplo: Aplicar evento de una carta

Le toca ahora a J3, que juega la carta **REBELIÓN DE FLANDES**, decide aplicar primero el evento. Como este indica, Holanda deja de estar aliada con España y pasan a estar ambas en guerra. Se sitúan marcadores de control en las tres áreas de Flandes. España entrega una moral a Holanda, siguiendo con lo que dice la carta, y repatría su ejército de Brujas. Las tres acciones las efectuará después de acabar con todas las consecuencias del evento.

7.2 Ejemplo: Repatriación de tropas

España debe repatriar las dos tropas que tiene en Brujas. Efectuará por tanto dos movimientos estratégicos de una tropa (una de ellas irá acompañada de un líder). Para ello todavía puede utilizar áreas holandesas. Decide moverlas a Lorena. No puede utilizar este movimiento para mover la tropa con líder a recoger a una unidad en Italia (por ejemplo) y volver con ella a Lorena.

Inglaterra anuncia que se une a la causa holandesa (junto con Escocia), por lo que pasa a estar en guerra con España.

Con la acción de Holanda, recluta un líder ordinario en Ámsterdam.

7.3 Ejemplo: Movimiento estratégico de ejércitos o flotas

J3 decide acabar con la rebelión de Glasgow usando el ejército escocés (recordemos que había una tropa en Dublín y otra en Newcastle). Con la acción intrínseca de Inglaterra, decide hacer un movimiento estratégico de ejércitos. Para ello, toma primero el líder que tiene en la tropa de Londres, y lo mueve directamente sobre la tropa de Dublín (la ficha de líder exclusivamente). A continuación, anuncia que mueve por mar este ejército (la flota española del AO puede interceptar este movimiento). Como España debería vencer el subsiguiente combate naval (el empate no sirve), y ante la superioridad naval enemiga, J1 declina. El ejército se mueve ahora a Chester, después a NewCastle (donde recoge a la otra tropa escocesa) y finalmente a Edimburgo.

7.4 Ejemplo: Reagrupar tropa

Los Hugonotes con su acción, reagrupan la tropa que tienen dispersa junto al ejército de Ruan, ya que controlan el área. También podrían, de una forma más extravagante, reagruparla en Burdeos, y dado que esta acción incluye el movimiento estratégico de esa tropa, moverla por mar hasta Ruan.

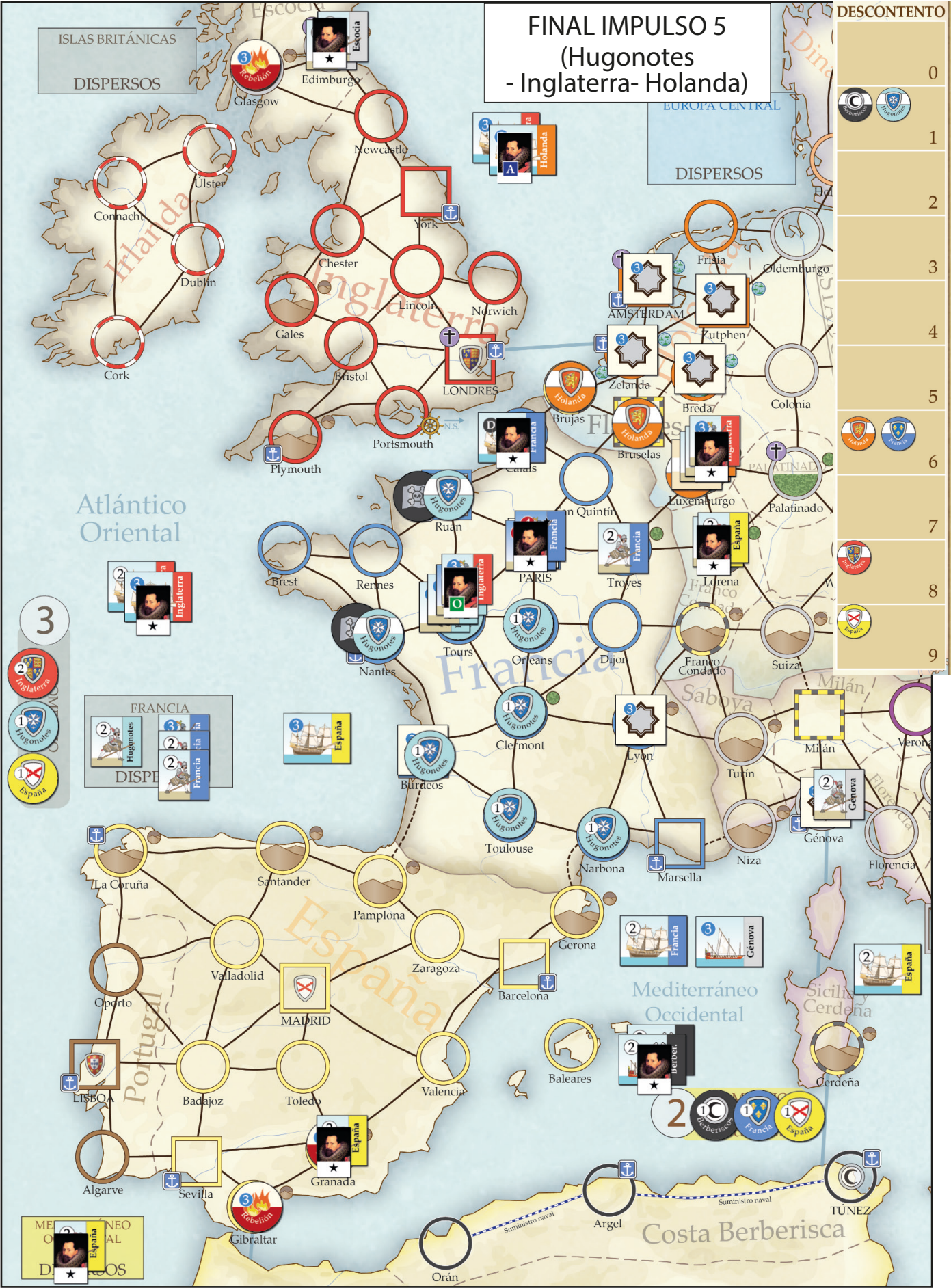
7.5 Ejemplo: Construcción de fortaleza

J3 emplea las 3 acciones de la carta de la siguiente manera: con un estratégico emplaza su ejército de Ámsterdam en Luxemburgo, con una segunda acción empieza a construir aquí una fortaleza (se sitúa la ficha de "en construcción"). Hasta el siguiente impulso holandés no podrá girar la fortaleza por el lado operativo.

7.6 Ejemplo: Cuerpo expedicionario

Inglaterra y Holanda están de acuerdo en que la primera ceda una de sus tropas de 3 que hay en Londres al ejército que se está fortificando en Luxemburgo. Con una acción, Inglaterra (u Holanda, cualquiera de las dos puede), efectúa un estratégi-





A map of France illustrating the distribution of Huguenots during the French Wars of Religion. The map shows major cities and regions, with Huguenot presence marked by numbered icons (1, 2, 3) and symbols like the skull and crossbones or the anchor. The word 'France' is written across the map.

- Paris:** Marked with a skull and crossbones icon (1) and a star icon (2).
- Lyon:** Marked with a star icon (3).
- Toulouse:** Marked with a star icon (3).
- Bordeaux:** Marked with a star icon (1).
- Nantes:** Marked with a skull and crossbones icon (1) and an anchor icon.
- Rennes:** Marked with an anchor icon.
- Orleans:** Marked with a star icon (1).
- Dijon:** Marked with an anchor icon.
- San Quintin:** Marked with a star icon (2).
- Troies:** Marked with a star icon (2).
- Calais:** Marked with a skull and crossbones icon (1) and an anchor icon.
- Marsella:** Marked with an anchor icon.
- Narbona:** Marked with a star icon (1).
- Frank Condé:** Marked with a star icon (3).
- Sab:** Marked with a star icon (3).
- Luxembu:** Marked with a star icon (3).
- Lo:** Marked with a star icon (3).
- France:** The word 'France' is written across the map.

tante, según las reglas especiales para las Guerras de religión francesa, hay objetivos por victoria militar. Esto quiere decir que con 4 condiciones pueden obtener 4 PV. Otras posibilidades podrían haber sido, por ejemplo pedir las áreas de Lyon (2 condiciones) y Nantes (se habría destruido la fortaleza). En este escenario, y para este turno, las áreas clave cuentan como natales, por lo que no podrían pedirse como condiciones de paz.

Los territorios arrebatados deben ser devueltos. Al quedar el ejército de Tours en territorio enemigo, debe repatriarse (moviendo por ejemplo una tropa a Toulouse y el resto a Clermont).

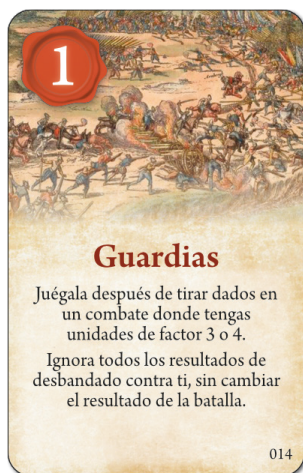
Ahora comenzaría un periodo de paz forzada entre Hugonotes y franceses hasta final de turno (que de forma particular por este escenario, se verá interrumpido). Francia sigue en guerra con Inglaterra.

8. Ejemplos adicionales

La partida continúa, y en impulsos posteriores...

8.1 Ejemplo: Combate de asedio

España se ha abierto paso en Flandes, que controla ahora por completo, y dispone de un ejército de 1I4, 2I3 y 1I2 junto con un líder en Brujas. Está en guerra con Holanda e Inglaterra. Los holandeses tienen fortalezas en todas las áreas holandesas excepto Frisia; hay 1I3 y 1I2 en Zelanda, y un ejército de 2I3 (una tropa holandesa y el cuerpo expedicionario inglés) en Breda (con un líder ordinario). Hay una flota aliada de 2E3 con un almirante holandés en MN.

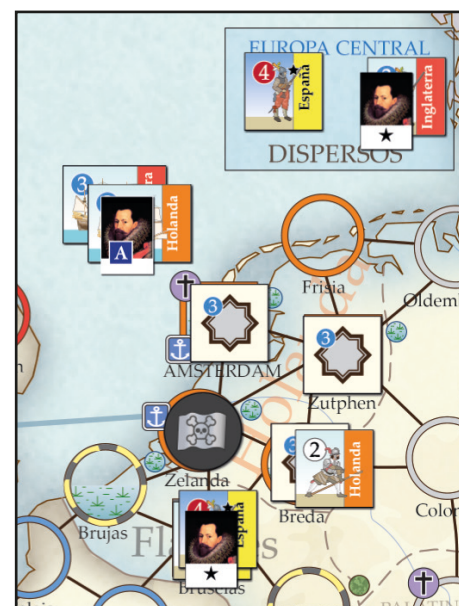


España acaba de jugar una carta de evento con 3 acciones. Con la de potencia (que no ha usado todavía) avanza sobre Zelanda con todo el ejército.

J3 decide retirar a Breda la I2, e interceptar con todo el ejército de Breda sobre Zelanda. Decide librar una batalla campal (podría limitarse a aceptar un asedio), ya que cuenta con los 3 dados C3 (por las tropas), y otro más por la fortaleza (que también puede participar en la batalla campal).

Ha sido una victoria española donde no han habido bajas ni desbandados (gracias a la carta de combate de **GUARDIAS**), j3 decide retirar sus tres unidades dentro de la fortaleza. Comienza el asedio.

El turno de llegada es donde se planta el asedio, por lo que se necesita una acción posterior para empezar los asaltos:



- **Primer asalto español** (segunda acción del impulso): El campo de batalla en asedios es de 3 dados, pero al ser un puerto (y apoyar con la flota), j3 decide reducirlo a 2. España asalta con 2I3 (la desventaja naval le hará tirar 1 dado de C3 y otro C2). Holanda escoge luchar con sus dos tropas holandesas I3. Tras lanzar los dados, y modificarlos por la categoría, los españoles obtienen un 4 y un 6 frente a un 3 y un 4. Vencen el asalto haciendo 3 puntos de batalla y 2 bajas, frente a 2 puntos de batalla y una baja aliados. Con las 2 bajas Holanda debe eliminar una de las 2 tropas que participaron. La baja aliada (que pasa a desbandado), no es suficiente para dispersar una tropa española. El desbandado que hacen los españoles, por la diferencia de puntos de batalla, en principio tampoco es suficiente para hacer una baja de asedio. No obstante, **en asedios el vencedor siempre dispersa al menos una tropa enemiga** o, en este caso, consigue una baja de asedio. Al eliminar una tropa enemiga, España veteraniza a una de sus 2 tropas asaltantes.
- **Segundo asalto español** (tercera acción del impulso): Se repite el mismo planteamiento (ahora j3 pone a la tropa inglesa a luchar), aunque ahora tiene una desventaja por la baja de asedio (lanzará 1 dado C3 y otro C2). Después de modificar la tirada, 2 resultados de 4 españoles frente a un 3 y un 6, dan la victoria en este asalto a los aliados. Las dos bajas españolas vuelven a eliminar una tropa holandesa, mientras que los desbandados holandeses dispersan una de las tropas españolas asaltantes. España por tanto dispersa una tropa y veteraniza a la otra.
- **Tercer asalto español** (última acción del impulso): A Holanda le queda 1I3, y la propia fortaleza; España todavía cuenta con 1I4, 1I3 y otra I2. Cuando j3 anuncia que reduce el campo de batalla a 2, j1 juega la carta de combate de **FLANQUEO**, aumentando el campo de batalla a 3. J3 debe reclutar un conscripto si

quiere lanzar también 3 dados. Las tiradas modificadas quedan 4, 3, 3 para España, y 4, 3, 1 para Holanda. No hay unidades eliminadas (ni nuevos veteranos), pero la victoria Española consigue la segunda baja de asedio. Ahora hay más bajas de asedio (dos) que tropas (solo queda una). Zelanda capitula, se dispersa la tropa expedicionaria inglesa y se destruye la fortaleza, marcándose el puerto como arrasado. España pasa a controlar el área; como no es un área clave, no hay pérdida de moral holandesa.

8.2 Ejemplo: Final medio turno

El turno avanza, y hacia el final tenemos que le toca a j2, que llevaba Francia y los Berberiscos (ambos siguen en guerra) y no le quedan cartas. J2 realizará la acción intrínseca de cada potencia, y al principio del impulso podrá reagrupar una tropa con cada una (por estar en guerra). Adicionalmente, por no tener cartas podrá realizar una acción extra con una de las dos. Juega ahora j3 su última carta normalmente; y ahora j1 (al que le quedan dos cartas) emplea las acciones de una de ellas sobre su única potencia (España), pero durante el impulso juega la otra, ya que resulta ser una carta de combate. Cuando acaba, finaliza el medio turno y se pasa al final de turno.

8.3 Ejemplo: Final de guerra al final de turno

España ha arrebatado 2 morales a Holanda, y esta a España 1; vence España por 1. Al estallar la guerra por carta, esta estaba bonificada por 1 PV. En las condiciones de victoria de España aparece "victoria militar contra Holanda", por tanto como reparación de guerra puede por 1 reparación conseguir 1 PV (lo normal son 2 reparaciones). La guerra acaba (más bien será una tregua), ganando España 2 PV (el de la guerra bonificada y el de la reparación). Holanda sube en 2 el descontento (por perder 2 morales) y España ninguno (la mitad de 1 redondeado hacia abajo). España devuelve las áreas capturadas y el ejército español de Holanda debe repatriarse (por ejemplo una tropa a Tarento y el resto a Bruselas)

De esta forma se van finalizando todas las guerras (Inglaterra por cierto, deberá repatriar su cuerpo expedicionario en Francia)

8.4 Ejemplo: Competencia comercial

Se repasan ahora los centros de comercio con más comerciantes de su capacidad, y tenemos que en el MO hay 2 comerciantes de los Berberiscos, 1 español y otro francés (4 para una capacidad de 2). El puerto de Barcelona fue destruido durante el turno. Ordenamos ahora las 3 fichas de comerciantes según los puertos que controla cada potencia y tenemos un triple empate a 1 (Génova aliada de España, Marsella y Argel). Pasamos por tanto a desempatar por vitalidad, poniéndose en primer lugar la ficha con 2 comerciantes de los Berberiscos, luego el comerciante francés, y finalmente el español. Eliminamos el primer comerciante de la primera ficha (ahora queda solo 1 de los Berberiscos), sigue sobrando 1 comerciante. Eliminamos otro comerciante de la segunda ficha (el que le queda a Francia). Ahora ya hay dos comerciantes (el de los Berberiscos y el español) por lo que finaliza la competencia. En caso de que hubiesen 2 comerciantes de cada potencia, se haría una primera pasada eliminando 1 de cada, y nos detendríamos eliminando el segundo los Berberiscos (quedarían el francés y el español).

8.5 Ejemplo: Contabilización de ingresos y gastos

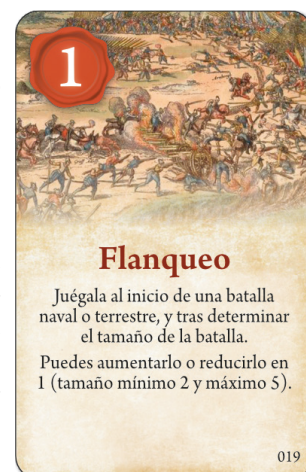
Los ingresos de España son: 10 (de la carta de potencia) + 3 (2 comerciantes en el Caribe) + 3*2(1 comerciante en el MO, otro en el AO y otro más en el AS) + 3 áreas clave no natales (Bruselas, Milán y Nápoles) = 22.

Los gastos: 4*2 (de sus 3 flotas en el mapa y de otra que le fue destruida) + 3 (de sus 3 líderes activos) + 2 (de dos fortalezas) + 9 (de tropas entre eliminadas, dispersas y operativas) + 1 Rebelión (en Santiago, Sudamérica) = 23. Como se ve, no se mantienen las unidades aliadas. La diferencia es de 1 punto, que se acumula a su descontento actual de 10, pasando a 11.

Con el resto de potencias se procede de forma similar.

8.6 Ejemplo: Degradación y eliminación de unidades y controles

España a lo largo del turno consiguió veteranizar 4 tropas, y tenía 2 líderes extraordinarios. La mita de los veteranos hacia arriba (2 tropas), se giran a su lado regular. Los dos líderes extraordinarios también se giran a su cara ordinaria. España decide eliminar ahora a uno de sus líderes.



8.7 Ejemplo: Contabilización de puntos de victoria al final de turno

España ya ha contado los puntos por guerras durante el turno (algunos al acabar las guerras del final de turno). Ahora cuenta el resto.

PV por sus objetivos de potencia:

- El de victoria militar contra Holanda ya se ha contado (este tipo de puntos se contabilizan en cuanto acaba la guerra).
- Controlar Milán: 1 PV.
- Por controlar 10 áreas en el MC: 1 PV.
- Por controlar 11 áreas en América además de Filipinas: 1 PV.

PV genéricos:

- Por presencias en teatros de operación tiene en MO, MC y EC: en total 3 PV.
- Por comercio, tiene monopolio en el Caribe: 1 PV.

PV por escenario:

- En este escenario, el jugador que lleva España no recibe bonificación de PV cada turno.

En total gana 8 PV, que se añaden a los que ya tiene j1 (los PV los gana el jugador que lleva España).

8.8 Ejemplo: Agitación social

España, con un descontento de 13 supera en 3 el doble de su vitalidad (que es 5). Tiene varias posibilidades: poner 3 rebeliones en territorios propios; desbandar 112 y poner 1 sola rebelión; o desbandar 113 (o 212 por ejemplo) y no poner ninguna rebelión, que es lo que hace. **El descontento permanece en 13.**

Podemos suponer aquí que dispersa tropas para acabar con levantamientos populares, o que no paga a tropas, que pasan a amotinarse.

8.9 Ejemplo: Cambio dinástico

Corren malos tiempos para Francia: con un descontento de 16 y solo 112 para dispersar, se ha visto obligada a emplazar 6 revueltas. J2 decide por tanto hacer un cambio dinástico voluntario (si llega a 20, o con todo el país rebelde estará obligado).

Para ello, pierde 4 PV (la vitalidad de Francia). Elimina todas las unidades militares (tropas, escuadras, fortalezas y líderes), comerciantes y revueltas. Si estuviera aliado con algún menor, este pasaría a neutral.

Al comienzo del siguiente turno, j2 procederá con Francia como si entrara por primera vez (obviamente en sus posesiones), situaría el descontento a 4, pero como puntos iniciales dispondría únicamente de los 10 que aparecen en la carta como ingresos; además, deberá de emplazar 2 revueltas R3 en su territorio.

8.10 Ejemplo: Hundimiento

Hungría tenía una moral arrebatada a los Otomanos (por una batalla campal), y acaba de perder su segunda moral a manos de éstos por Budapest. Debe rendirse, pero bajo la carta "Hundimiento de Hungría" se hunde.

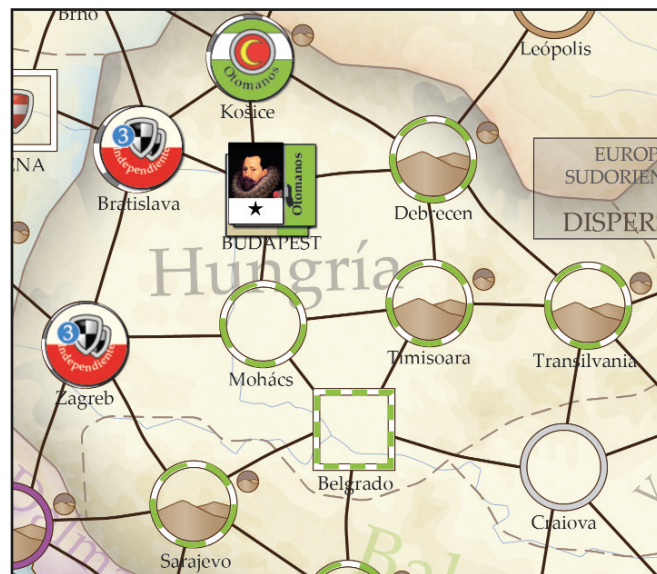
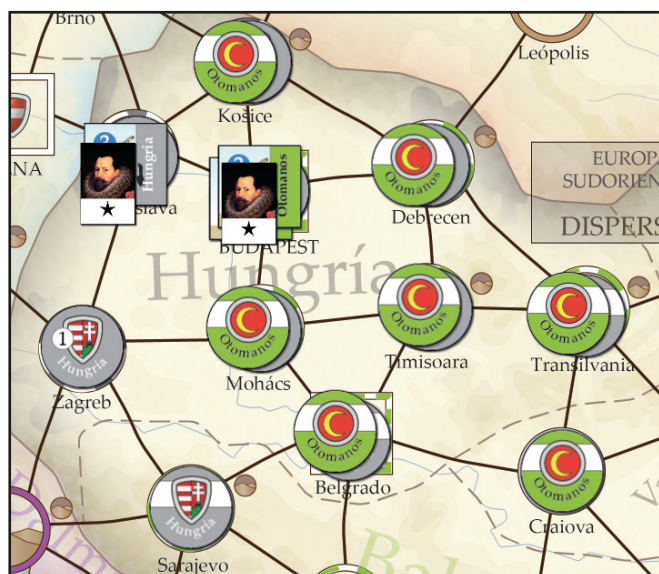
La diferencia de áreas arrebatadas es de 1 arrebatada por Hungría, frente a 5 por los Otomanos (las áreas clave no cuentan, (Valaquia y Moldavia está aliada con Hungría).

Hungría debe entregar 2 morales a los Otomanos, como no tiene, debe devolver dos (como sólo tiene una, entrega solo una, se obvia por tanto también la pérdida de una moral por iniciar negociaciones de paz).

Hungría sube el descontento en 2 (por 0 para los Otomanos, que son los vencedores). Los Otomanos ganan 1 PV por vencer en la guerra "Hundimiento de Hungría".

Con 2 condiciones de victoria (por 2 morales de diferencia) los Otomanos escogen ganar 2 PV (en su carta natal puede leerse "victoria militar contra Hungría", de no ser así solo sería 1PV).

Ahora Hungría debe devolver Sarajevo, pero al ser un Hundimiento, las áreas en Hungría controladas por los Otomanos pasan a ser dominios de éstos. Los Otomanos deben devolver, eso sí, el control que tienen sobre Craiova. Este menor pasa ahora a neutral. Las áreas de Bratislava y Zagreb pasan a ser áreas independientes activas A3. La carta natal de Hungría junto con todos sus marcadores se elimina del juego.



9. ESCENARIOS

Instrucciones de uso de los escenarios

Los escenarios (exceptuando "El ascenso de Portugal") se componen de tres partes:

- Un encabezamiento con los turnos y teatros de operaciones que abarca el escenario, y el número de jugadores.
- Una tabla donde se indica el grupo de potencias que controla cada jugador.
- Reglas especiales y despliegue del escenario.

A menudo el apartado "Reglas especiales y Despliegue" remite a los jugadores a las instrucciones de un turno concreto del apartado 34. TURNOS.

Cuando el escenario tiene su propio despliegue y reglas especiales, estos tienen prioridad a los del turno donde comienza el escenario (los del turno se ignoran). Por ejemplo, el escenario "Guerras de Religión" tiene sus propias reglas y despliegue para el turno 6, por lo tanto las que aparecen en el apartado "34. Turnos" se ignoran, pero sí se aplicarán las de los turnos 7 y 8 cuando lleguen (en este caso el despliegue y reglas del turno 6 son de aplicación cuando los jugadores juegan la Gran Campaña).

CLAVE TEATROS DE OPERACIONES

MO: Mediterráneo Occidental
MC: Mediterráneo Central
MO: Mediterráneo Oriental
EE: El Este
EO: Europa Occidental
EC: Europa Central
EO: Europa Oriental
ES: Europa Sudoriental
BT: Báltico

An: América del Norte
Ac: América Central
As: América del Sur
Af: África
Asia: Asia
In: India
Si: Siberia



9.1 El Ascenso de Portugal (1490-1564)

TURNOS: 1 a 5

JUGADORES: 1 (Portugal)

TEATROS: MO, EE, As, Af, In, Asia

Potencia	Puntos	Interés	Natales	Dominios	Aliados
Portugal	6	Af, In, EE	Las natales en MO		

Reglas especiales:

- Se juega sin cartas, el jugador dispone de 5 turnos, con 3 impulsos cada uno de 2 acciones para conseguir el máximo de PV.
- Poner el área independiente A3 en Colonia del Cabo.
- Poner las áreas independientes A2 en las marcadas como portuguesas en los minimapas.
- En el mapa principal sólo están activas las áreas portuguesas.
- Capacidad Centros de Comercio: África 1, Golfo Pérsico y Mar Rojo 1, Índico 1, Mar de la China 2, resto 0.
- Cada área marcada en el mapa como portuguesa que se pase a poseer da 1 PV.
- TURNO 5: Al finalizar el turno sumar 12 PV y restar tantos como el descontento.

Reglas Emiratos:

- La tropa empieza en el área de Aden y la flota desplegada en el Índico. Solo intercepa ataques al área.
- Después de cada Impulso portugués, el menor actúa según la siguiente lista:
 - Si tiene la flota en el mar -> Piratería al portugués.
 - Si tiene la flota en puerto -> La saca al mar.
 - Si tiene la flota destruida y es principio de turno -> La pone averiada en puerto.
 - Si Adén es tomado por Portugal, el menor desaparece.
 - Portugal no necesita CB para atacar al menor.

TURNO 2 (1505):

- Portugal pasa a tener interés en: As, Asia.
- Los impulsos de este turno son de 3 acciones.

TURNO 5 (1550):

Tras el turno se consulta la lista siguiente:

- menos de 15 PV --> Derrota
- entre 15 y 19 PV --> Empate
- entre 20 y 25 PV --> Victoria
- más de 25 PV --> Epopeya

EVENTOS ACTIVOS

- Tratado de Tordesillas
- Tratado de Zaragoza

9.2 Nuevo Orden (1490-1534)

TURNOS: 1 a 3

JUGADORES: 3 a 6

TEATROS: Todos los del mapa principal

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales
1º	ESPAÑA-POLONIA-AUSTRIA-HUNGRÍA-MAMELUCOS	0
2º	OTOMANOS-FRANCIA-CRIMEA-BERBERISCOS	4
3º	VENECIA-RUSIA-INGLATERRA-PERSIA	2
1º	ESPAÑA-AUSTRIA	3
2º	OTOMANOS-INGLATERRA-CRIMEA-BERBERISCOS	0
3º	VENECIA-RUSIA-PERSIA	2
4º	FRANCIA-POLONIA-HUNGRÍA-MAMELUCOS	4
1º	ESPAÑA-AUSTRIA	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS	2
3º	VENECIA-POLONIA-MAMELUCOS	3
4º	FRANCIA-PERSIA	4
5º	RUSIA-INGLATERRA-HUNGRÍA	2
1º	ESPAÑA-MAMELUCOS	1
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS	0
3º	VENECIA-POLONIA	2
4º	FRANCIA-HUNGRÍA	4
5º	RUSIA-INGLATERRA	2
6º	AUSTRIA-PERSIA	3

REGLAS ESPECIALES

- Ver turno 1.

DESPLIEGUE

- Ver turno 1.

9.3 Las Guerras Italianas (1490-1564)

TURNOS: 1 a 5

JUGADORES: 3 a 7

TEATROS: Todos los del mapa principal

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales	PV por turno
1º	ESPAÑA-POLONIA-AUSTRIA-DINAMARCA-MAMELUCOS	2	0
2º	OTOMANOS-FRANCIA-CRIMEA-BERBERISCOS-SUECIA-LIGA ESMALCALDA	2	1
3º	VENECIA-RUSIA-INGLATERRA-PERSIA-HUNGRÍA	0	0
1º	ESPAÑA-AUSTRIA-DINAMARCA-MAMELUCOS	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS-SUECIA-LIGA ESMALCALDA	3	1
3º	VENECIA-RUSIA-INGLATERRA	0	0
4º	FRANCIA-POLONIA-PERSIA-HUNGRÍA	1	0
1º	ESPAÑA-DINAMARCA-HUNGRÍA	2	1
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS	3	0
3º	VENECIA-INGLATERRA-SUECIA-LIGA ESMALCALDA	3	1
4º	FRANCIA-POLONIA-PERSIA	0	0
5º	RUSIA-AUSTRIA-MAMELUCOS	4	1
1º	ESPAÑA-DINAMARCA-MAMELUCOS	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA	0	0
3º	VENECIA-POLONIA	3	0
4º	FRANCIA-BERBERISCOS-SUECIA-HUNGRÍA-LIGA ESMALCALDA	4	0
5º	RUSIA-INGLATERRA	1	0
6º	AUSTRIA-PERSIA	4	0
1º	ESPAÑA	0	0
2º	OTOMANOS	0	0
3º	VENECIA-SUECIA-HUNGRÍA	3	1
4º	FRANCIA-CRIMEA-DINAMARCA	4	0
5º	RUSIA-BERBERISCOS-MAMELUCOS-LIGA ESMALCALDA	4	0
6º	INGLATERRA-POLONIA	1	0
7º	AUSTRIA-PERSIA	1	0

REGLAS ESPECIALES

- Ver turno 1.

DESPLIEGUE

- Ver turno 1.

9.4 Católicos y Protestantes (1565-1609)

TURNOS: 6 a 8

JUGADORES: 2 o 3

TEATROS: EO,EC,MO,MC y minimapas

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales	PV por turno
1º	ESPAÑA-FRANCIA-PORTUGAL	0	0
2º	INGLATERRA-HOLANDA-HUGONOTES-BERBERISCOS	2	0
1º	ESPAÑA-LIGA CATÓLICA	2	0
2º	FRANCIA-PORTUGAL-BERBERISCOS	3	1
3º	INGLATERRA-HOLANDA-HUGONOTES	0	0

REGLAS ESPECIALES ESCENARIO

- Se sacan de la partida todas las cartas de menor excepto Escocia, Mercenarios de élite, Mercenarios alemanes, Génova, Aliado regional y Saboya.
- Se sacan de la partida los eventos CAÍDA DE LOS HOSPITALARIOS, PEQUEÑA GUERRA EN HUNGRÍA, GUERRA VENECIA vs OTOMANOS, GUERRA DE LIVONIA, GUERRA DEL NORTE DE LOS SIETE AÑOS, OPRICHNINA, GUERRA RUSIA vs CRIMEA, GODUNOV, GUERRA LARGA, GUERRA POLONIA vs SUECIA, PERIODO TUMULTUOSO, GUERRA POLONIA vs RUSIA, GUERRA OTOMANOS vs PERSIA, SHAH ABBAS, GUERRA PERSIA vs MOGOLES y REVUELTA JELALI.
- Se sacan del juego los eventos genéricos Aliado regional, Aliados orientales, Aliado centroeuropeo, Estados alemanes, Baviera, Aliado continental, Aliados de Ultramar, Elección imperial y los Casus Belli Mutuos donde aparezcan Austria, Otomanos o Rusia.
- Rávena pertenece al Papado.
- Hasta que estalle la guerra, Holanda y España son aliadas.
- El comerciante holandés del Mar del Norte permanece (sin coste) y es tratado de la forma usual (hay uno desde el primer turno).
- Distancia operación naval 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto.
- Capacidad centro de comercio Caribe: 2.
- Capacidad resto centros de comercio de los mini-mapas: 0.
- Las siguientes partes del mapa están **inactivas**:
 - Teatros de operaciones: África, Báltico, Europa Oriental, Europa Sudoriental, Mediterráneo Oriental, El Este.
 - Provincias: Portugal, Imperio Mogol.
 - Las áreas de Europa Central menos las marcadas como holandesas o españolas y Suiza, cuentan como menores inactivos excepto para España, que las cuenta como aliadas (para efectos de suministro y movimiento estratégico).
 - Áreas marcadas como venecianas u otomanas están inactivas, así como Malta. Situar dos comerciantes venecianos en Mediterráneo Central (que no pueden ser sacados por competencia comercial).
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo (hasta que un evento futuro diga lo contrario).
- Cada jugador recibe **10 cartas** (por lo tanto en la partida de 2 jugadores la baraja será de 20 cartas, y en la de 3 jugadores será de 30).
- El coste de la diplomacia entre Cristianos y Musulmanes aumenta en 1 (no la apuesta máxima).
- PARA 2 JUGADORES:** La Liga Católica no aparece en el turno 7, en su lugar se colocan áreas independientes activas (A3) en sus dominios.

DESPLIEGUE (Escenario: Católicos y Protestantes)					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales*	Dominios**	Aliados	Potencia	Interés
España	16	Las natales europeas (menos Gibraltar), Cuba, Panamá, Cartagena y México	Todas las áreas del color de España en los mini-mapas menos las anteriores (que son natales) y menos Florida, La Plata y Filipinas que son independientes A2, Gibraltar	Papado, Génova, Florencia	España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia
Francia	12	Las natales			Francia	MC, EO, EC
Inglaterra	14	Las natales	<i>Irlanda</i>	Escocia	Inglaterra	EO, EC
Berberiscos	5	Las natales			Berberiscos	MO, MC
Hugonotes	8		Burdeos, Clermont, Orleans, Toulouse, Narbona		Hugonotes	MC, EO, EC
Holanda	10	Las natales en <i>Holanda</i>			Holanda	EC, EO

*"Las natales" a secas significa todas las áreas que en el mapa son del color sólido de la potencia (no hay que poner marcadores de control). Cuando pone algo más se trata de excepciones.

** Muchas veces ya son del color de la potencia, y no es necesario poner marcadores de control.

** Los nombres en cursiva son provincias enteras.

REGLAS ESPECIALES GUERRA DE RELIGIÓN FRANCESA (Turnos 6, 7 y 8)

- Las paces entre contendientes no son forzosas (pueden declararse otra vez la guerra en el turno).
- Las declaraciones de guerra entre contendientes no hacen perder moral.
- Todas las cartas de CB Mutuo donde aparezca Francia se ignoran. En su lugar son tratadas como CB entre Francia, Hugonotes y Liga Católica (sin el PV extra si ya están en guerra).
- Potencias en guerra con potencias francesas, no pueden entrar en áreas natales francesas (excepto Calais si no fuera francesa).
- Pueden enviarse tropas expedicionarias de la forma usual.
- En las condiciones de paz (entre franceses), no se devuelven áreas arrebatadas a oponentes que pierden la guerra (excepto áreas clave en Francia en el Turno 6). Potencias francesas sin posesiones desaparecen inmediatamente.
- Los contendientes cuentan PV por victoria militar entre ellos.
- Turno 6:** Potencias francesas que colapsan entran en el turno 7 en las posesiones que les quedan.
- Turno 7:** Hugonotes y Liga católica aplican reglas de hundimiento (siempre que no se llegue a la paz con la carta Catalina de Medici).
- Turno 8:** Contendientes franceses aplican las reglas de hundimiento.
- Las guerras de religión finalizan cuando sólo queda un contendiente, o al final del T8, venciendo la potencia (que no se ha hundido) con más áreas en Francia (desempate por vitalidad).
- Turno 9:** Al final del turno, áreas independientes en Francia pasan a revueltas R3.

Final de la guerra

- Si el vencedor no es la potencia Francia, se sustituyen todas sus unidades militares por las de esta (respetando veteranía) y se reemplaza el descontento de Francia por el propio. El jugador que controlaba Francia pasa inmediatamente a llevarla de nuevo (pero puede que ahora sea protestante para el resto de la partida).
- Si vencen los protestantes, durante el turno siguiente Francia estará aliada con Inglaterra y Holanda. Si vence la Liga católica con España.

9.5 Guerras de Religión de Francia (1565-1609)

TURNOS: 6 a 8

JUGADORES: 3 a 8

TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales	PV por turno
1º	ESPAÑA-POLONIA-AUSTRIA-DINAMARCA-PORTUGAL-LIGA CATOLICA	2	0
2º	OTOMANOS-FRANCIA-CRIMEA-BERBERISCOS-SUECIA-MOGOLES	1	1
3º	VENECIA-RUSIA-INGLATERRA-PERSIA-HOLANDA-HUGONOTES	0	0
1º	ESPAÑA-AUSTRIA-SUECIA-LIGA CATOLICA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS-DINAMARCA-HUGONOTES-MOGOLES	0	0
3º	VENECIA-FRANCIA-RUSIA-PORTUGAL	3	0
4º	INGLATERRA-POLONIA-PERSIA-HOLANDA	1	0
1º	ESPAÑA-DINAMARCA-PORTUGAL-LIGA CATOLICA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS-MOGOLES	2	0
3º	INGLATERRA-POLONIA-AUSTRIA	2	0
4º	VENECIA-RUSIA-PERSIA-HUGONOTES	0	0
5º	FRANCIA-HOLANDA-SUECIA	1	0
1º	ESPAÑA-SUECIA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-MOGOLES	1	0
3º	INGLATERRA-HOLANDA-BERBERISCOS	2	0
4º	FRANCIA-PERSIA-DINAMARCA	4	0
5º	VENECIA-RUSIA-LIGA CATOLICA	2	0
6º	POLONIA-AUSTRIA-PORTUGAL-HUGONOTES	1	0
1º	ESPAÑA-PORTUGAL	0	0
2º	OTOMANOS-MOGOLES	0	0
3º	POLONIA-AUSTRIA-LIGA CATOLICA	1	0
4º	FRANCIA-BERBERISCOS-DINAMARCA	3	0
5º	RUSIA-PERSIA-HUGONOTES	0	0
6º	INGLATERRA-CRIMEA-SUECIA	2	0
7º	VENECIA-HOLANDA	0	0
1º	ESPAÑA	1	0
2º	OTOMANOS	0	0
3º	POLONIA-AUSTRIA	2	0
4º	FRANCIA-CRIMEA-BERBERISCOS-PORTUGAL	3	0
5º	RUSIA-PERSIA	2	0
6º	INGLATERRA-SUECIA-MOGOLES	3	0
7º	VENECIA-DINAMARCA-LIGA CATÓLICA	2	0
8º	HOLANDA-HUGONOTES	3	0

REGLAS ESPECIALES

- Ver turno 6.

DESPLIEGUE (Guerras de Religión de Francia)					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales*	Dominios**	Aliados	Potencia	Interés
España	18	Las natales europeas (menos Gibraltar), Cuba, Panamá, Cartagena y México	Todas las áreas del color de España en los mini-mapas menos las anteriores (que son natales) y menos Florida, La Plata y Filipinas que son independientes A2, Gibraltar	Papado, Génova, Florencia	España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia
Francia	12	Las natales			Francia	MC, EO, EC
Inglaterra	10	Las natales	<i>Irlanda</i>	Escocia	Inglaterra	EO, EC
Austria	8	Las natales	Bratislava, Zagreb, Košice	Sacro-Imperio, Bohemia	Austria	EC, MC, ES
Venecia	16	Las natales	Corfú, Candia y Nicosia	Mercenarios Alemanes, Emiratos	Venecia	MC, MOr, EE, ES
Polonia	8	Las natales	Riga, Königsberg, Yedisán	Cosacos	Polonia	EC, ES, EOr, BT
Hugonotes	8		Burdeos, Clermont, Orleans, Toulouse, Narbona		Otomanos	MC, MOr, EE, ES
Otomanos	18	Las natales	Rodas y las marcadas en el mapa (excepto Nicosia)	Valaquia y Moldavia	Persia	MOr, EE, In
Holanda	10	Las natales en el mapa principal			Rusia	EOr, BT, Si
Persia	6	Las natales	Tiflis, Derbent, Kandahar		Crimea	EOr
Rusia	10	Las natales	Kaluga, Velikiye Luki, Smolensk, Ládoga, Ivangorod, Pskov, Kazán, <i>Severia</i> , <i>Horda de Oro</i> , <i>Astracán</i>		Berberiscos	MO, MC
Crimea	4	Las natales			Suecia	BT
Berberiscos	5	Las natales			Dinamarca	BT
Suecia	8	Las natales	Kalmar, Viborg, Reval		Hugonotes	MC, EO, EC
Dinamarca	8	Las natales	Malmö, Bohus, Pernau		Holanda	EC, EO, BT

*"Las natales" a secas significa todas las áreas que en el mapa son del color sólido de la potencia (no hay que poner marcadores de control). Cuando pone algo más se trata de excepciones; como en el caso de España o Francia que de inicio solo controlan una parte de sus áreas natales, o de Hungría o los Mamelucos cuyas área natales no son de su color (hay que colocar marcadores de control).

** Muchas veces ya son del color de la potencia, y no es necesario poner marcadores de control.

** Los nombres en cursiva son provincias enteras.

9.6 Campaña siglo XVI (1490-1609)

TURNOS: 1 a 8

JUGADORES: 3 a 7

TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales	PV por turno
1º	ESPAÑA-POLONIA-AUSTRIA-DINAMARCA-HUNGRÍA-L.CATÓLICA-MAMELUCOS	0	0
2º	OTOMANOS-FRANCIA-CRIMEA-BERBERISCOS-SUECIA-L.ESMALCALDA-PORTUGAL-MOGOLES	6	0
3º	VENECIA-RUSIA-INGLATERRA-PERSIA-HOLANDA-HUGONOTES	0	0
1º	ESPAÑA-AUSTRIA-SUECIA-L.CATOLICA-MAMELUCOS	2	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS-DINAMARCA-HUGONOTES-MOGOLES	9	0
3º	VENECIA-RUSIA-INGLATERRA-HOLANDA	0	0
4º	FRANCIA-POLONIA-PERSIA-HUNGRÍA-L.ESMALCALDA-PORTUGAL	10	0
1º	ESPAÑA-DINAMARCA-HUNGRÍA-PORTUGAL-L.CATÓLICA	1	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS-MOGOLES	1	0
3º	VENECIA-INGLATERRA-L.ESMALCALDA-SUECIA-HUGONOTES	2	0
4º	FRANCIA-POLONIA-PERSIA	0	0
5º	RUSIA-AUSTRIA-HOLANDA-MAMELUCOS	0	0
1º	ESPAÑA-DINAMARCA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA	0	0
3º	VENECIA-POLONIA-L.ESMALCALDA-L.CATÓLICA-MOGOLES	4	0
4º	FRANCIA-HOLANDA-BERBERISCOS-SUECIA-HUNGRÍA	1	0
5º	RUSIA-INGLATERRA-MAMELUCOS	2	0
6º	AUSTRIA-PERSIA-PORTUGAL-HUGONOTES	6	0
1º	ESPAÑA	0	0
2º	OTOMANOS	0	0
3º	VENECIA-HOLANDA-SUECIA-MOGOLES	2	0
4º	FRANCIA-CRIMEA-DINAMARCA-PORTUGAL	4	0
5º	RUSIA-BERBERISCOS-L.ESMALCALDA-HUGONOTES-HUNGRÍA	4	0
6º	INGLATERRA-POLONIA-MAMELUCOS	1	0
7º	AUSTRIA-PERSIA-L.CATÓLICA	4	0

REGLAS ESPECIALES

- Ver turno 1.

DESPLIEGUE

- Ver turno 1.

9.7 Guerras de Religión (1565-1654)

TURNOS: 6 a 11

JUGADORES: 4 a 8

TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales	PV por turno
1º	ESPAÑA-POLONIA-AUSTRIA-LIGA_CATOLICA-INGLATERRA REALISTA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-MAGREB-DINAMARCA-PORTUGAL-MOGOLES	5	0
3º	VENECIA-INGLATERRA-PERSAS-SUECIA-HUGONOTES	6	0
4º	FRANCIA-RUSIA-HOLANDA-UNIÓN PROTESTANTE	4	0
1º	ESPAÑA-AUSTRIA-LIGA_CATOLICA-INGLATERRA REALISTA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-MAGREB-DINAMARCA	0	0
3º	VENECIA-INGLATERRA-POLONIA-MOGOLES	2	0
4º	FRANCIA-RUSIA-PORTUGAL-UNIÓN PROTESTANTE	3	0
5º	PERSAS-HOLANDA-SUECIA-HUGONOTES	2	0
1º	ESPAÑA-AUSTRIA-LIGA_CATOLICA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-MAGREB-UNIÓN PROTESTANTE	1	1
3º	VENECIA-RUSIA-HUGONOTES	5	1
4º	FRANCIA-DINAMARCA-PORTUGAL-INGLATERRA REALISTA	5	1
5º	INGLATERRA-POLONIA-PERSAS	4	0
6º	HOLANDA-SUECIA-MOGOLES	4	1
1º	ESPAÑA-LIGA_CATOLICA	4	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-MAGREB	0	0
3º	VENECIA-PERSAS-DINAMARCA	4	0
4º	FRANCIA-POLONIA-MOGOLES	5	0
5º	RUSIA-INGLATERRA-UNIÓN PROTESTANTE	1	0
6º	AUSTRIA-PORTUGAL-HUGONOTES-INGLATERRA REALISTA	6	0
7º	HOLANDA-SUECIA-MOGOLES	3	0
1º	ESPAÑA-LIGA_CATOLICA	1	0
2º	OTOMANOS-UNIÓN PROTESTANTE	1	0
3º	VENECIA-RUSIA	0	0
4º	FRANCIA-DINAMARCA-MOGOLES	4	0
5º	INGLATERRA-MAGREB-SUECIA	2	0
6º	POLONIA-PERSAS-INGLATERRA REALISTA	5	0
7º	AUSTRIA-PORTUGAL-HUGONOTES	6	0
8º	HOLANDA-CRIMEA-MOGOLES	3	0

REGLAS ESPECIALES

- Ver turno 6.

DESPLIEGUE

- Ver turno 6.

9.8 Guerra de los 30 Años (1610-1654)

TURNOS: 9 a 11

JUGADORES: 4 a 8

TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales	PV por turno
1º	ESPAÑA-POLONIA-AUSTRIA-INGLATERRA REALISTA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA- UNIÓN PROTESTANTE-HOLANDA	2	0
3º	VENECIA-INGLATERRA-PERSAS-SUECIA	2	2
4º	FRANCIA-RUSIA-PORTUGAL-DINAMARCA-MOGOLES	1	2
1º	ESPAÑA-AUSTRIA-INGLATERRA REALISTA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-DINAMARCA	0	0
3º	VENECIA-INGLATERRA-POLONIA-PERSAS	1	0
4º	FRANCIA-RUSIA-UNIÓN PROTESTANTE-PORTUGAL	3	0
5º	HOLANDA-SUECIA-MOGOLES	4	0
1º	ESPAÑA-AUSTRIA	0	0
2º	OTOMANOS-CRIMEA-INGLATERRA REALISTA	1	2
3º	VENECIA-RUSIA-UNIÓN PROTESTANTE	2	3
4º	FRANCIA-DINAMARCA-PORTUGAL-MOGOLES	2	3
5º	INGLATERRA-POLONIA-PERSAS	1	1
6º	HOLANDA-SUECIA	1	3
1º	ESPAÑA-MOGOLES	1	2
2º	OTOMANOS-CRIMEA	1	1
3º	VENECIA-POLONIA	3	2
4º	FRANCIA-PERSAS-DINAMARCA	1	1
5º	RUSIA-HOLANDA	0	0
6º	INGLATERRA-SUECIA	2	2
7º	AUSTRIA-PORTUGAL-INGLATERRA REALISTA	4	3
1º	ESPAÑA	1	0
2º	OTOMANOS-INGLATERRA REALISTA	1	0
3º	VENECIA-RUSIA	0	0
4º	FRANCIA-DINAMARCA	3	1
5º	INGLATERRA-SUECIA	2	0
6º	POLONIA-PERSAS	3	1
7º	AUSTRIA-PORTUGAL-MOGOLES	2	2
8º	HOLANDA-CRIMEA-UNIÓN PROTESTANTE	3	1

REGLAS ESPECIALES

- Ver turno 9.

DESPLIEGUE (Guerra de los 30 Años)					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales*	Dominios**	Aliados	Potencia	Interés
España	20	Las natales europeas (incluida Portugal) Cuba, Panamá, Cartagena, México, La Española, Quito, Cusco.	Filipinas y el resto de los marcados en el mapa.	Papado, Génova, Florencia	España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia
Francia	12	Las natales	Quebec		Francia	MC, EO, EC, An
Inglaterra	12	Las natales		Escocia	Inglaterra	EO, EC, MO, An
Austria	8	Las natales	Bratislava, Zagreb, Košice	El Imperio	Austria	EC, MC, ES
Venecia	12	Las natales	Corfú, Creta		Venecia	MC, MO, EE, ES
Polonia	10	Las natales	Riga, Königsberg	Cosacos	Polonia	EC, ES, EOr, BT
Otomanos	16	Las natales	Las marcadas en el mapa, Rodas, Yedisán	Valaquia y Moldavia, Crimea, Berberiscos	Otomanos	MC, MO, EE, ES
Persia	8	Las marcadas en el mapa	Las marcadas en el mapa		Persia	MOr, EE, In
Rusia	10	Las marcadas en el mapa	Smolensk, <i>Severia</i> , <i>Horda de Oro</i> , Astracán, Kazán, Kazakhstán, Kanato de Siberia		Rusia	EOr, BT, Si
Crimea	6	Las natales			Crimea	EOr
Suecia	12	Las natales	Kalmar, Viborg, Reval		Suecia	BT
Dinamarca	9	Las natales	Malmö, Bohus, Pernau		Dinamarca	BT
U. Protestante	9	Palatinado, Hesse, <i>Bohemia</i>		Brandenburgo	U. Protestante	EC
Holanda	18	Las natales y Java			Holanda	EC, EO, BT, An, As, Ac, In, Af, Asia, EE
Portugal	14	Las natales (excepto áreas natales ibéricas)	Zanzíbar, Ormuz, Ceilán, Malaca, Célebes	España	Mogoles	In
Mogoles	4	Las natales	Afganistán			

*"Las natales" a secas significa todas las áreas que en el mapa son del color sólido de la potencia (no hay que poner marcadores de control). Cuando pone algo más se trata de excepciones; como en el caso de España o Francia que de inicio solo controlan una parte de sus áreas natales, o de Hungría o los Mamelucos cuyas área natales no son de su color (hay que colocar marcadores de control).

** Muchas veces ya son del color de la potencia, y no es necesario poner marcadores de control.

** Los nombres en cursiva son provincias enteras.

10. TURNOS

TURNO 1 (1490)

DESPLIEGUE					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales*	Dominios**	Aliados	Potencia	Interés
España	14	Las natales en MO menos Gibraltar	<i>Sicilia y Cerdeña, Gibraltar</i>	Papado, Florencia	España	MO, MC, EC
Francia	12	Las natales menos Calais		Savoya, Escocia, Merc. de élite	Francia	MC, EO
Inglaterra	12	Las natales	<i>Irlanda, Calais</i>		Inglaterra	EO
Austria	6	Las natales, <i>Flandes y Holanda</i>	<i>Franco-Condado</i>	Sacro-Imperio	Austria	EC
Venecia	20	Las natales	Corfú, Rávena, Candia, Cícladas y Nicosia	Mercenarios alemanes, Emiratos	Venecia	MC, MOOr, EE, ES
Polonia	8	Las natales	Yedisán, Smolensk, <i>Severia</i>	Cosacos	Polonia	EC, EOOr, ES
Hungría	6	<i>Hungría</i> (menos Transilvania y Belgrado)	Transilvania y Belgrado		Hungría	ES
Otomano	14	Las natales	Diyarbakir, Trebisonda, Morea, Lepanto, Dirraquio, Novi Pazar, Sarajevo	Valaquia y Moldavia	Otomano	MC, MOOr, EE, ES
Mamelucos	8	<i>Mamelucos</i>			Mamelucos	MOOr, EE
Persia	6	Tabriz, Yerebán, Shirván			Persia	MOOr, EE, In
Rusia	6	Las natales	Kaluga y Velikiye Luki		Rusia	EOOr
Crimea	4	Las natales			Crimea	EOOr
Berberiscos	5	Las natales			Berberiscos	MO, MC

*"Las natales" a secas significa todas las áreas que en el mapa son del color sólido de la potencia (no hay que poner marcadores de control). Cuando pone algo más se trata de excepciones; como en el caso de España o Francia que de inicio solo controlan una parte de sus áreas natales, o de Hungría o los Mamelucos cuyas área natales no son de su color (hay que colocar marcadores de control).

** Muchas veces ya son del color de la potencia, y no es necesario poner marcadores de control.

** Los nombres en cursiva son provincias enteras.

REGLAS ESPECIALES

- Distancia operación naval: 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto.
- Capacidad del centro de comercio Mediterráneo Oriental: 4 (Se reduce con "Portugal llega a China" y "Astrolabio Náutico").
- Capacidad del centro de comercio Golfo Pérsico y Mar Rojo: 3 (Se reduce con el evento "Astrolabio Náutico").
- Los centros de comercio americanos empiezan con capacidad 0.
- Situar en el centro de comercio del Mar del Norte un comerciante danés y otro holandés. Estos comerciantes no pueden eliminarse hasta que se activen esas potencias.
- Poner áreas independientes A2 en Kandahar y en todas las áreas de Persia (del mapa principal y el mini-mapa) exceptuando: Tabriz, Yerebán y Shirván.
- Poner áreas independientes A3 en Gradada, México, Quito, Cusco y Colonia del Cabo.
- El resto de áreas de los mini-mapas, excepto las áreas portuguesas y la Española, Java y Borneo, son independientes A2. A medida que se van activando se pueden colocar los correspondientes marcadores A2.
- Las siguientes partes del mapa están **inactivas** (se irán activando por evento o al inicio de turnos posteriores):
 - Teatros de operaciones: Báltico, América del Norte, América del Sur, África, Asia, Siberia, El Este (menos las 3 áreas persas)
 - Provincias: Italia del Sur, Horda de Oro, Astrakán, Portugal, Imperio Mogol
 - Áreas: Milán, Georgia, Kabul
- Poner una R2 en Sarajevo.
- El área del Palatinado forma parte de Estados Alemanes.
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo (hasta que un evento futuro diga lo contrario).
- Mamelucos y Húngaros empiezan con un descontento inicial de 6 (en lugar de 2).
- Los países marcados como protestantes en el mapa, de momento son católicos hasta el evento "Calvino".
- El coste de la diplomacia entre Cristianos y Musulmanes aumenta en 1 (no la apuesta máxima).

TURNO 2 (1505)

REGLAS ESPECIALES

- Sacar de la baraja la carta de alianza con el Papado (sólo este turno).
- Si Granada sigue independiente, se transforma en un dominio Berberisco

EVENTOS ACTIVOS

- Vasco de Gama
- Tratado de Tordesillas

INTERÉS

Potencia	Interés
España	MO, MC, EC, Ac
Francia	MC, EO
Inglaterra	EO
Austria	EC
Venecia	MC, MOr, EE, ES
Polonia	EC, EOr
Hungría	ES
Otomanos	MC, MOr, EE, ES
Mamelucos	MOr, EE
Persia	MOr, EE, In
Rusia	EOr
Crimea	EOr
Berberiscos	MO, MC

TURNO 3 (1520)

REGLAS ESPECIALES

- Se activa el teatro de operaciones de América del Sur.
- Se activa el teatro de operaciones de Asia (no tiene efectos prácticos hasta el evento ASTROLABIO NAUTICO). Las áreas de Java y Borneo siguen inactivas.
- Sacar de la baraja la carta de alianza con Génova (sólo este turno).
- Aparece el menor Palatinado (ya no forma parte de los Estados Alemanes).
- Caída de los hospitalarios: Con esta carta, si los otomanos pasan a poseer Rodas, ganan 1 PV. Al inicio del siguiente turno los caballeros aparecen en Malta (si posesión cristiana), ganando el antiguo poseedor 1 PV (si no, desaparecen). Si en el futuro los Otomanos pasan a poseer Malta, la orden desaparece de la partida (los Otomanos ganarán 1 PV).

INTERÉS

Potencia	Interés
España	MO, MC, EC, Ac
Francia	MC, EO
Inglaterra	EO
Austria	EC, MC
Venecia	MC, MOr, EE, ES
Polonia	EC, EOr, ES
Hungría	ES
Otomanos	MC, MOr, EE, ES
Mamelucos	MOr, EE
Persia	MOr, EE, In
Rusia	EOr
Crimea	EOr
Berberiscos	MO, MC

EVENTOS ACTIVOS

- Vasco de Gama
- Tratado de Tordesillas
- Lutero

TURNO 4 (1535)

DESPLIEGUE

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Liga de Esmalcalda	4	Estados Alemanes, excepto Colonia y Wurtemberg		Palatinado, Brandemburgo

REGLAS ESPECIALES

- Se activa el teatro de operaciones Siberia (todas las áreas pasan a A2).
- Colonia y Wurtemberg son posesiones del Sacro Imperio. El resto del menor "Estados Alemanes" pasa a ser ahora la Liga Esmalcalda.
- Cada principio de turno hasta final de juego mientras esté la Liga Esmalcalda, se saca de la baraja la carta de Alianza con los Estados Alemanes. Retirar también la carta de información del menor (si estaba aliado con alguna potencia, la alianza se rompe).
- Si la Liga Esmalcalda ha sido derrotada por una diferencia de moral de 2, los Estados Alemanes pasan a ser aliados de Austria.

EVENTOS ACTIVOS

- Vasco de Gama
- Tratado de Tordesillas
- Lutero
- Tratado de Zaragoza

INTERÉS

Potencia	Interés
España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia
Francia	MC, EO, EC
Inglaterra	EO
Austria	EC, MC, ES
Venecia	MC, MOr, EE, ES
Polonia	EC, EOr, ES
Hungría	ES
Otomanos	MC, MOr, EE, ES
Mamelucos	MOr, EE
Persia	MOr, EE, In
Rusia	EOr
Crimea	EOr
Berberiscos	MO, MC
Esmalcalda	EC

TURNO 5 (1550)

DESPLIEGUE

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Suecia	8	Las natales	Kalmar, Viborg y Reval	
Dinamarca	7	Las natales	Malmö, Bohus y Pernau	
Polonia		Añade Gdansk	Añade Königsberg y Riga	
Rusia			Añade Psok, Ivangorod y Ládoga	

REGLAS ESPECIALES

- Se activa el teatro de operaciones Báltico.
- Se activa el teatro de operaciones de Siberia. Añadir independientes A2 en todas estas áreas.
- Mecklemburgo y Pomerania pasan a formar parte del Sacro-imperio.
- El comerciante danés del Mar del Norte pasa a ser tratado de la forma usual (puede ser eliminado).
- Polonia y Rusia pasan a tener interés en el teatro de operaciones Báltico.
- Situar 1 comerciante holandés en el centro comercial del Mar Báltico. Este comerciante no puede eliminarse hasta que se active Holanda.

EVENTOS ACTIVOS

- Vasco de Gama
- Tratado de Tordesillas
- Lutero
- Tratado de Zaragoza
- Actas de Supremacia
- Tercios

INTERÉS

Potencia	Interés
España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia
Francia	MC, EO, EC
Inglaterra	EO, EC
Austria	EC, MC, ES
Venecia	MC, MOr, EE, ES
Polonia	EC, EOr, ES, BT
Hungría	ES
Otomano	MC, MOr, EE, ES
Mamelucos	MOr, EE
Persia	MOr, EE, In
Rusia	EOr, BT , Si
Crimea	EOr
Berberiscos	MO, MC
Esmalcalda	EC
Suecia	BT
Dinamarca	BT



TURNO 6 (1565)

DESPLIEGUE					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados	Potencia	Interés
Hugonotes	8		Burdeos, Clermont, Orleans, Toulouse, Narbona		España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia
Holanda	10	Las natales en el mapa principal			Francia	MC, EO, EC
					Inglaterra	EO, EC
					Austria	EC, MC, ES
					Venecia	MC, MOr, EE, ES
					Polonia	EC, EOr, ES, BT
					Hungría	ES
					Otomanos	MC, MOr, EE, ES
					Mamelucos	MOr, EE
					Persia	MOr, EE, In
					Rusia	EOr, BT, Si
					Crimea	EOr
					Berberiscos	MO, MC
					Esmalcalda	EC
					Suecia	BT
					Dinamarca	BT
					Hugonotes	MC, EO, EC
					Holanda	EC, EO, BT

REGLAS ESPECIALES

- Hasta que estalle la guerra, Holanda y España son aliadas.
- Los comerciantes holandeses del Mar del Norte y Mar Báltico pasan a ser tratados de la forma usual, pueden ser eliminados (hay 1 en cada centro comercial desde el turno 1).
- Distancia de operación naval: 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto.
- Capacidad centro de comercio Mediterráneo Oriental: 3.
- Capacidad centro de comercio Golfo Pérsico y Mar Rojo: 3.
- Capacidad centro de comercio Caribe: 2.
- Capacidad resto centros de comercio de los mini-mapas: 0.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
 - Teatros de operaciones: África
 - Provincias: Portugal, Imperio Mogol
 - Áreas: Georgia, Kabul, Java, Borneo
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo (hasta que un evento futuro diga lo contrario).
- Las potencias que tienen el símbolo de la cruz en su capital ya son protestantes.
- El coste de la diplomacia entre Cristianos y Musulmanes aumenta en 1 (no la apuesta máxima).

EVENTOS ACTIVOS

- Tratado de Tordesillas
- Lutero
- Tratado de Zaragoza
- Actas de Supremacia
- Tercios
- Reforma Escocesa
- Calvino

REGLAS ESPECIALES GUERRA DE RELIGIÓN FRANCESA (Turnos 6, 7 y 8)

- Las paces entre contendientes no son forzosas (pueden declararse otra vez la guerra en el turno).
- Las declaraciones de guerra entre contendientes no hacen perder moral.
- Todas las cartas de CB Mutuo donde aparezca Francia se ignoran. En su lugar son tratadas como CB entre Francia, Hugonotes y Liga Católica (sin el PV extra si ya están en guerra).
- Potencias en guerra con potencias francesas, no pueden entrar en áreas natales francesas (excepto Calais si no fuera francesa).
- Pueden enviarse tropas expedicionarias de la forma usual.
- En las condiciones de paz (entre franceses), no se devuelven áreas arrebatadas a oponentes que pierden la guerra (excepto áreas clave en Francia en el Turno 6). Potencias francesas sin posesiones desaparecen inmediatamente.
- Los contendientes cuentan PV por victoria militar entre ellos.
- Turno 6:** Potencias francesas que colapsan entran en el turno 7 en las posesiones que les quedan.
- Turno 7:** Hugonotes y Liga católica aplican reglas de hundimiento (siempre que no se llegue a la paz con la carta Catalina de Medici).
- Turno 8:** Contendientes franceses aplican las reglas de hundimiento.
- Las guerras de religión finalizan cuando sólo queda un contendiente, o al final del T8, venciendo la potencia (que no se ha hundido) con más áreas en Francia (desempate por vitalidad).
- Turno 9:** Al final del turno, áreas independientes en Francia pasan a revueltas R3.

Final de la guerra

- Si el vencedor no es la potencia Francia, se sustituyen todas sus unidades militares por las de esta (respetando veteranía) y se reemplaza el descontento de Francia por el propio. El jugador que controlaba Francia pasa inmediatamente a llevarla de nuevo (pero puede que ahora sea protestante para el resto de la partida).
- Si vencen los protestantes, durante el turno siguiente Francia estará aliada con Inglaterra y Holanda. Si vence la Liga católica con España.

TURNO 7 (1580)

DESPLIEGUE					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados	Potencia	Interés
Liga Católica	8		San Quintín, Calais, Ruan, Rennes, Brest	Saboya	España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia, EO
					Francia	MC, EO, EC
					Inglaterra	EO, EC, MO
					Austria	EC, MC, ES
					Venecia	MC, MOr, EE, ES
					Polonia	EC, EOr, ES, BT
					Otomano	MC, MOr, EE, ES
					Persia	MOr, EE, In
					Rusia	EOr, BT, Si
					Crimea	EOr
					Berberiscos	MO, MC
					Suecia	BT
					Dinamarca	BT
					Hugonotes	MC, EO, EC
					Holanda	EC, EO, BT
					L.Católica	MC, EO, EC

REGLAS ESPECIALES

- Reglas especiales Guerra de Religión Francesa (ver turno 6).

EVENTOS ACTIVOS

- Tratado de Tordesillas
- Lutero
- Tratado de Zaragoza
- Actas de Supremacia
- Tercios
- Reforma Escocesa
- Calvino
- Astrolabio náutico

TURNO 8 (1595)

DESPLIEGUE					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados	Potencia	Interés
Mogoles	4	Las natales	Kabul		España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia, EO
Portugal	14	Las natales	Zanzíbar, Ormuz, Ceilán, Malaca, Sumatra		Francia	MC, EO, EC
					Inglaterra	EO, EC, MO
					Austria	EC, MC, ES
					Venecia	MC, MOr, EE, ES
					Polonia	EC, EOr, ES, BT
					Otomano	MC, MOr, EE, ES
					Persia	MOr, EE, In
					Rusia	EOr, BT, Si
					Crimea	EOr
					Berberiscos	MO, MC
					Suecia	BT
					Dinamarca	BT
					Hugonotes	MC, EO, EC
					Holanda	EC, EO, BT
					L.Católica	MC, EO, EC
					Portugal	EE, As, Af, In, Asia
					Mogoles	In

REGLAS ESPECIALES

- Reglas especiales Guerra de Religión Francesa (ver turno 6).
- Los Mogoles empiezan con un descontento inicial de 6.
- Se activa el teatro de operaciones África (situar independientes A2 en todas las áreas independientes).
- Centro de comercio del Índico pasa a 1.
- Centro de comercio de África pasa a 1.
- Centro de comercio del Atlántico Sur pasa a 2.
- Centro de comercio del Mar de la China pasa a 2.
- Las áreas natales portuguesas de la península Ibérica cuentan como natales españolas según el resultado de la carta "ANTONIO PRIOR DE CRATO".

EVENTOS ACTIVOS

- Tratado de Tordesillas
- Lutero
- Tratado de Zaragoza
- Actas de Supremacia
- Tercios
- Reforma Escocesa
- Calvino
- Astrolabio náutico
- Unión Ibérica / Prior de Crato

TURNO 9 (1610)

DESPLIEGUE					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados	Potencia	Interés
Unión Protestante	9		Palatinado, Wuzburg, Hesse y las áreas de Bohemia	Brandenburgo	España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia, EO
REGLAS ESPECIALES <ul style="list-style-type: none"> Si todavía existen los Hospitalarios desaparecen, pasando el área de Malta a ser inactiva. El resto de sus áreas pasan a independientes de nivel 3. Desaparece la potencia Berberiscos, que es sustituida por el menor del mismo nombre. Posesiones de la potencia pasan a ser del menor. Desaparece el menor Florencia (sus áreas pasan a inactivas). Desaparece el menor Palatinado (el área se reincorpora a Estados Alemanes) y aparece el menor Sajonia (que deja de formar parte del anterior). Desaparece el menor Bohemia. Si sigue existiendo la Liga Esmalcada, a efecto de los eventos cuenta como la Unión Protestante, incorporando en su caso las áreas natales de la Unión Protestante. Caso contrario aparece la nueva potencia. Aparece el menor Liga Católica, aliada con Austria. Aparece el menor Nativos norteamericanos. 					Francia	MC, EO, EC, An, Ac, As
					Inglaterra	EO, EC, MO, An, Ac, As
					Austria	EC, MC, ES
					Venecia	MC, MOr, EE, ES
					Polonia	EC, ES, EOr, BT
					Otomanos	MC, MOr, EE, ES
					Persia	MOr, EE, In
					Rusia	EOr, BT, Si
					Crimea	EOr
					Suecia	BT
					Dinamarca	BT
REGLAS ESPECIALES GUERRA DE LOS 30 AÑOS (Turnos 9, 10 y 11) <ul style="list-style-type: none"> Se sacan de la baraja las alianzas de Baviera, Estados Alemanes y Brandenburgo. Se saca Elección Imperial. Durante la Guerra de los 30 Años desaparecen los menores Baviera y Estados Alemanes. (Recordatorio: Todas las áreas imperiales no controladas por una potencia son del imperio, pero dejan de ser natales). Las potencias aliadas con las anteriores dejan de estarlo. Austria es El Emperador. Si no es aliada de Austria o España, la Liga Católica se alía con Austria. España solo puede hacer movimientos tácticos en los Estados Alemanes si Austria tiene un descontento superior a 10. Final turno: <ul style="list-style-type: none"> 2PV para la potencia con más posesiones en la provincia Estados Alemanes 1PV para la potencia con más posesiones en la provincia Bohemia (en ambos casos, si hay empate nadie gana los PVs). 					U. Protestante	EC
					Holanda	EC, EO, BT, An, As, Ac, In, Af, Asia, EE
					Portugal	As, Af, EE, In, Asia
					Mogoles	In
					EVENTOS ACTIVOS	
					<ul style="list-style-type: none"> Tratado de Tordesillas Lutero Tratado de Zaragoza Actas de Supremacia Reforma Escocesa Calvino Astrolabio náutico Unión Ibérica / Prior de Crato Tercios Galeón 	

TURNO 10 (1625)

REGLAS ESPECIALES					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados	Potencia	Interés
REGLAS ESPECIALES <ul style="list-style-type: none"> Pomerania pasa a dominio sueco (tropas no suecas en el área deben hacer una retirada estratégica). Desaparece la potencia Unión Protestante. Todas sus posesiones pasan a Independientes de nivel 3. Menor Liga Católica: Si no lo está, se alía con Austria. Brandenburgo: Si no lo está, se alía con Suecia. Subyugaciones suecas en áreas independientes de Europa Central son automáticas (incluso sin suministro). 						
					EVENTOS ACTIVOS	
					<ul style="list-style-type: none"> Tratado de Tordesillas Lutero Tratado de Zaragoza Actas de Supremacia Reforma Escocesa Calvino Astrolabio náutico Unión Ibérica / Prior de Crato Ejército Moderno Galeón 	
REGLAS ESPECIALES GUERRA DE LOS 30 AÑOS (Turnos 9, 10 y 11) (Ver turno 9)						

TURNO 11 (1640)

DESPLIEGUE					INTERÉS	
Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados	Potencia	Interés
Realistas	7	York, Newcastle, Chester, Gales, Bristol, Plymouth		Confederación Irlandesa	España	MO, MC, EC, Ac, As, Asia, EO
Parlamentarios	7	Resto de posesiones inglesas		Escocia	Francia	MC, EO, EC, An, Ac, As
					Parlamentarios	EO, EC, MO, An, Ac, As, Af, EE, In, Asia
					Austria	EC, MC, ES
					Venecia	MC, MOr, EE, ES
					Polonia	EC, ES, EOr, BT
					Otomanos	MC, MOr, EE, ES
					Persia	MOr, EE, In
					Rusia	EOr, BT, Si
					Crimea	EOr
					Suecia	BT
					Dinamarca	BT
					Holanda	EC, EO, BT, An, As, Ac, In, Af, Asia, EE
					Portugal	As, Af, EE, In, Asia
					Mogoles	In
					Realistas	EO, EC, MO

REGLAS ESPECIALES

- Desaparece el menor Emiratos (sus áreas siguen activas pero son independientes de nivel 3).
- Aparece el menor Sultanato Indias Orientales (se activa el área de Borneo).
- Aparece el menor Confederación Irlandesa.
- Si Portugal peninsular es dominio español, ahora vuelve a ser de Portugal (junto con la flota E3). Hasta que estalle la guerra, Portugal y España son aliadas.
- Brandenburgo: Si no lo está, se alía con Suecia.

REGLAS ESPECIALES GUERRA DE LOS 30 AÑOS (Turnos 9, 10 y 11)

(Ver turno 9)

REGLAS ESPECIALES GUERRA DE LOS 3 REINOS (Turno 11)

Inicio de turno

- Se sacan de las islas británicas todas las fortalezas y las tropas inglesas (que se dejan como disponibles).
- Los Parlamentarios heredan de Inglaterra las fichas, el descontento, los aliados, y todo lo que haya fuera de las islas británicas.
- Despliegan primero los Parlamentario y luego los Realista.
- Todas las referencias en las cartas a Inglaterra se refieren a los Parlamentarios.
- Ninguna potencia extranjera puede entrar en las islas británicas durante la guerra.
- Escocia se alía con los Parlamentarios (1PV para el jugador que lo llevase si era diferente de éste)
- La Confederación Irlandesa se alía con los Realistas. Posee toda Irlanda.

Estallido de la guerra

- Situar una rebelión de nivel 3 en Invernes.
- Mientras esté esta revuelta: subyugaciones realistas en esta área son automáticas (incluso sin suministro).
- Situar rebeliones de nivel 3 en Ulster y Cork. Mientras estén estas revueltas: subyugaciones Parlamentarias en estas áreas son automáticas (incluso sin suministro).
- Ambos contendientes aplican reglas de hundimiento.

Final de la guerra/final de turno

- Se hace la paz normalmente (si se llega a final de turno en empate, a los efectos siguientes se consideran vencedores los Parlamentarios).
- El vencedor pasa a poseer las áreas y comerciantes enemigos. Todas las unidades militares enemigas pasan a disponibles, o se eliminan si realistas (no se han de mantener).
- Si vencen los Parlamentarios, áreas controladas por la Confederación de Irlanda (si todavía aliada con los realistas) pasan a rebeliones de nivel 3.
- Si vencen los Realistas pasan a ser llevados por el jugador que controlaba a los Parlamentarios (después de contabilizar los PV).
 - Áreas de Escocia (si todavía aliada con los Parlamentarios) pasan a rebelión de nivel 3.
 - Se sustituyen la fichas realistas por inglesas.
- Si no lo está, el vencedor se alía con Escocia.
- El descontento se fija a 8.
- Tras la guerra, eventos referentes a Inglaterra se aplican al vencedor.

EVENTOS ACTIVOS

- Tratado de Tordesillas
- Lutero
- Tratado de Zaragoza
- Actas de Supremacia
- Reforma Escocesa
- Calvino
- Astrolabio náutico
- Ejército Moderno
- Galeón

11. CONSEJOS DE JUEGO

Esta sección va dirigida sobretudo a los jugadores noveles. A continuación se desgranar algunos consejos para que tengas una experiencia de juego mucho más satisfactoria. El juego tiene cierta complejidad, y hay muchas relaciones entre diferentes reglas que creo que conviene destacar.

El consejo más importante es el siguiente: No pierdas de vista que **uRR es un juego que se gana por puntos de victoria**. Por tanto tus acciones deben de ir encaminadas a conseguirlos. Hay PVs más fáciles que otros, algunos cuestan muchas acciones y otros menos. Algunos están más sujetos al azar y otros son más seguros. Analiza la situación y lánzate a por los más fáciles y seguros.

No te tomes las guerras como algo personal, si pierdes por 1 y sólo hay el PV de la guerra en juego, a veces es mejor dejarlo estar (a fin de cuentas sólo subirás un poco el descontento). Es más, aunque la guerra no interese a ninguna parte, lanzarse a una simple batalla y parar ahí (mejor si vences, claro!) es más provechoso que no hacer nada; una guerra bonificada con PV no librada, beneficia a todos menos a los implicados (ya que ninguno de los dos gana el PV).

Hay también que saber rendirse a tiempo (recuerda que dado el caso, el oponente no puede negarse). Si los vientos van a su favor, deja que se lance contra otro, ya habrá tiempo de apretarle las tuercas. A veces es incluso beneficioso acabar una guerra victoriosa (forzando el final), para poderte dedicar a otros objetivos más productivos.

La planificación de la campaña es también muy importante, a menudo nos interesará liquidar la guerra rápidamente con una o dos batallas. Otras veces, será preferible plantear una campaña de desgaste, evitando batallas mientras retrasamos el avance enemigo, a la vez que le ganamos terreno en otros frentes. De hecho es relativamente común ganar la guerra a pesar de no haber librado ninguna batalla (o incluso habiéndolas perdido todas).

Para la defensa, procura no dejar áreas fronterizas a una distancia de más de 2 de tropas propias (o fortalezas), no se lo pongas tan fácil al enemigo. Y si junto a esa tropa tienes un líder mejor, ya verás los problemas del enemigo en el avance. Y si tenemos 2 tropas y un líder, esos problemas pasarán rápidamente a suplicio. Normalmente esto suele ser suficiente para retrasar al oponente el tiempo suficiente para que puedas acabar lo que estés haciendo y enfrentarlo (si te interesa).

En el mar la cosa es parecida, con superioridad naval, el enemigo convertirá en casi inexpugnables fortalezas costeras bien defendidas (o de difícil defensa las propias) además de obtener grandes ventajas desde el punto de vista logístico. Tampoco des facilidades renunciando al mar; los problemas que pueden causarle una sola escuadra enemiga (sin intención de trabar combate directo) amortizan con creces su alto coste de mantenimiento.

Para las batallas campales, si puedes elige sabiamente el tamaño, combates con 4 o 5 unidades por bando, de vez en cuando devienen en grandes desastres (o éxitos según) que algunos bandos no pueden permitirse. Una batalla de dos contra dos, tiene el mismo efecto para la moral, y los posibles daños están más acotados.

En la promoción a veteranos, recuerda que las tropas de categoría 4, tienen las mismas probabilidades para ganar batallas que las de 3, pero las bajas que infringen son mucho mayores (y también su influencia en nuevas veteranías). Si quieres por tanto vencer la guerra y dedicarte a otra cosa, promociona tropas de categoría 2 a 3. Si tus planes son no parar de dar palos, una base de tropas de categoría 4 harán de tu ejército a largo plazo una máquina imparable.

Respecto a las acciones que suben el descontento (líderes extraordinarios, diplomacia y tecnología), procura no pagar de más. Piensa que una subida de 3, equivale aproximadamente según el contexto, a las acciones de una carta del mismo valor. Evalúa bien la situación (y la de tus oponentes) antes de subir el descontento.

El comercio es otro aspecto importante del juego, no lo pierdas de vista pero, para mantenerlo necesitas (normalmente) flota; también tus oponentes. No tengas remordimientos en declarar la guerra a jugadores que han entrado en centros de comercio donde no tenían una flota para protegerlos. Recuerda que las acciones de corso eran perfectamente comunes en la época.

Y finalmente un consejo de "fair play". No está expresamente prohibido en las reglas, pero procura llevar a tus potencias en "compartimentos separados". Cuando negocies como veneciano eres el dux, y cuando lo hagas como ruso el zar. Los acuerdos entre jugadores del estilo "si me rindo con Venecia tu te rindes a Rusia" van en contra del espíritu del juego.

Y ahora ... a disfrutar de uRR!

12. NOTAS DE LOS DISEÑADORES

Ultima Ratio Regis nace del deseo de diseñar un juego capaz de cubrir la edad moderna (como lo hace el conocido “Europa Universalis”) utilizando mecánicas modernas, ágiles y manejables; y corrigiendo gran cantidad de fallos que a lo largo de los últimos 20 años hemos visto en muchos juegos “multiplayer” históricos. Sé que muchos aficionados son conscientes de esos defectos, y algunos ya nos han preguntado cómo los aborda uRR. Tratamos de esclarecer algunas de estas dudas.

12.1 Potencias en juego

Uno de los aspectos que puede llamar más la atención a los que se aproximen al juego por primera vez es que cada jugador controla varias potencias. Hay pocos juegos donde pase esto y la mayoría comparten el mismo defecto: los jugadores acaban usando todos sus países de forma coordinada, como si fueran solo uno, lo cual no resulta nada histórico.

En Ultima Ratio Regis las potencias funcionan como compartimentos estancos, y lo hacen con mecanismos y reglas totalmente creíbles. Para empezar, el mapa está dividido en grandes teatros de operaciones y cada poder tiene “interés” en solo algunos de ellos (en el resto de teatros apenas puede hacer nada). Cada potencia tiene también objetivos muy específicos, eventos de guerra y “casus belli” que la encaminan en la dirección histórica. Pongamos por ejemplo un jugador que controla Francia y Persia; el juego no le impide declarar la guerra con ambos a la vez al Imperio Otomano, pero hacerlo con Francia simplemente no tiene sentido. Francia sufrirá una penalización importante por no tener casus belli; apenas podrá hacer operaciones militares contra los otomanos porque no tiene interés en el teatro de operaciones del Mediterráneo Oriental. Y todo esto para no obtener ni un solo punto de victoria.

Por otra parte, controlar varias potencias tiene muchas ventajas para un juego de estas características: No son necesarias “reglas de relleno” o hacer “contabilidad” con la economía del país para que los jugadores tengan algo que hacer cuando no están en guerra (en uRR siempre estás metido en guerras, a veces varias a la vez, lo normal es que no des abasto). Los jugadores están más implicados en todo lo que pasa en el juego, ya que actúan en diferentes teatros de operaciones por todo el mapa y juegan a la vez países con estilos de juego muy diferentes. Con los mecanismos de uRR es fácil añadir potencias nuevas o hacerlas desaparecer y se puede acomodar a un número de jugadores muy variable. Todas las potencias se rigen por las mismas normas generales y son necesarias menos reglas especiales.

Todo esto no quita que el jugador tenga una potencia que sea su favorita o principal, tanto por preferencias personales o por que realmente es la más importante históricamente y la más activa de todas las que controla.

12.2 Mapa y fichas

Es posible que te hayas asustado al ver la gran cantidad de fichas que tiene el juego (más de 700). No te preocupes, la razón de tanta ficha es principalmente que hay muchos países. En la práctica, en el mapa hay relativamente pocas, incluso grandes potencias como España o el Imperio Otomano apenas tienen una docena de unidades militares en el tablero, y además las tienen apiladas formando unos pocos ejércitos o flotas.

En cuanto a los marcadores de control, la mayoría de las zonas del mapa ya son del color de la potencia que normalmente las controla, de manera que se colocan muy pocos, y el mapa suele estar bastante despejado. Esto es así hasta extremos que requieren una cierta explicación, como es el caso de Hungría y los Mamelucos. Si observas el mapa verás que, a diferencia de las demás potencias, estas dos no tienen las áreas del mapa de su color, sino que son del color del Imperio Otomano. La razón es que estos países acostumbran a durar solo los dos o tres primeros turnos, luego colapsan, desaparecen, y sus áreas acaban casi siempre en poder de los otomanos. Si se hubiera usado su color en el mapa, esto habría ahorrado poner marcadores de control de esas potencias durante los 3 primeros turnos, pero obligaría a usar marcadores otomanos durante los 17 turnos restantes, es mucho más limpio y práctico lo opuesto. Esto no quita que Hungría pueda acabar en manos de Austria (aunque eso pasa con poca frecuencia), o Egipto en manos de un veneciano un poco osado (e imprudente).

Con el imperio colonial español pasa algo parecido, la mayoría de las áreas de Sudamérica y América Central ya son del color de España, cuando al comienzo de la partida (1490) España ni siquiera ha descubierto América, sucede que en cuestión de 5 o 6 turnos casi todas esas áreas acaban en su poder y continúan así hasta el final de la partida. De nuevo es más práctico usar el color de España en el mapa, cubrirlas durante el despliegue con marcadores de control de independientes activos, y a medida que España va conquistando su imperio, en lugar de poner sus marcadores de control, retira los independientes, dejando el mapa cada vez más limpio. También se ha hecho algo parecido con Siberia y ciertas partes de Rusia como la Horda de Oro, Astracán o Livonia.

12.3 Evolución de las potencias

Toda la información relativa a una potencia (vitalidad, economía, reglas especiales, objetivos...) está condensada en una carta que puede ir cambiando con el tiempo. A medida que la partida avanza algunas potencias, como España o el Imperio Otomano, verán cómo en determinados turnos su carta es reemplazada por otra peor, con menos vitalidad, menos ingresos, menos unidades de élite,... En cambio otras potencias, como Inglaterra, Francia o Rusia, verán cómo su carta natal va mejorando y sus capacidades aumentando. Pasan así de ser países de segundo orden a superpotencias.

Hay poderes que están sometidos a reglas de colapso y pueden desaparecer tras perder una guerra (como los Mamelucos o Hungría), o que acabarán transformándose en un estado menor que ya no controla ningún jugador (Dinamarca o Venecia).

Otros se van incorporando a medida que se desarrolla la partida (como Suecia y Holanda), o solo durarán el periodo de una guerra (como los Hugonotes y la Liga Católica durante la Guerra de Religión Francesa).

12.4 Elementos de decisión

Después de leer los tres apartados anteriores es posible que te estés preguntando si uRR no es un juego demasiado rígido y encarrilado históricamente; la respuesta a esa pregunta es sí y no a la vez. Es un juego que sigue bastante el curso histórico, pero que permite una gran variación dentro de este. Siguiendo con el ejemplo de un jugador que controla Francia y Persia, tenemos que durante los primeros turnos de juego, Francia está continuamente en guerra con España (Guerras Italianas), y Persia la mitad del tiempo está en guerra con el Imperio Otomano. Es un guión histórico que siempre es el mismo, sin embargo esto es solo un marco dentro del cual pueden pasar muchas cosas. Algunos turnos de las Guerras Italianas estarán marcados por grandes batallas campales con muchas bajas para ambos bandos, otros los jugadores no harán casi nada y estarán ocupados en otros "frentes"; y otros pueden ser una compleja guerra de maniobra sin apenas batallas. Además, en algunos turnos pueden (o no) intervenir otras potencias como Venecia o Austria.

Para ilustrar lo anterior, si en un turno Francia sufre una derrota catastrófica en Italia, el jugador probablemente vuelque los recursos de sus cartas en una intensa campaña en Mesopotamia con Persia. En otro turno u otra partida, Persia tal vez no haga casi nada y la mayoría de los recursos del jugador sean absorbidos por Francia y las Guerras Italianas. Multiplica esto por el número de potencias en juego (que pueden llegar a ser 15 o 16) y añade al cóctel cambios de bando inesperados de estados menores clave (por ejemplo Escocia en medio de una guerra entre Francia e Inglaterra), avances tecnológicos, o casus belli y guerras fuera del guión histórico (que también los hay), y el resultado es que no hay dos partidas iguales.

12.5 Eventos genéricos

En uRR hay dos tipos de eventos; los históricos (que salen en turnos concretos) y los genéricos. Cada turno hay que montar la baraja de cartas y esto se hace tomando todas las históricas de ese preciso turno, y después una selección al azar de cartas genéricas que completan la baraja hasta alrededor de unas 40, que luego se reparten a los jugadores.

Puede parecer que estas últimas son un relleno pero no es así. Dentro de esas cartas genéricas están las activaciones de los menores (que permiten que cambien de aliado), casus belli que pueden dar un giro inesperado al turno, o avances tecnológicos que pueden alterar el curso de una guerra. La introducción de solo una parte de estos eventos y además al azar, añade tensión al juego y hace imprevisible cómo se va a desenvolver ese turno.

12.6 Sistema de combate

Tal vez por su aspecto (mapa de tipo grafo, juego conducido por cartas, y tropas muy genéricas) uRR parece un juego puramente estratégico, donde las principales decisiones que los jugadores pueden tomar respecto a sus ejércitos o flotas se reducen a hacer batallas. En realidad es un juego casi operacional. Esto es así gracias a la combinación de conceptos como el tamaño de batalla, las desventajas y por último el combate de subyugación.

El tamaño de la batalla puede variar según el terreno, el tipo de general o la superioridad naval. Esto está engranado con un sistema de desventajas que pueden reducir la calidad de las tropas, también dependiendo del terreno, generales, apoyo naval, etc. Estos son algunos factores que determinan cuándo y dónde interesa a los jugadores dar batalla. Los asedios y el combate de subyugación complementan el sistema anterior, permitiendo a las potencias forzar a sus enemigos a gastar muchos más recursos para avanzar y ocupar áreas. Este tipo de estrategias ocasionan al enemigo cierto desgaste en forma de unidades desbandadas, permitiendo luchar una guerra casi sin hacer batallas. La duración o el coste de una campaña y hasta cuándo el jugador puede usar esta táctica dilatoria también dependerá de hasta dónde puede ceder terreno sin empezar a perder áreas clave o aliados. O simplemente de si le interesa que la campaña sea más o menos corta por otras consideraciones estratégicas.

12.7 Líderes

La selección al azar de los generales es otro elemento que sirve para añadir elementos de decisión al juego. Dado que empeñarse en conseguir un general de un tipo concreto puede ser muy costoso o simplemente no salir, a menudo los jugadores acaban adaptando su estrategia a lo que consiguen. De esta manera, un general táctico puede animar al jugador a buscar batallas frontales decisivas, mientras que un general decidido puede empujarlo a una campaña de desgaste; o un almirante a su vez, abrir la posibilidad de atacar objetivos enemigos mediante complejas operaciones navales y desembarcos.

Los generales históricos (que entran en el juego por evento) en versiones anteriores del juego se diferenciaban de los genéricos en que podían tener más de una habilidad o característica. Esto daba lugar a situaciones complejas de resolver y finalmente lo cambiamos; ahora tienen también una única habilidad.

Estos generales históricos siguen contando con la ventaja de que no hay que pagar descontento por ellos, el jugador sabe de antemano cuándo van a salir, y también de qué tipo van a ser. Además, algunos al entrar en juego "convierten" unidades en veteranas (lo indica la misma carta de evento), estos veteranos representan las reformas en el ejército que introducían estos personajes excepcionales; algo que sucede desde tiempos de Filipo de Macedonia. De esta forma se estandariza y simplifica el funcionamiento de los generales, pero al mismo tiempo los históricos quedan mejor representados. La pérdida a final de turno de la mitad de los veteranos representa en este caso que otras potencias se acaban copiando esas reformas (aplicando de nuevo para ello una regla genérica que afecta por igual a los veteranos resultado de combates).

12.8 Descontento

Lo que en uRR llamamos descontento integra no solo el descontento y el nivel de agitación interna de una potencia, sino también el estado de su economía. En las primeras versiones del juego la economía y el descontento estaban separados, pero eran dos elementos con muchos vasos comunicantes entre sí. Llegados a un punto, nos dimos cuenta que era más práctico y simple integrarlo todo en un solo sistema.

Un nivel de descontento elevado puede representar que la potencia está muy endeudada, lo cual al final se traduce en agitación interna (impuestos excesivos, inflación y dificultades en el día a día de los habitantes de ese país). También se puede interpretar a la inversa; la agitación social por las causas que sean (políticas, religiosas...) acaba traducéndose en dificultades económicas, es decir, menor capacidad de recaudación de impuestos o de reclutar y mantener el ejército.

12.9 Vitalidad de las potencias

La vitalidad es una de las características más representativas de la fuerza de una potencia, y está engranada con muchos otros mecanismos del juego, de una forma que es difícil de ver solo leyendo las reglas.

Por ejemplo, durante una guerra una potencia tiene tantos puntos de moral como vitalidad. Si en algún momento se queda sin puntos de moral debe rendirse de forma inmediata; esto condiciona muchas veces la manera de librar una campaña militar: Las potencias con muy pocos puntos de moral, como por ejemplo Hungría que solo tiene 2, son frágiles y a menudo se lo juegan todo a una sola batalla como sucedía históricamente (derrotadas en un combate campal sobre un área clave, de golpe pierden 2 puntos de moral y deben rendirse). Sin embargo, las potencias con muchos puntos de moral (4 o 5) no solo tienen más encaje durante una guerra, sino que pueden jugar al desgaste contra potencias que tienen menos puntos, sabiendo que en una guerra larga, su adversario se va a ver forzado a rendirse antes.

A la hora de apostar para conseguir estados menores aliados o tecnologías, las potencias pueden pujar como máximo tantos puntos de descontento como su vitalidad, de manera que las que tienen más vitalidad también tienen más posibilidades de conseguir estos aliados y tecnologías.

La vitalidad también influye en la competencia comercial, otorgando cierta ventaja a las potencias con un nivel más elevado. Por último, el descontento sobre una potencia se compara a final de turno con su vitalidad, y en función de si es inferior, la supera, o es más del doble de esta, puede sufrir diferentes penalizaciones.

12.10 Moral y desarrollo de las guerras

Otro aspecto original de uRR es la moral durante una guerra. Como se ha indicado antes, una potencia tiene tantos puntos de moral como puntos de vitalidad, representados por fichas. Cada vez que la potencia pierde una batalla, un aliado o un área clave, debe entregar una de sus fichas de moral a quien le ha infligido la derrota. Si en algún momento se queda sin puntos de moral, se rinde de forma inmediata.

Cuando una guerra finaliza, la potencia ganadora es la que arrebató más puntos de moral a la otra, y las reparaciones de guerra que puede exigir el ganador son tantas como la diferencia de puntos de moral. En uRR los territorios enemigos ocupados durante una guerra no se los queda el conquistador automáticamente; tiene que exigirlos gastando puntos de reparación de guerra, y los que no puede (o no quiere) exigir, deben ser devueltos a su dueño original (a los que conozcáis el juego de ordenador Europa Universalis este concepto seguro que os resulta familiar).

Además, los puntos de moral perdidos se pueden traducir en puntos de descontento al final de la guerra (hastío de guerra), de manera que no es lo mismo una guerra donde el ganador tiene 2 puntos de moral del perdedor y el perdedor 0 del ganador, que una donde los puntos son 5 y 3 respectivamente. Aunque las reparaciones sean las mismas (dos en ambos casos), en el segundo supuesto la guerra ha sido más intensa y dura, y el impacto sobre el descontento (o economía) será más negativo.

Este ágil y sencillo sistema evita las “guerras totales hasta el último hombre” que son antihistóricas y desvirtúan las partidas de muchos otros juegos de este estilo.

12.11 Diplomacia

La diplomacia sin ninguna limitación puede resultar divertida en juegos más ligeros, pero no tiene en cuenta los condicionamientos históricos de la época y a nuestro entender, no resulta ni creíble ni realista.

En uRR las guerras están condicionadas por eventos o casus belli históricos como se ha visto. Una potencia puede declarar la guerra a otra sin tener casus belli, pero cuando lo hace tiene que entregarle a esta última 1 punto de moral, es decir, comienza “perdiendo”. Esto, además de ser una penalización necesaria para que el juego sea histórico, representa la oposición interna a una guerra que no tiene motivos para ser declarada. Aún y así, estas declaraciones de guerra suceden en algunas ocasiones, pero el jugador tiene que saber muy bien lo que está haciendo. Hacerlo con una potencia que tiene 5 puntos de moral (como el Imperio Otomano) contra una que solo tiene 2 puntos (como los Mamelucos) puede acabar saliendo bien, pero frente a una potencia con 4 puntos de moral (como Austria por ejemplo) es muy peligroso.

Las alianzas entre poderes están limitadas también a las históricas. La cooperación entre aliados también está limitada, a grandes rasgos, al envío de cuerpos expedicionarios, despliegues estratégicos y apoyo naval.

Igualmente, hay bastante diplomacia entre jugadores, aunque es algo diferente a la de otros juegos del estilo. Normalmente es una diplomacia de tú a tú, que gira alrededor de cuáles son las intenciones de un jugador respecto a una de sus potencias;

hasta donde está dispuesto a continuar una guerra o cómo se va a materializar el apoyo de un posible aliado, por poner algunos ejemplos.

Tampoco es raro ver a los dos mismos jugadores llevar potencias enemigas que se están desangrando por ejemplo en el Este, mientras que colaboran alegremente con otras dos potencias, aliadas en Occidente.

12.12 Economía

Este es otro aspecto que un juego tan largo puede acabar deformando una partida si se desvía demasiado de la historia. Se ha abordado asignando a cada potencia unos ingresos fijos que vienen indicados en su carta natal. Es posible conseguir ingresos adicionales por comercio o controlando áreas clave no natales.

En general, para la mayoría de potencias los ingresos fijos de la carta constituyen el grueso o incluso todos sus recursos, aunque hay algunas como España, Venecia, Holanda o el Imperio Otomano que pueden llegar a doblarlos con su comercio y sus conquistas. Estos ingresos se destinan a mantener unidades militares.

Por otra parte una potencia puede gastar más de lo que ingresa, lo cual provocará que al final de turno aumente su descontento (que como hemos visto también representa el endeudamiento y la marcha de la economía). Esto llevará a que en turnos posteriores esta tenga que reducir su actividad para dedicarse a recuperar su economía. Este sistema permite a las potencias estirarse más allá de sus recursos en los momentos críticos, pero al mismo tiempo evita que puedan quedar “fuera de juego” de forma permanente.

Además, el sistema es bastante redondo y sencillo: Los ingresos del grueso de las potencias oscilan entre 10 y 20 puntos; la mayoría de las unidades cuesta 1 punto mantenerlas (las flotas 2) de forma que calcular la economía de todas tus potencias y las consecuencias de sus niveles de descontento apenas te llevará 2 o 3 minutos cada turno. Podrás hacerlo sin necesidad de apuntar nada ni usar contadores.

12.13 Avance tecnológico

Se introduce a través de cuatro cartas de evento genéricas que confieren una ventaja a las potencias que las consiguen durante el resto de turno. Esto representa que todas las potencias se los acaban copiando al cabo de unos pocos años.

El sistema se complementa con algunas ventajas adicionales que pueden durar más tiempo y afectar solo a algunas potencias (como por ejemplo los Tercios españoles). También con eventos que pueden crear cambios permanentes en el juego a partir de ciertos turnos (como el Astrolabio náutico, que aumenta la distancia de operación naval, o el Galeón que permite a las flotas atacar y arrasar enclaves comerciales).

12.14 Narrativa

En la actualidad se publica una gran cantidad de juegos, y es frecuente oír hablar de mecánicas, sin embargo se habla menos de narrativa. La razón seguramente es que muchas de esas novedades son “eurogames” tan abstractos que a menudo su temática puede ser reemplazada por otra alterando poco más que el aspecto gráfico. No es este el caso de la mayoría de los juegos históricos y los wargames. Los que seáis aficionados a estos juegos y llevéis, como nosotros, varias décadas jugando a títulos de compañías como Avalon Hill o GMT Games estoy seguro de que recordáis, años después, partidas con resultados extraordinarios o sorprendentes (nadie recuerda una partida a Colonos de Catán diez años después).

En uRR los eventos históricos que van entrando y saliendo del juego en los turnos que les corresponde, son un elemento esencial en la construcción de esa narrativa. La mayoría tienen un impacto importante en el juego, aunque algunos verás que tienen muy poco efecto, o incluso ninguno como en el caso del evento “Lutero”. Estas cartas podrían suprimirse, pero las hemos incluido deliberadamente: sirven para que la narrativa sea más completa, y además cumplen una función didáctica, mostrando a los jugadores los que pensamos son los sucesos más significativos del periodo.

En segundo lugar, los juegos históricos y los wargames no serían simulaciones completas sin elementos aleatorios. Estos básicamente representan todo aquello que es imposible cubrir con las reglas por ser demasiado extraordinario, excepcional o raro, pero que a menudo podemos leer en los libros de historia. Ultima Ratio Regis tiene tres elementos aleatorios:

- El reparto de eventos al azar entre los jugadores, como en todos los juegos conducidos por cartas, sirve para construir un relato que es diferente en cada partida, pero que a la vez “rima” siempre con lo sucedido históricamente.
- En cuanto al combate, si te has mirado las reglas o los ejemplos, habrás visto que a grandes rasgos se basa en lanzar un dado de seis caras por cada unidad participante, para obtener un resultado que no puede ser menor que la calidad de la unidad (cuando lo es, se cambia por ese resultado mínimo). Esto hace que a la larga, los ejércitos con mejores unidades acaben saliendo victoriosos la mayor parte de las veces, pero al mismo tiempo permite que ejércitos de calidad inferior puedan ganar de forma excepcional gracias a una buena tirada. De nuevo se trata de un elemento necesario, dado que ese tipo de cosas sucedían. De esta forma, al mismo tiempo se contribuye a que el relato de las partidas sea épico e inolvidable, haciendo posible que, por ejemplo y contra pronóstico, los Mamelucos derroten al Imperio Otomano en una guerra, la Gran Armada desembarque los tercios de Flandes en Inglaterra, o los otomanos consigan tomar Malta.
- El último elemento que contribuye de forma importante a la narrativa son los generales excepcionales, de los que ya se ha hablado antes, que despiertan verdaderos sentimientos de orgullo y admiración, o decepción y desencanto.

12.15 Conclusión

En definitiva, tienes en tus manos un juego con bastantes mecanismos originales, que es la culminación de casi dos décadas de charlas y disertaciones alrededor que todos los “multiplayer” históricos que hemos probado.

Es posible que inicialmente te cueste ver su amplitud, pero confiamos en que cuando lo conozcas, empieces a apreciarlo, y sobre todo, a disfrutarlo como lo estamos haciendo nosotros.



CREDITOS

Creador: Ignacio Torres Siles

Diseño gráfico: Jesús Peralta García

Agradecimientos: A todos los miembros del club Alpha-Ares de Barcelona que han participado en el playtesting del juego, especialmente a Manuel Martínez Ramos, Antonio García Santos y Marcos Garrido Blanc.

También queremos dar nuestro agradecimiento a todos los miembros de laBSK.net que con su apoyo han hecho posible producir este juego con una calidad comercial, especialmente a David Florit, José V.H. Conde y Francesc Sistach.

<http://printandplay.games/>

