

ULTIMA RATIO REGIS



REGLAS

CONTENIDO

(Versión 1.0)

1. Introducción	4	3.3. Medio turno.....	5
2. Preparación de la partida.....	4	3.3.1. Comienzo del medio turno.....	5
2.1. Comienzo de un escenario	4	3.3.2. Impulso de un jugador.....	5
2.1.1. Subasta de potencias.....	4	3.3.3. Impulso de jugadores sin cartas.....	6
2.2. Preparación del tablero de juego.....	4	3.4. Final del turno.....	6
3. Secuencia de Juego.....	4	4. Acciones	6
3.1. Vencedor del juego	4	4.1. Construcción de tropa	6
3.2. Inicio de turno	4	4.2. Construcción de escuadra.....	7
3.2.1. Entrada de nuevas potencias.....	4	4.3. Reparación de escuadras.....	7
3.2.2. Ajustes de comercio.....	4	4.4. Construcción de fortaleza	7
3.2.3. Confección de la baraja.....	5	4.5. Reagrupar tropa.....	7

4.6. Otras acciones	7	8.1.6. Resolución del combate	13
5. Movimiento estratégico	7	8.1.7. Persecución	13
5.1. Movimiento estratégico de escuadras.....	7	8.1.8. Consecuencias del combate	13
5.2. Movimiento estratégico de tropas.....	8	8.1.9. Conscriptos.....	13
5.2.1. Intercepción del movimiento estratégico.....	8	8.2. Combates navales	14
5.3. Movimiento estratégico de ejércitos o flotas.....	8	8.2.1. Cuando se producen.....	14
5.4. Movimiento estratégico entre mapas.....	8	8.2.2. Atacante y defensor	14
6. Acciones navales.....	8	8.2.3. Ventajas y desventajas	14
6.1. Bases navales y distancia de operación naval.....	8	8.2.4. Campo de batalla	14
6.1.1. Escuadras sin bases a distancia de operación	9	8.2.5. Flotas averiadas	14
naval	9	8.2.6. Moral.....	14
6.1.2. Distancia de operación naval y desembarcos ...	9	8.3. Combates campales	14
6.1.3. Distancia de operación naval entre mapas.....	9	8.3.1. Cuando se producen.....	14
6.2. Escuadras y formación de flotas.....	9	8.3.2. Atacante y defensor	14
6.3. Movimiento táctico naval.....	9	8.3.3. Ventajas y desventajas	14
6.4. Intercepción naval.....	9	8.3.4. Campo de batalla y fortalezas	14
6.4.1. Intercepción del movimiento estratégico de	9	8.3.5. Combates de relevo	14
tropas	9	8.3.6. Tropas dispersadas y retiradas	15
6.4.2. Intercepción para apoyar operaciones tácticas de	9	8.3.7. Control del área	15
tropa	9	8.3.8. Veteranos y moral	15
6.4.3. Intercepción contra piratería.....	10	8.4. Combates de asedio.....	15
6.5. Piratas y corsarios.....	10	8.4.1. Cuando se producen.....	15
6.5.1. Condiciones para hacer la acción de piratería (o	10	8.4.2. Asediante, asediado y bajas de asedio.....	15
curso).....	10	8.4.3. Ventajas y desventajas	15
6.5.2. Procedimiento para la piratería.....	10	8.4.4. Campo de batalla, fortalezas y flotas	15
6.6. Flotas en puerto.....	10	8.4.5. Capitulaciones.....	15
7. Movimiento táctico terrestre	10	8.4.6. Veteranos y moral	16
7.1. Movimiento táctico de una tropa.....	10	8.4.7. Control del área	16
7.2. Movimiento táctico de un ejército.....	10	8.5. Combates de subyugación	16
7.3. Desembarcos anfibios	11	8.5.1. Cuando se producen.....	16
7.3.1. Condiciones para el desembarco.....	11	8.5.2. Oposición a la subyugación	16
7.3.2. Procedimiento.....	11	8.5.3. Ventajas y desventajas	16
7.3.3. Desembarcos anfibios entre mapas	11	8.5.4. Combate y Campo de batalla	16
7.4. Reacciones ante el movimiento táctico terrestre ...	11	8.5.5. Tropas desbandadas, líderes y fortalezas	16
7.4.1. Intercepción del movimiento táctico terrestre	11	8.5.6. Control del área y revueltas.....	17
7.4.2. Evasión ante el movimiento táctico	11	9. Repatriaciones	17
7.5. Control del área sin oposición	11	9.1. Repatriaciones de tropas.....	17
8. Combates	11	9.1.1. Movimientos estratégicos para repatriar tropas..	17
8.1. Procedimiento para los combates.....	12	17	
8.1.1. Unidades militares y dados	12	9.2. Repatriaciones de escuadras.....	17
8.1.2. Ventajas y desventajas	12	9.3. Repatriaciones de fortalezas y líderes.....	17
8.1.3. Campos de batalla	12	10. Logística	17
8.1.4. Orden de juego para cartas de combate y líderes.	12	10.1. Apilamiento.....	17
12		10.1.1. Apilamiento de Ejércitos y fortalezas.....	17
8.1.5. Preparación del combate	12	10.1.2. Apilamiento de flotas	17

10.2.Suministro.....	17	15.3.4. Otras vías de alianza.....	24
11. Veteranos	17	15.4.Consecuencias del cambio de status de un menor	24
11.1.Veteranía.....	18	15.4.1. Menores que pasan a neutrales.....	24
11.2.Pérdida de veteranía	18	15.4.2. Unidades de otras potencias en menores que cambian de aliado.	24
12. Líderes	18	15.5.Menores independientes	24
12.1.Movimiento de líderes.....	18	15.6.Menores mercenarios	24
12.2.Construcción de líderes.....	18	16. Diplomacia entre potencias	24
12.3.Líderes extraordinarios.....	18	16.1.Alianza entre potencias.....	24
12.3.1. Líderes históricos.....	18	16.2.Efectos de las alianzas.....	25
12.3.2. Características	18	16.2.1. Ayuda estratégica aliada	25
12.3.3. Desaparición de líderes extraordinarios	19	16.2.2. Cuerpos expedicionarios.....	25
13. Areas especiales.....	19	16.2.3. Flotas combinadas.....	25
13.1.Áreas de dispersión	19	16.3.Guerra entre potencias.....	25
13.2.Areas independientes.....	19	16.3.1. Guerra y Puntos de victoria	25
13.2.1. Áreas independientes inactivas.....	19	16.3.2. Casus Belli (CB)	25
13.2.2. Áreas independientes activas.....	19	16.3.3. Declaraciones de guerra.....	25
13.3.Rebeliones (o revueltas).....	19	16.3.4. Moral de la potencia y marcha de la guerra	26
13.4.Teatros de operaciones e intereses de potencia	19	16.3.5. Causas de pérdida de moral.....	26
13.4.1. Intereses de potencia	20	16.4.Paces	26
13.5.Areas fronterizas	20	16.5.Final de guerra.....	26
13.6.Áreas navales especiales.....	20	16.5.1. Potencias que deciden voluntariamente abrir negociaciones de paz.....	26
13.6.1. Galeras.....	20	16.5.2. Potencias que están obligadas a abrir negocia- ciones de paz.....	26
13.6.2. Expediciones transoceánicas.....	20	16.6.Negociaciones de paz.....	26
13.6.3. Puertos estratégicos.....	20	16.6.1. Ajuste marcha de la guerra.....	27
13.7.Colonias y asentamientos de ultramar	20	16.6.2. Ajuste del descontento	27
14. Economía	21	16.6.3. Condiciones de paz	27
14.1.Descontento.....	21	16.6.4. Paz forzada	27
14.1.1. Acción de bajar el descontento	21	16.7.Hundimientos.....	27
14.1.2. Acción de subsidiar a un aliado	21	17. Final del turno	27
14.2.Comercio	21	17.1.Fase económica.....	28
14.2.1. Centros de comercio	21	17.1.1. Contabilización de ingresos y gastos.....	28
14.2.2. Comerciantes.....	21	17.1.2. Degradación y eliminación de unidades y con- troles	28
14.2.3. Capacidad de los centros comerciales	22	17.1.3. Puntos de victoria de final de turno	28
14.2.4. Ajuste de comerciantes.....	22	17.2.Agitación social	28
14.2.5. Repercusiones del comercio	22	17.3.Cambios dinásticos.....	28
14.3.Tecnología.....	22	17.4.Ultimo final de turno.....	29
14.3.1. Subasta de la tecnología	22	18. Despliegue de una potencia	29
15. Diplomacia con menores	23		
15.1.Menores no aliados	23		
15.2.Consecuencias de la alianza con menores.....	23		
15.3.Proceso de alianza con menores	23		
15.3.1. Alianza por carta.....	23		
15.3.2. Refuerzos de un menor.....	23		
15.3.3. Alianza por conquista.....	23		

1. Introducción

En el presente libro se explican las reglas del juego Ultima Ratio Regis (uRR). Se asume que los jugadores ya están familiarizados con los elementos del juego y la terminología, explicados todos en el documento introductorio.

El presente libro de reglas se ha estructurado no solo para explicar las reglas de forma pedagógica sino también para facilitar las posteriores consultas que siempre se dan durante el transcurso de las partidas.

2. 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 documento de escenarios.

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.

2.1. Comienzo de un escenario

Dado que cada jugador conducirá normalmente varias potencias, en los escenarios aparecen éstas 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 "[21.19. Ejemplo Comienzo de un escenario](#)").

2.1.1. 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 "[21.20. Ejemplo Subasta de potencias](#)").

2.2. 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 "[18. 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.

3. 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.

3.1. Vencedor del juego

La partida la gana el jugador que tras el último turno, tiene más PV acumulados (desempates por orden de jugador).

3.2. Inicio de turno

Preparamos el turno, tenemos que hacer las siguientes tareas:

3.2.1. Entrada de nuevas potencias

Según el escenario, si procede, se mira qué jugador las controla; seguidamente, se despliegan (ver "[18. 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 de potencia 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.

3.2.2. 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 "[16.3.2. Casus Belli \(CB\)](#)"). Los puertos comerciales destruidos en el turno anterior, vuelven a estar otra vez operativos. Todo esto se explica más adelante (ver "[14.2. Comercio](#)").

3.2.3. 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 del número de jugadores, se calcula el número de cartas que se jugará en cada turno. Este número será por tanto fijo durante todo el juego. Determinado el número de cartas, se pasa a confeccionar la baraja.

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 (5/jugador)

Tal y como se explica en el documento introductorio, 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 "[21.22. Ejemplo Confección de la baraja](#)").

3.3. 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.

3.3.1. 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, aquel con un número más bajo de jugador (por ejemplo jugador 2 antes que el 4).

3.3.2. 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, for-

talezas que pueden terminar de construirse, o tropas que pueden reagruparse.

Bajo ciertas circunstancias, algunas potencias pueden reagrupar alguna tropa (sin coste alguno).

Las flotas o escuadras operativas de sus potencias que están en puerto, pueden situarse ahora en algún mar adyacente si se desea (también sin coste alguno). Además, tropas asediadas pueden efectuar una salida sin coste de acciones.

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 "[22.19. 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 de jugar al menos una carta (si le quedan en la mano). Para jugar una carta, el jugador selecciona una de su mano, pero debe de escoger prioritariamente aquellas con el título en blanco sobre fondo oscuro (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 oscuro 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 "[26.19. 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. Cumpliendo lo anterior, es posible repartir los puntos de producción (en adelante PP) de una carta entre varias potencias.

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 eventos, 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, tanto en los que efectúe el jugador que hace el impulso, como reaccionando en los impulsos de otros. En la carta viene detallado cómo y cuándo jugarse (ver "8.1. 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 "22.20. 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 "23.35. Ejemplo Final de impulso").

3.3.3. 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).

3.4. 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 [Ejemplo Final medio turno](#).

4. 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.

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 sólo en dominios natales.
Construcción de escuadra	Poniéndola en 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 o naval
Construir un líder	Asignándolo a alguna tropa/flota/fortaleza; o sustituirlo por otro.
Piratería	Ataca 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	

4.1. Construcción de tropa

Las potencias y los menores tienen una serie de tropas marcadas en su carta de potencia (que son las que tiene disponibles). 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 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 ésta (por tanto no asediada) por la cara 2; aquellas marcadas con caras 3-4, por la cara 3 en áreas natales de la potencia del mapa grande (por tanto no pueden construirse en los minimapas). 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 [“5.2. Movimiento estratégico de tropas”](#)).

4.2. Construcción de escuadra

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

Para ello se sitúa la escuadra en alguna posesión de la potencia que sea área costera por la cara de “reparación”; estas escuadras no están todavía operativas, y no pueden moverse del área.



4.3. 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 [“5.1. Movimiento estratégico de escuadras”](#)).



Ver [“25.19. Ejemplo Reparación de escuadras”](#).

4.4. 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.

Con la primera acción, se sitúa la ficha de fortaleza por la cara “en construcción” en alguna posesión 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 construir en el siguiente impulso la fortaleza (que se mantiene, aunque no tiene apilamiento, etc...).



Fortalezas en construcción en áreas que cambian de control son destruidas.

Ver [“26.23. 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.

4.5. 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 asignada un posible líder) y se emplaza en algún área controlada, en el mismo teatro de operaciones de la casilla de dispersión (ver [“24.19. 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 las zonas continentales, 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 [“5.2. Movimiento estratégico de tropas”](#)).

Ver [Ejemplo Reagrupar tropa](#).

4.6. Otras acciones

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

- Movimiento estratégico (ver [“5. Movimiento estratégico”](#))
- Movimiento táctico (ver [“6.3. Movimiento táctico naval”](#) [“7. Movimiento táctico terrestre”](#))
- Construir un líder (ver [“12. Líderes”](#))
- Construir un comerciante (ver [“14.2. Comercio”](#))
- Piratería e incursiones (ver [“6.5. Piratas y corsarios.”](#))
- Bajar el descontento propio (ver [“14.1. Descontento”](#))
- Subsidiar a una potencia aliada (ver [“14.1. Descontento”](#))
- Declarar la guerra (ver [“16.3.3. Declaraciones de guerra”](#)).

5. Movimiento estratégico

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

5.1. Movimiento estratégico de escuadras

Se utiliza para mover una única escuadra naval (que puede incluir a un líder asignado), atravesando una cadena ilimitada de mares adyacentes. Para conducirlo, se señala la escuadra (que debe estar operativa), y la sucesión de mares que ésta atraviesa (ver [“6.1. Bases navales y distancia de operación naval”](#)).

Estos movimientos pueden dejar la escuadra en un mar, o

en un puerto; y pueden incluir posibles líderes asignados a la escuadra (ver "12. Líderes").

5.2. 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 (no se incluyen asediadas) como mares.

Para efectuarlo, se selecciona la tropa y la sucesión de áreas controladas o mares adyacentes que ésta 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; ni fortalezas asediadas (que no sean puerto) pueden formar parte de estos movimientos.

5.2.1. 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 "7.4.1. Intercepción del movimiento táctico terrestre").

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.

Como en el caso de movimiento estratégico de escuadras, todos los movimientos de tropas que tienen como destino algún mapa diferente al de partida, deben de ser de este tipo.

5.3. 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 redesplegarse múltiples escuadras o tropas (ver "26.21. Ejemplo Movimiento estratégico de ejércitos o flotas").

5.4. 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 la esquina inferior izquierda del 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.

6. 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 suministros de tropas, protegiendo o interceptando los movimientos de tropas a través de mares, o apoyando directamente acciones en tierra que se dan en los litorales.

6.1. Bases navales y distancia de operación naval

Todas las escuadras necesitan una base naval, esto es, un puerto (área litoral controlada) desde donde operar. La base debe de 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 litoral 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.



6.1.1. Escuadras sin bases a distancia de operación naval

Si por alguna circunstancia una escuadra se queda sin ningún 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 ningún área litoral) **la escuadra es destruida**.

6.1.2. Distancia de operación naval y desembarcos

Los desembarcos anfibios (ver "[7.3. Desembarcos anfibios](#)") también están limitados por esta distancia, de forma que si la distancia es 1, sólo pueden conducirse desde un puerto controlado, a uno enemigo del mismo mar.

6.1.3. 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, Mar 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 America del Norte.

6.2. Escuadras y formación de flotas

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

El número de escuadras que puede 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.

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

6.3. Movimiento táctico naval

El movimiento táctico naval se utiliza básicamente para expulsar flotas o escuadras enemigas de un mar donde ésta esté 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 flotas enemigas quiere atacar. El propietario de la misma puede entonces trabar un combate naval con la flota o escuadra (ver "[8.2. Combates navales](#)"), o retirar la flota a puerto. **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 "[23.23. Ejemplo Movimiento táctico naval](#)").

6.4. 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.

6.4.1. 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, éstas pueden anunciar que interceptan dicho movimiento.

Procedimiento

Cada potencia enemiga que lo desee señala una sólo 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 en ese mar (o una escuadra), que actuará de **escolta** 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 en el mismo mar), 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 a la última área controlada (normalmente el 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 de conseguir hacer al menos un punto de batalla (ver "[8.2. Combates navales](#)"), para así evitar un empate (a cero) e impedir el movimiento de tropas.

6.4.2. 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, o al menos evitar dicho apoyo a tropas enemigas. Para ello simplemente se anuncian dicha intercepción, y el bando al que se desea apoyar. La única condición para ello es que se debe de 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 "[8.2. Combates navales](#)"). Si hay más de una potencia que apoya el mismo bando, la potencia ayudada escoge cual 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

esta intercepción, 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

Un bando recibe el apoyo naval

Esto se da en las siguientes circunstancias:

- Sólo ha habido la intercepción naval de una flota propia o aliada.
- Ha habido un combate naval donde la flota propia (o aliada) ha vencido.

6.4.3. Intercepción contra piratería.

Cuando se es objeto de un ataque de piratas o corsarios, este jugador 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 flota 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.

6.5. Piratas y corsarios.

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

6.5.1. 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 de 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).

6.5.2. 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 "[6.4.3. 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 de hacer al menos un punto de batalla para vencer (ver "[8.2. 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 "[22.22. Ejemplo de piratería.](#)").

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

6.6. Flotas en puerto

Al principio del impulso de un jugador, este puede mover al 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 si 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 "[6.1.1. Escuadras sin bases a distancia de operación naval.](#)"). Las escuadras continúan operativas o en reparación según empezasen este movimiento.

7. Movimiento táctico terrestre

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

7.1. 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, 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).

7.2. 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 "[23.21. 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 ésta.

7.3. 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.

7.3.1. Condiciones para el desembarco

Para el desembarco, es imperativo que la tropa o el ejército comience el impulso en un área litoral 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 litorales a áreas litorales del mismo mar. Si esta distancia es de 2, serían posibles los desembarcos a áreas litorales de mares adyacentes.

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

7.3.2. Procedimiento

Para hacer el desembarco, previamente las tropas deben de 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, abortado.

Una vez superado este primer obstáculo, las tropas se mueven el 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.

7.3.3. 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.

7.4. Reacciones ante el movimiento táctico terrestre

Ante el movimiento táctico enemigo hacia áreas controladas de una potencia, ésta 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.

7.4.1. Intercepción del movimiento táctico terrestre

Cuando un jugador anuncia que desea hacer un movimiento táctico a un área controlada por una potencia, ésta puede señalar una sólo 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, atraviere una controlada y libre de tropas enemigas.

7.4.2. Evasión ante el movimiento táctico

Cuando un jugador anuncia que desea hacer un movimiento táctico a un área con tropas de la potencia, 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 no es posible retirarse al área por donde viene el ataque, aunque esté controlada; ni a áreas con revueltas). 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 "[23.22. 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 conducir la primera, normalmente por tener las tropas aisladas (ver "[25.21. Ejemplo Retirada desbandando tropas](#)").

7.5. Control del área sin oposición

Una vez un ejército entra en un área enemiga, si las posible tropas que allí hubiera se retiran, y no hubiesen intercepciones, éste puede si lo desea 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 "[16.3.4. Moral de la potencia y marcha de la guerra](#)").

8. 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.

8.1. 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 maniobraban (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.

8.1.1. 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 con la categoría 2 (C2).

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

8.1.2. 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.

8.1.3. 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).

8.1.4. 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 Flanqueo, todavía se podría modificar otra vez.

8.1.5. 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 detallan 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 "8.1.9. 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 detallan los diferentes tipos de batalla).

8.1.6. Resolución del combate

Determinados los dados que lanza 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	
1-2	-	• Victoria para el jugador que consiga más puntos de batalla
3	1	• Empate - No hay victoria de nadie.
4	1 (+B)	• Perdedor - Desbanda la diferencia de puntos de batalla (redondeado por defecto)
5	2	• Puntos de moral sólo si el perdedor lanza más de un dado.
6	2 (+B)	• El vencedor, conservará al menos una unidad en el terreno (ignorando desbandados o bajas)

(B) = Baja: Cada dos resultados de baja, elimina un oponente. Si hay un 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), 3(C3) y 3(C1). El dado C4 pasaría el 1 a 4, el dado C2 se mantendría con 6, el 3 de C3 mantendrían el resultado de 3, 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 3 hace un punto de batalla (y ninguna baja), y el 2 no hace nada. Vence la primera fuerza al conseguir más puntos de batalla.

8.1.7. 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 aplicaran 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 tienen mantenimiento).

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

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.

8.1.8. Consecuencias del combate

Tras la resolución, en función del tipo de combate, el bando perdedor debe efectuar una retirada y verse obligado a entregar una moral al vencedor (ver "16.3.5. Causas de pérdida de moral"). También es posible que algunas tropas se vuelvan veteranas. Todo esto se detalla enseguida con el detalle de cada tipo de combate.

8.1.9. Conscriptos

Esta regla recoge las levadas 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 de haber un líder presente
- En combates navales además de un líder presente, debe de haber un puerto comercial que no haya sido arrasado (ver "14.2.4. 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 lí-

der; 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 concriptos no son elegibles para esto.

Ver [Ejemplo de combate](#).

8.2. Combates navales

Son enfrentamientos entre flotas. Para un ejemplo completo (ver "[23.24. Ejemplo Combate naval](#)")

8.2.1. 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 un orden para anunciar este apoyo; una potencia puede incluso anunciar este apoyo y luego cancelarlo (antes de empezar el combate obviamente).
- Como resultado de la intercepción de un movimiento estratégico de tropas por mar.
- Por la acción de piratería.

8.2.2. Atacante y defensor

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

8.2.3. Ventajas y desventajas

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

8.2.4. 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.

8.2.5. 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 puerto, aunque pueden volver a salir al mar con la acción correspondiente (o sin coste a principio del siguiente impulso del jugador).

8.2.6. Moral

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

8.3. Combates campales

Son enfrentamientos entre ejércitos

8.3.1. 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.

8.3.2. Atacante y defensor

El jugador que está haciendo el impulso es el atacante.

8.3.3. 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 "[8.4. Combates de asedio](#)").

8.3.4. 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 paso de montaña hasta en dos.

En caso de desembarco anfibio hasta en tres si el área es plana o hasta en dos para el resto.

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**.

8.3.5. 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, ase-

diente y asediado) (ver "[10.1.1. 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 (incluida asediadas) al área por donde entró (normalmente para no superar los límites de apilamiento).

8.3.6. 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.

8.3.7. 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 "[16.3.2. 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.

8.3.8. Veteranos y moral

El perdedor de un combate que lanzó al menos dos dados, debe de 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.

8.4. Combates de asedio

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

8.4.1. 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.

8.4.2. 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 desbandada para el asediador (o una baja de asedio para el asediado). Si no ha habido un empate, 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 (por ejemplo si la derrota hubiera sido solamente por un punto de batalla sin bajas).

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

8.4.3. 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.

8.4.4. 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).

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).

8.4.5. 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 asediado 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

8.4.6. Veteranos y moral

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

8.4.7. 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 "[27.19. Ejemplo Combate de asedio](#)".

8.5. Combates de subyugación

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

Para un ejemplo completo (ver "[23.25. Ejemplo de subyugación](#)")

8.5.1. Cuando se producen

Se producen cuando un ejército finaliza su movimiento sobre un área controlada por una potencia en guerra, y anuncia que desea tomar el control de dicha área. Si la potencia controladora del área desea (y puede) oponerse a dicho control, se da un combate de subyugación. Nótese que para estos combates, el área debe de estar libre de defensoras, 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 "[13.3. Rebeliones \(o revueltas\)](#)") y "[13.2.2. Áreas independientes activas](#)").

8.5.2. 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 de estar adyacente al área defendida, o a dos

de distancia (siempre que controle el área intermedia y ésta no tenga tropas enemigas suministradas, o con revuelta).

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

8.5.3. 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) cuentan una desventaja.
- El opositor tiene una desventaja, si el área desde la que se opone no está adyacente.

Ver "[26.26. 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).

8.5.4. Combate y Campo de batalla

En las subyugaciones, **cada bando lanza un solo dado**: C3 el subyugador y C2 el opositor, aplicando las desventajas 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 fué 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 "[23.32. Ejemplo Combate subyugación](#)".

8.5.5. 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 "[23.31. 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 al opositor se oponía con una fortaleza, no hay persecución para ningún bando (se ignoran resultados de desban-

dado o eliminado).

8.5.6. Control del área y revueltas

Si vence el subyugador, este pasa a tomar 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 "[13.2.2. Áreas independientes activas](#)").

9. Repatriaciones

Se producen cuando por algún acontecimiento diplomático, algunas unidades militares deben de salir del área o mar donde están situadas; también para recuperar cuerpos expedicionarios al final de turno (ver "[16.2.2. 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).

9.1. 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 la 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.

9.1.1. 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 por una intercepción naval perdedora, la tropa es desbandada.

Ver "[26.20. Ejemplo Repatriación de tropas](#)"

9.2. 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 "[6.6. Flotas en puerto](#)").

9.3. Repatriaciones de fortalezas y líderes

Las fortalezas no se pueden repatriar, en su lugar son elimi-

nadas. Líderes que estuviesen en fortalezas que deben ser destruidas (o en fortalezas del menor), se toman y se asignan a cualquier otro tropa, escuadra o fortaleza propia no asediada.

10. Logística

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

10.1. 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 colonias de los minimapas.

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

Para el resto de áreas (incluidas Ormuz y Adén) es de 1.

10.1.1. 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 sobreapilados. En las batallas de relevo (ver "[8.3.5. Combates de relevo](#)") también puede superarse temporalmente este límite.

Cuando un jugador acaba una acción, tropas sobreapiladas 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 "[25.23. Ejemplo Apilamiento de Ejércitos y fortalezas](#)".

10.1.2. 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 asentamientos (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.

10.2. 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 "[23.26. Ejemplo Suministro por mar](#)").

11. 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.

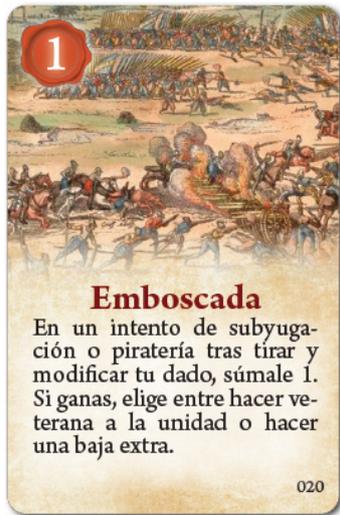
En uRR las tropas tienen dos caras:

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.



11.1. Veteranía

Las tropas se veteranizan principalmente en combates campales y en asaltos a fortificaciones (para asediadores). **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

11.2. 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.

12. 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.

12.1. Movimiento de líderes

Deben de 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 propia que haya en el área,

o escuadra de la flota (incluso durante o justo después de un combate).

12.2. 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 situar a estos mismos 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. 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.

12.3. 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 de tener un descontento que no supere su vitalidad, y al hacerlo, aumenta en 3 el descontento (ver "23.33. Ejemplo Construcción líder extraordinario").

Esto representa las enormes dificultades que podían haber en una época tan marcada por el nacimiento para dar mandos importantes a personajes de clases bajas.

12.3.1. 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.

12.3.2. 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 (incluidos el 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). También, conduciendo movimientos tácticos no puede ser interceptado (por tierra); y puede hacer intercepciones con varias tropas a 2 áreas de distancia (el caso normal es con una sola tropa). Dos decididos interactuando entre ellos se comportan como líderes ordinarios.

- **Creativo:** Puede aumentar una categoría un sólo dado propio (categorías por debajo de 4) en cualquier tipo de batalla. 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 "[10.1. 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 es con un sólo dado.

12.3.3. 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.

13. Areas especiales

13.1. Áreas de dispersión

Cada teatro de operación 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 "[17.2. 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.

13.2. Areas 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).

13.2.1. 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.

13.2.2. 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 punteado). A efectos de la subyugación, estas áreas aparecen como A2 o A3 (según la belicosidad de la misma). Ver "[23.30. Ejemplo Áreas independientes activas](#)".

Áreas poseídas por potencias que desaparecen, pasan a áreas independientes activas que se defienden con A3 (ver "[16.7. Hundimientos](#)").

13.3. 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 pueden situarse 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 situarla en las áreas que especifica la carta, se ignora el requisito anterior (por lo que sí pueden situarse por ejemplo en áreas con tropas)

Ver "[25.20. 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.

Rebeliones en 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.

13.4. 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.

13.4.1. 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 menores del teatro (ver "15.3. Proceso de alianza con menores")
- No puede solicitar ningún tipo de reparación de guerra que se refieran a territorios o menores del teatro (ver "16.6.3. Condiciones de paz").
- La potencia no puede ubicar comerciantes en los centros de comercio marítimos que den a dichos teatros (al no ser que el centro de comercio también incluya alguna 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 del teatro fronterizas a aquellos donde la potencia sí tiene interés. Esto

se explica a continuación.

Ver "23.28. Ejemplo Intereses de potencia".

Una de las formas de "orientar" a las 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).

13.5. 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.
- En la 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, deben devolverse estas áreas.

13.6. Áreas navales especiales

13.6.1. Galeras

Hasta que un evento histórico indique lo contrario, las flotas que aparecen en el Mediterráneo, no pueden moverse 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).

13.6.2. 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 "23.27. Ejemplo expediciones transoceánicas").

13.6.3. Puertos estratégicos

Las siguientes áreas costeras, permiten que el controlador de las mismas cuente 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

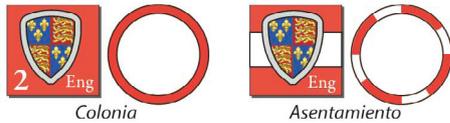
13.7. Colonias y asentamientos de ultramar

Estas áreas tienen algunas peculiaridades: De cara al apilamiento, las colonias cuentan como áreas del mapa principal (apilamiento 4), mientras que los asentamientos son de 2.

En estas áreas no son posibles las oposiciones a la subyuga-

<p>Reglas especiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En Indic Ocean las flotas tienen una desventaja. 	<p>PERSIA (Turnos 1-?)</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mesopotamia • Bagdad (área) • Diyarbakir (área) 	<p>3 Vitalidad 6 Ingresos</p> <p>2 3 2 1</p> <p>6 2 1</p> <p>Interés</p>

ción de tropas amigas adyacentes, pero por contra, deben de ser siempre subyugadas (aunque se hubiese producido una victoria en una posible batalla campal). Las colonias se defienden como A3, y los asentamientos como A2.



Adicionalmente como ya se vió, las conscripciones en los minimapas no suben el descuento.

14. Economía

14.1. Descontento

En uRR todas las potencias tienen un nivel de descuento, 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 descuento, limitan o impiden la adquisición de tecnología, la diplomacia, reclutar líderes extraordinario. Adicionalmente, como se verá en el apartado de final de turno, puede provocar el colapso de la potencia.

El descuento puede aumentar por los siguientes motivos:

- Adquisición de tecnología o de menores (ver "[14.3.1. Su- basta de la tecnología](#)" y "[15.3.1. Alianza por carta](#)")
- Por conscripciones (ver "[8.1.9. Conscriptos](#)")
- Por piratería (ver "[6.5.2. Procedimiento para la piratería](#)")
- Al finalizar una guerra (cansancio de guerra) (ver "[16.6.2. Ajuste del descuento](#)")
- Al finalizar una guerra (pagar reparaciones de guerra) (ver Tabla Reparaciones de guerra)
- En el final de turno, por cada rebelión en posesiones de

Causas Descontento

Causas que lo aumentan

- La potencia ha perdido un combate contra un pirata donde hay comercio → 1 (o 2)
- Promocionar 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 gastos que supere a los ingresos → 1

Causas que lo disminuyen

- Con la acción correspondiente
- La potencia ha ganado un combate con un pirata donde hay comercio → 1 (o 2)
- Al final de una guerra por condiciones de paz
- Al final del turno, por cada gastos que supere a los ingresos → 1

la potencia

Y disminuye con:

- La acción de bajar el descuento o los subsidios aliados (se explica a continuación)
- Al finalizar una guerra (recibir reparaciones de guerra) (ver Tabla 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 descuento.
- Algunos eventos también pueden hacer subir o bajar el descuento de una potencia.

14.1.1. Acción de bajar el descuento

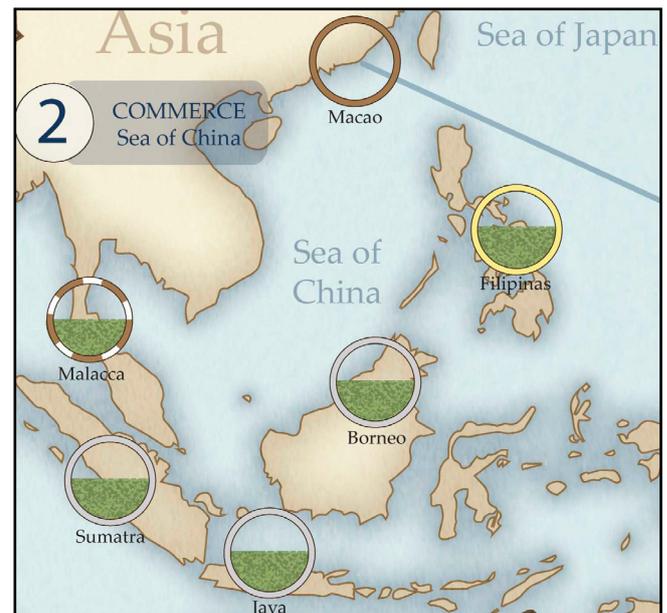
Con esta acción, la potencia baja uno su nivel de descuento

14.1.2. Acción de subsidiar a un aliado

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

14.2. 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.



14.2.1. 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.

14.2.2. 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 de tener alguna posesión, en algún área litoral adyacente a la zona naval donde está el centro de comercio.**
- 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 “16.3.2. Casus Belli (CB)”) de todas las potencias del centro de comercio sobre la que acaba de entrar (aunque ya estuviera presente con un solo comerciante).

14.2.3. 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 éste debe ajustarse, eliminando comerciantes que sobran.

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

14.2.4. Ajuste de comerciantes

En el final de turno, aquellos centros de comercio con menos capacidad de comerciantes que los que han situado los jugadores, deben ajustar los comerciantes siguiendo un procedimiento que se explica enseguida 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.

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



Competencia comercial

Para eliminar comerciantes sobrantes en los centros comerciales se sigue el siguiente procedimiento:

- Se ordenan las fichas de comerciantes (que estarán por la cara de 1 o 2 según el número de comerciantes de cada potencia) siguiendo estos criterios:
 - Menor número de puertos comerciales **sin la ficha de prohibido comercio** 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 bajandola 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 “27.22. Ejemplo Competencia comercial”.

14.2.5. 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.

14.3. 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 éste, 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).

14.3.1. Subasta de la tecnología

El 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 decreta por cada punto de descontento que exceda su vitalidad. La apuesta mínima es 1 (ver ["22.21. 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. 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).

15. 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 sitúan junto a la potencia aliada para señalar esta relación.



15.1. 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 entre potencias).

15.2. 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 éste. Esta restricción no está para fortalezas, de forma que una potencia puede construir las en las áreas del menor (aunque se destruirán tan pronto finalice la alianza).
- 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 ["17.1.1. Contabilización de ingresos y gastos"](#)).

- Como norma general (hay algunas excepciones detalladas en las cartas), las 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.

15.3. Proceso de alianza con menores

Las potencias se pueden aliar con menores por algunas 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

15.3.1. 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 el menor situado.

Si bien el límite de descontento que cada potencia puede llegar a apostar se calcula igual que en el caso de la tecnología; 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 ["15.4.2. Unidades de otras potencias en menores que cambian de aliado."](#)

Ver ["24.20. Ejemplo Subasta de un menor"](#)

15.3.2. 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 ["4.1. Construcción de tropa"](#)). Las posibles fortalezas del menor (que aparezcan en su carta), son reconstruidas inmediatamente en caso de que hubieran sido destruidas (ver ["24.21. Ejemplo Refuerzos de un menor"](#)).

15.3.3. 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 ["16.3.4. 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 va-

rias potencias enemigas, la potencia aliada sigue estándolo (y no pierde por tanto moral)

15.3.4. 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.

15.4. Consecuencias del cambio de status 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

15.4.1. 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.

Unidades del antiguo aliado son repatriadas.

Los marcadores de control y unidades militares de otras potencias se mantienen (ver "15.1. Menores no aliados").

15.4.2. 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 "9.1. Repatriaciones de tropas"). Marcadores de control sobre el menor de estas potencias, deben eliminarse.

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).

Esta repatriación es opcional para estas potencias si el nuevo aliado del menor está en guerra con ellas. Unidades no repatriadas pasan a controlar el área; las unidades militares del menor y posibles fortalezas de éste (ver "15.3.2. Refuerzos de un menor") solo pueden situarse en áreas controladas del menor.

15.5. Menores independientes

Como se ha visto, los menores son poco más que apéndices de la potencia que los controla. Si ésta 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 estuviera en paz forzada, ver "16.6.4. 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 jun-

to 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 "15.4.1. Menores que pasan a neutrales"), y después será tratado como si fuera neutral hasta el final de la guerra (ver "15.1. 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 "24.22. Ejemplo Menores independientes que entran en guerra".

15.6. Menores mercenarios

Suizos y mercenarios germanos 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.

16. 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 puede 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)

16.1. Alianza entre potencias

Al comienzo del impulso de cualquier jugador, éste 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 "23.19. Ejemplo Alianza entre potencias")

Aliados cuentan como en paz forzada (no pueden p.ej. hacer acciones que provoquen CB, ver "16.6.4. 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 "[23.20. 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.

16.2. 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.

16.2.1. Ayuda estratégica aliada

Las áreas del aliado permiten trazar movimiento estratégico a ejércitos propios, y a efectos de suministro (ver "[10.2. 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.

16.2.2. 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 interceptación 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 del movimiento estratégico (aunque en este caso no es necesario el permiso del aliado). Ver "[26.24. Ejemplo cuerpo expedicionario](#)".

Al finalizar las alianzas en el final de turno; los cuerpos expedicionarios son repatriados (ver "[9.1. Repatriaciones de tropas](#)").

16.2.3. Flotas combinadas

En el impulso de un jugador, éste 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 batalla, en cualquier momento que deseen 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 "[23.34. Ejemplo formación flota combinada](#)".

16.3. 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.

16.3.1. Guerra y Puntos de victoria

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

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

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

16.3.2. 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.
- 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.

16.3.3. 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 declaración es automática.

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.

16.3.4. Moral de la potencia y marcha de la guerra

Todas la potencias tienen unas fichas de "puntos de moral", tantos como vitalidad tenga, e 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.

16.3.5. Causas de pérdida de moral

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

- Cada vez que una potencia pierde un combate campal o naval, donde la potencia lanzase al menos dos dados
- Cada vez que la potencia pierde un área clave 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 declarar la guerra sin CB (no es el caso de entrar en guerra arrastrado por un aliado)
- Por perder un menor aliado sin áreas clave como consecuencia de haber sido totalmente conquistado por el enemigo.

Resumen causas de pérdida de moral

- La potencia pierde un combate naval o terrestre donde hubiera lanzado dos dados o más.
- La potencia pierde el control de un área clave (o una colonia) a manos de la potencia enemiga.
- La potencia pierde el control de un área no clave pero que aparece en su carta de potencia o en la de su enemiga como objetivo (PV)
- La potencia pierde dos posesiones (sólo se cuenta en el fin de la guerra)
- Declarar la guerra sin CB.

16.4. 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.

16.5. Final de guerra

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.

16.5.1. Potencias que deciden voluntariamente abrir negociaciones de paz

Para ello la potencia deberá cumplir dos condiciones:

- Debe de haber **perdido al menos la mitad de su moral** a mano 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.

Al hacerlo, entregará una moral (que puede ser la última) a la potencia con la que empezará las negociaciones (se detalla esto a continuación)

16.5.2. Potencias que están obligadas a abrir negociaciones de paz

Esto sucede al final de la acción donde la potencia pierde su último punto de moral. 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.

Ver "[26.28. Ejemplo Final de guerra](#)".

16.6. Negociaciones de paz

La guerra la gana la potencia que ha arrebatado más moral a la contraria. En los empates, ninguna potencia ha ganado la guerra. El procedimiento a seguir es el siguiente:

- Se ajusta la marcha de la guerra por el diferencial de áreas no claves arrebatadas una potencia a la otra (se explica a continuación).
- Se vuelve a ajustar la marcha de la guerra en contra del jugador que ha pedido las negociaciones (si la guerra finaliza por ser final de turno, esta fase se ignora).
- 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 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

16.6.1. 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, una potencia debe entregar una moral a su adversaria (caso de no quedarle, debe devolver una moral arrebatada).

Si aún así la potencia no puede entregar alguna moral porque no le quedan disponibles, 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, si una potencia con vitalidad 2, que había arrebatado una moral al enemigo y había perdido otra, negocia la paz habiendo perdido un diferencial de 2 áreas; ajustaría la marcha a 2-0: Empezaría 1-1, que por las áreas perdidas pasaría a 2-0, y por haber perdido las negociaciones a 3-0. Como la perdedora tiene 2 de vitalidad, se pasa automáticamente a 2-0.

16.6.2. 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).

16.6.3. Condiciones de paz

Con los puntos de diferencia de moral arrebatada, el vencedor puede consultar la tabla y escoger las condiciones que

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 aliarse con el vencedor.	2 condiciones
Romper la alianza de la potencia con un menor (en un teatro donde la vencedora tenga interés).	1 condición
Pasar a dominio propio uno oponente controlado, o área natal que figura expresamente como condición de victoria (menores excluidos).	1 condición
Pasar a dominio uno que empezó la guerra fronteriza (menores excluidos)	2 condiciones
Eliminar un comerciante oponente (donde tengas comerciantes construidos 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	1 condición

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 militar contra Holanda”).

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 “9.1. 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 éste 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)

16.6.4. 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 obviamente finaliza.

Puede verse un ejemplo completo de negociaciones de paz en “26.29. Ejemplo Negociaciones de paz”.

16.7. 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 como posesiones de éste. 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.

17. 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 (ver “16.5. Final de guerra”) y se repatrian los cuerpos expedicionarios (ver “16.2.2.

[Cuerpos expedicionarios](#)). Ver ["27.21. Ejemplo Final de guerra al final de turno"](#)

- Se resuelven las competencias comerciales en los centros de comercio (ver ["14.2.4. Ajuste de comerciantes"](#)).
- Se hace la fase económica.
- Se degradan o eliminan unidades, así como algunos marcadores de control.
- 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.

17.1. Fase económica

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

17.1.1. 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 y colonias, 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 éste (que tampoco puede superar 19)

17.1.2. 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. *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 uni-

dades encima de su carta).

Ver ["27.24. Ejemplo Degradación y eliminación de unidades y controles"](#).

17.1.3. Puntos de victoria de final de turno

Durante el medio turno ya se han contabilizado algunos PV (por guerras, o aquellos que figuraban como contabilizar inmediatamente). Ahora se añaden los de final de turno.

Cada potencia tiene unos objetivos propios que figuran en la carta, y que caso de cumplirse proporcionan 1 PV cada uno; es ahora cuando se suman. También se contabilizan en este momento los que así figurasen en determinados eventos que se han dado en el turno.

Hay también unos objetivos para todas las potencias (que también se incluyen ahora) y que son los siguientes:

- 1PV por cada teatro de operaciones donde la potencia posea al menos tres áreas (incluidas las de aliados) en el mapa principal.
- 1PV por cada centro de comercio donde tenga 2 comerciantes (esto representa monopolios)
- En función del escenario, algunos jugadores reciben una bonificación de puntos de victoria (por llevar una combinación de potencias más floja). Ahora es el momento de recibirlos.

Ver ["27.25. Ejemplo Contabilización de puntos de victoria al final de turno"](#).

17.2. 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 de 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 bajan el nivel de descontento**, que permanece exactamente como estaba.

Ver ["27.26. 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.

17.3. 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. 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 "[27.27. Ejemplo Cambio dinástico](#)".

17.4. Ultimo 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).

18. 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 "[15. 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 "[16. 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 "[4. 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 "[15.3.2. 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 "[12. Líderes](#)").

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

En el caso de que la potencia posicione comerciantes en zonas comerciales donde ya hubiera otros comerciantes en turnos anteriores, esta potencia entrega un Casus Belli (CB) a las que estaban anteriormente. Esto naturalmente no afecta al despliegue de inicio de partida, sino a las que aparecen en turnos posteriores (ver "[21.21. Ejemplo Despliegue de una potencia](#)").

CREDITOS

Creador: Ignacio Torres Siles

Diseño gráfico: Jesús Peralta García

Ilustración portada reglas: "Rocroi, el último tercio" de Augusto Ferrer-Dalmau.

Agradecimientos: A todos los miembros del club Alpha-Ares de Barcelona que han participado en el desarrollo del juego.

<http://printandplay.games/>



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 sólo en dominios natales.
Construcción de escuadra	Poniéndola en 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 o naval
Construir un líder	Asignándolo a alguna tropa/flota/fortaleza; o sustituirlo por otro.
Piratería	Ataca 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	

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 (5/jugador)

Tipos de líderes	
Táctico	+1 a un dado en asedios y batallas campales
Almirante	+1 a un dado en batallas navales (incluida piratería)
Decidido	+1 al dado en subyugaciones No puede ser interceptado (por tierra) Puede interceptar con varias tropas a 2 áreas (en vez de a 1)
Creativo	Puede aumentar una categoría un sólo dado propio (categorías por debajo de 4) en cualquier tipo de batalla
Organizador	Puedes apilar una tropa/flota más Puede aumentar o disminuir en 1 el campo de batalla

Resumen de Combates

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

Tabla de combate

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

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

Resumen causas de pérdida de moral

- La potencia pierde un combate naval o terrestre donde hubiera lanzado dos dados o más.
- La potencia pierde el control de un área clave (o una colonia) a manos de la potencia enemiga.
- La potencia pierde el control de un área no clave pero que aparece en su carta de potencia o en la de su enemiga como objetivo (PV)
- La potencia pierde dos posesiones (sólo se cuenta en el fin de la guerra)
- Declarar la guerra sin CB.

Causas Descontento

Causas que lo aumentan

- La potencia ha perdido un combate contra un pirata donde hay comercio → 1 (o 2)
- Promocionar 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 gastos que supere a los ingresos → 1

Causas que lo disminuyen

- Con la acción correspondiente
- La potencia ha ganado un combate con un pirata donde hay comercio → 1 (o 2)
- Al final de una guerra por condiciones de paz
- Al final del turno, por cada gastos que supere a los ingresos → 1

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 aliarse con el vencedor.	2 condiciones
Romper la alianza de la potencia con un menor (en un teatro donde la vencedora tenga interés).	1 condición
Pasar a dominio propio uno oponente controlado, o área natal que figura expresamente como condición de victoria (menores excluidos).	1 condición
Pasar a dominio uno que empezó la guerra fronteriza (menores excluidos)	2 condiciones
Eliminar un comerciante oponente (donde tengas comerciantes construidos 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	1 condición

Procedimiento de final de turno

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

ULTIMA RATIO REGIS



LIBRO DE JUEGO

CONTENIDO

(Versión 1.0)

19. CONSEJOS DE JUEGO.....	3	23. Impulso 2: Hugonotes-Inglaterra-Holanda	8
20. EJEMPLOS	4	23.19. Ejemplo Alianza entre potencias.....	8
21. Despliegue.....	4	23.20. Ejemplo Potencias que entran en guerra en apoyo de aliados	8
21.19. Ejemplo Comienzo de un escenario	4	23.21. Ejemplo Movimiento táctico de un ejército.....	8
21.20. Ejemplo Subasta de potencias.....	4	23.22. Ejemplo Retirada a áreas adyacentes	8
21.21. Ejemplo Despliegue de una potencia	4	23.23. Ejemplo Movimiento táctico naval.....	8
21.22. Ejemplo Confección de la baraja.....	4	23.24. Ejemplo Combate naval	9
22. Impulso 1: Francia - Berberiscos	6	23.25. Ejemplo de subyugación	9
22.19. Ejemplo Comienzo de Impulso.....	6	23.26. Ejemplo Suministro por mar.....	9
22.20. Ejemplo Jugar carta	6	23.27. Ejemplo expediciones transoceánicas	9
22.21. Ejemplo Subasta de la tecnología	6	23.28. Ejemplo Intereses de potencia.....	9
22.22. Ejemplo de piratería.....	8	23.29. Ejemplo de desembarco anfibio	10

23.30. Ejemplo Áreas independientes activas.....	10	26.25. Ejemplo intercepción con una tropa	17
23.31. Ejemplo Subyugaciones con líder	10	26.26. Ejemplo Aplicación ventajas y desventajas en la subyugación.....	17
23.32. Ejemplo Combate subyugación	10	26.27. Ejemplo intercepción con un ejército	17
23.33. Ejemplo Construcción líder extraordinario	10	26.28. Ejemplo Final de guerra.....	17
23.34. Ejemplo formación flota combinada	10	26.29. Ejemplo Negociaciones de paz.....	17
23.35. Ejemplo Final de impulso.....	10	27. Ejemplos adicionales	19
24. Impulso 3: España	12	27.19. Ejemplo Combate de asedio.....	19
24.19. Ejemplo Tropa que no puede reagruparse en un teatro.....	12	27.20. Ejemplo Final medio turno.....	20
24.20. Ejemplo Subasta de un menor.....	12	27.21. Ejemplo Final de guerra al final de turno	20
24.21. Ejemplo Refuerzos de un menor	12	27.22. Ejemplo Competencia comercial	21
24.22. Ejemplo Menores independientes que entran en guerra	12	27.23. Ejemplo Contabilización de ingresos y gastos...21	
25. Impulso 4: Francia - Berberiscos	14	27.24. Ejemplo Degradación y eliminación de unidades y controles.....	21
25.19. Ejemplo Reparación de escuadras.....	14	27.25. Ejemplo Contabilización de puntos de victoria al final de turno.....	21
25.20. Ejemplo Emplazamiento rebelión	14	27.26. Ejemplo Agitación social.....	21
25.21. Ejemplo Retirada desbandando tropas	14	27.27. Ejemplo Cambio dinástico.....	22
25.22. Ejemplo de combate.....	14	27.28. Ejemplo Hundimiento.....	22
25.23. Ejemplo Apilamiento de Ejércitos y fortalezas...16		28. ESCENARIOS	23
26. Impulso 5: Hugonotes-Inglaterra-Holanda	16	29. Escenario introductorio: El ascenso de Portugal	23
26.19. Ejemplo Aplicar evento de una carta	16	30. ESCENARIO 1: Nuevo Orden	24
26.20. Ejemplo Repatriación de tropas	16	31. Escenario 2: Guerras Italianas	27
26.21. Ejemplo Movimiento estratégico de ejércitos o flotas.....	16		
26.22. Ejemplo Reagrupar tropa.....	16		
26.23. Ejemplo Construcción de fortaleza	16		
26.24. Ejemplo cuerpo expedicionario	17		

19. CONSEJOS DE JUEGO

Esta sección va dirigida sobretodo 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 estás 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!

20. 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 revuelta de nivel 2 y A2 como independiente activo de fuerza 2.

21. Despliegue

21.19. Ejemplo Comienzo de un escenario

El escenario "Guerras de religión francesa", ha sido diseñado para 3,4, 5 o 6 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 España recibirá al final de cada turno una bonificación de 2 PV, mientras que el que lleva Francia, recibirá una bonificación de 2 PV al comienzo de la partida.

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.

21.20. 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 de ocupar las mismas posiciones). A continuación apuestan en secreto, el primero 6PV 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-Los Berberiscos, quedando Inglaterra-Holanda y 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 0. J3 escoge por ejemplo el de Inglaterra con un 3 (por ser j3) y lo ubica en la posición 4 (ya que apostó 4 PV menos que j1). J2 escoge uno de Francia con 2 (por ser j2) y lo posiciona en 6 PV (4 por la diferencia con j0 + 2 de bonificación inicial por el escenario).

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



21.21. 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 WM 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 Rouen 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 "12.3. 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 el turno 7, por lo que serán desplegados al inicio del mismo (las áreas de la Liga son por ahora de Francia, y las Portuguesas no entran en la partida).

21.22. 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 (GUERRA ESPAÑA-BERBERISCOS, TENSIONES RELIGIOSAS, COLONOS ESPAÑOLES, REBELIÓN PROTESTANTE, CONTRARREFORMA, ELECCIÓN IMPERIAL, REVUELTA JELALI, CAIDA 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 malloria escenarios se juega con todos los eventos). De esta forma añadimos los siguientes (GALEÓN, 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 16 cartas.

Por tanto para llegar a 39 tomaremos 23 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 23 cartas. También por el escenario, hemos apartado los eventos genéricos siguientes (Florenia, Aliado oriental, Bohemia y Palatinado, Estados alemanes, Baviera, Brandenburgo y los Cb Mutuos donde aparezcan Austria, Turquía o Rusia). El resto se aparta boca abajo para que no pueda saberse qué cartas se han separado y cuáles no.

Ahora tomamos las 16 cartas de eventos históricos, y las mezclamos con la selección de las 23 cartas de los genéricos, barajándolas boca abajo, y repartiéndolas (también boca abajo) a los jugadores.

Siguiendo el ejemplo, j1 es el jugador como 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).

22. Impulso 1: Francia - Berberiscos

22.19. Ejemplo Comienzo de Impulso

Comienza j2 (lleva Francia y los Berberiscos). En el comienzo de impulso verifica qué unidades francesas por ejemplo, pueden hacer desembarcos anfibios (no tiene tropas en ningún puerto), qué flotas pueden hacer piratería (la de WM). No tiene tropas para reagrupar, pero puede terminar de construir la flota de Rouen y la fortaleza de París. No tiene flotas operativas que sacar al mar (la de Rouan está en mantenimiento). Si tuviera que negociar una paz, ahora es el momento (no se puede hacer cuando ha empezado a gastar PP). Por el escenario, tampoco puede declarar ninguna alianza.

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

22.20. 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 que es inminente; decide primero emplear el punto de potencia de Francia en terminar de construir la flota de Rouan 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 el ejército de Tours y completar así el ejército, terminando de construir la fortaleza de París, y construyendo un líder en la flota del EA (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.

22.21. Ejemplo Subasta de la tecnología

J2 juega la carta **TECNOLOGÍA TERRESTRE**. Empieza j2 (ya que ha jugado la carta) que lleva Francia, que tiene un descontento de 4 (\leq a su vitalidad), por tanto puede apostar hasta su vitalidad ($=4$); 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 con España 3, 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 la potencia España, para recordar que durante el turno, tiene esta ventaja tecnológica.

J2 dispone para los Berberiscos de dos puntos de la carta Mejora Tecnológica Táctica, y el intrínseco de la potencia. Con uno de ellos construye un líder y la asigna a una de las escuadras; a continuación puede (sin coste alguno) reunir ambas escua-





dras (ya que están en el mismo mar) en una única flota.

22.22. Ejemplo de piratería

J2 decide ahora hacer las 2 acciones que le quedan en piratería. La potencia no está en guerra con España, pero (según la carta de potencia), los Berberiscos no necesitan de estos formalismos.

Las flotas empezaron en WM el impulso anterior por lo que cumplen el segundo requisito. Primer punto: uno de las flotas anuncia la acción de piratería; España anuncia la interceptación con su aliado (la flota genovesa). Recordemos que en los combates de piratería siempre es 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 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 Genova pero sin averiar). Como había un comerciante español en el 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 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.

23. Impulso 2: Hugonotes-Inglaterra-Holanda

23.19. 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 permitido en las cartas de las tres potencias.

23.20. 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 "3.3.2. Impulso de un jugador"). Decide por tanto jugar **GUERRA DE RELIGIÓN FRANCESA**. Francia y 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 "24.22. Ejemplo Menores independientes que entran en guerra").

Como la guerra entre hugonotes y Francia ha sobrevenido por evento, el ganador de la guerra 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 de Francia e Inglaterra no tiene esta bonificación.

23.21. Ejemplo Movimiento táctico de un ejército

J3 decide lanzarse con los hugonotes sobre los franceses. Dispone de la acción de los hugonotes y de hasta 3 por las cartas. Recluta 212 para el ejército de Clemont (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.

23.22. Ejemplo Retirada a áreas adyacentes

Francia no desea una batalla campal todavía, y decide retirar el ejército. Pueden hacerlo automáticamente a áreas adyacentes controladas, sin tropas enemigas (esto excluye el área desde donde es atacada). En la situación actual, excepto a Orleans, puede retirarse a cualquiera de las otras áreas. Decide hacerlo a Rouen.

Los hugonotes todavía podrían hacer su segundo movimiento (dentro de la misma acción táctica para volver a mover, por ejemplo sobre Rouen, 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).

23.23. Ejemplo Movimiento táctico naval

J3 emplea ahora el punto de Inglaterra en hacer un táctico con su flota en EA 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 de NS, el táctico podría haber incluido mover esta flota (de una escuadra) al EA, juntarla con las dos de este mar y buscar combate con Francia. De todas formas, para este tipo de combate solo pueden combatir dos escuadras por bando.



23.24. 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 (Rouen), éste decide “aparejar barcos mercantes para el combate”, es decir, llevará conscriptos (ver “8.1.9. 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, 4 y 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 Rouen). 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 de 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, 5 y 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 escuadras 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.

23.25. Ejemplo de subyugación

Siguiendo con el ejemplo a j3 le queda todavía 1 acción, que decide emplear en avanzar con el ejército hugonote sobre Rouen, el ejército francés se retira a París, la flota averiada de momento permanece en el área. Ahora j3 decide subyugar Rouen (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 (1 si hubieran empatado). Deciden intentarlo en otro momento.

23.26. Ejemplo Suministro por mar

Como se ha visto, un ejército hugonote en Rouen, 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 EA 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 repartido las acciones entre estas potencias. Le queda la acción intrínseca de Holanda (y la posibilidad si lo desea de emplear los puntos de una segunda carta sobre ésta (o Inglaterra), ya que todavía no ha gastado puntos de carta en ninguna).

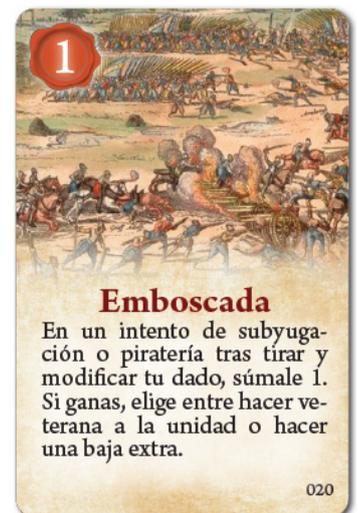
Como ya no le quedan cartas prioritarias, juega **GALEON**. El evento lo puede hacer antes que las acciones (y de hecho así debe ser para poder conseguir su propósito). A partir de ahora la distancia de operación naval es de 2.

23.27. Ejemplo expediciones transoceánicas

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

23.28. Ejemplo Intereses de potencia

Ahora técnicamente Inglaterra por ejemplo podría empezar la colonización de América, desgraciadamente todavía no tiene



interés en la zona (con el evento WILLEM JANSZON, pasará a tener interés en Norte América).

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

23.29. Ejemplo de desembarco anfibio

J3 anuncia que Holanda desembarca con una tropa de 2 (y el líder) en Cape Colony. 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.

23.30. 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 a SOA, 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.

23.31. 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.

23.32. 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 dominar el área. En el próximo impulso podrá reagrupar la tropa (ahora no puede porque ésta no empezó el impulso desbandada).



23.33. Ejemplo Construcción líder extraordinario

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

23.34. 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.

23.35. Ejemplo Final de impulso

En el final del impulso, Holanda podría mover su tropa dispersa de África a la zona de dispersión de CE (donde está Holanda, 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.

24. Impulso 3: España

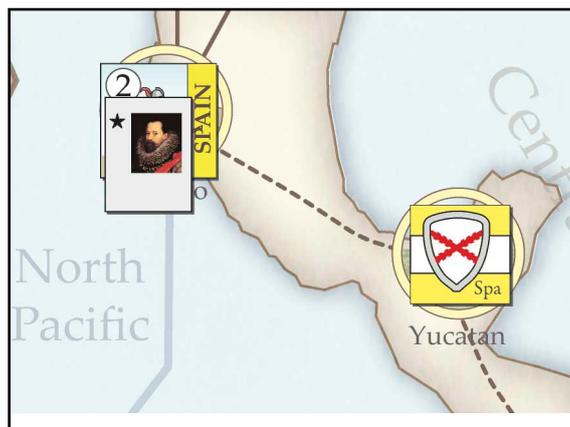
Impulso ahora de j1, que lleva España (la Liga Católica aparecerá el turno 7). En su inicio de impulso verifica que el ejército de México puede desembarcar en Filipinas (ahora que ha salido el evento GALEÓN puede hacerlo), tiene una escuadra operativa en puerto (la genovesa), y la vuelve a sacar al WM (sin coste alguno).

24.19. 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 WM, que es donde tiene más áreas natales (esto se puede hacer con hasta 1 tropa máximo por impulso).



24.20. Ejemplo Subasta de un menor



J1 empieza la subasta sin apostar (España no tiene interés en WE, 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 alie 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 superarlo, pasa a aliarse con Escocia.

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).

24.21. 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), redesplicándola en Dublín (de momento no hay flotas enemigas en EA). La segunda la redesplicga en Newcastle.

24.22. 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 de 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 de retirar todas las tropas escocesas a Escocia (tratándose a efectos de la guerra como si fuera neutral).

25. Impulso 4: Francia - Berberiscos

25.19. Ejemplo Reparación de escuadras

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

25.20. Ejemplo Emplazamiento rebelión

J2 juega ahora **REBELIÓN EN ESCOCIA**, emplazándole 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 oscuro degradado. Será prioritaria cuando a j2 le queden tan solo 4 cartas. No obstante puede ser jugada antes, tal y como se ha hecho

25.21. Ejemplo Retirada desbandando tropas

Con el punto de Francia, j2 repara la flota de Rouan y la saca al EA, y con el primer punto de la carta, ataca al ejército Hugonote de Rouan.

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.

25.22. Ejemplo de combate

Las fuerzas atacantes son 114, 213 y 112 (la máxima concentración de tropas permitida), mandados por un líder ordinario. Por su parte, el defensor Hugonote enfrenta 213 y 312 (su líder organizador le permite apilar una tropa más).

Fase de preparación del combate:

Tamaño del campo de batalla. Rouan 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 todas 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 concripto, subiendo su descontento en 1

Dado que es un área costera, los Hugonotes (su aliado inglés), decide 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 concripto). El Hugonote tiene 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. El Hugonote, también en el orden enunciado obtiene 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. Vence por tanto el Hugonote.

Fase de persecución:

El francés, con sus 3 bajas elimina una unidad hugonote (con 2 de ellas), y con la tercera desbandará otra tropa. El hugonote elimina con sus 2 bajas una unidad Francesa. Ambos ponen en la casilla de unidades eliminadas una tropa de 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 de dispersar ahora otra (por la tercera baja que hizo Francia).

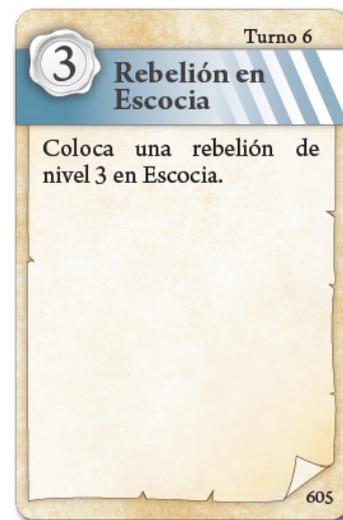
Consecuencias del combate:

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 una unidad superviviente veterana (giran una tropa de 2 a 3). Los Franceses también han eliminado al menos a una unidad y tienen supervivientes (no dispersados). 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 Rouan, 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 Rouan (durante el resto del turno, el área dejará de contar como puerto comercial).

En la batalla por tanto tendremos para Francia un ejército en París de 214 (113 está dispersa y la otra 12 eliminada). Los Hugo-



notes permanecen en Rouan (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 (1E3). 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.

Ingléses 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. El francés 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 Rouan). Como el perdedor lanzó solamente un dado en el combate, no hay intercambios de moral (en el improbable caso de que hubiera perdido Inglaterra, ésta sí que habría perdido uno de moral para el francés)

25.23. Ejemplo Apilamiento de Ejércitos y fortalezas

Le quedan dos acciones a j2 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.

26. Impulso 5: Hugonotes-Inglaterra-Holanda

26.19. Ejemplo Aplicar evento de una carta

Le toca ahora a j3, que juega la carta **REBELIÓN EN FLANDES**, decide aplicar primero el evento. Como éste indica, Holanda deja de estar aliada con España, 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 Brugge. Las tres acciones las efectuará después de acabar con todas las consecuencias del evento.

26.20. Ejemplo Repatriación de tropas

España debe repatriar las dos tropas que tiene en Brugge. 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 Lorraine. No puede utilizar este movimiento para mover la tropa con líder a recoger la de Tarento y volver con ella a Lorraine. 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 Amsterdam.

26.21. Ejemplo Movimiento estratégico de ejércitos o flotas

J3 decide acabar con la rebelión de Glasgow con 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 de EA 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 Edinburg.

26.22. Ejemplo Reagrupar tropa

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

26.23. Ejemplo Construcción de fortaleza

J3 emplea las 3 acciones de la carta de la siguiente manera: con un estratégico emplaza su ejército de Amsterdam 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 (según su carta, Holanda construye las fortalezas directamente operativas con 1 sola acción pero en territorio natal).



26.24. 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 estratégico de 1 tropa para mover la fuerza de Londres a Amsterdam y de ahí Luxemburgo. Esta tropa contará a partir de ahora como holandesa a todos los efectos.

J3 tiene al alcance la victoria de Hugonote. Como no ha empleado acciones de carta sobre éste, juega **CASUS BELLI INGLATERRA-ESPAÑA**. Tal y como se indica en la carta, al estar ya en guerra, el ganador de la misma obtendrá 1 PV adicional. Esto se señala dejando esta carta debajo de la que provocó la guerra, que estará expuesta en un lateral del mapa.

Con la primera acción, toma la tropa de 3 Inglesa de Londres, y la lleva a Rouen (al salir de territorio Inglés, pasa a contar como Hugonote, por lo que España no la puede interceptar navalmente).

26.25. Ejemplo intercepción con una tropa

Con la segunda acción, mueve el ejército a Rennes (primera parte del movimiento táctico). Al estar a dos áreas de distancia de París (Tours, Rennes), Francia sólo podría interceptar con una tropa, por lo que deja hacer. El Hugonote acaba la acción en Nantes (Francia vuelve a declinar interceptar).

26.26. Ejemplo Aplicación ventajas y desventajas en la subyugación

Esta segunda acción finaliza con el anuncio de j3 de que subyuga el área. J2 se opone desde París. Como todas las tropas subyugadoras han movido, C2 (3 - 1 por mover) contra C1 (2 - 1 por la distancia). Obtienen un 3 el primero y un 3-->2 el opositor, por lo que vence j3, que pasa a controlar Nantes (el puerto comercial se marca como destruido).

26.27. Ejemplo intercepción con un ejército

El ejército Hugonote se mueve ahora en su tercera acción desde Nantes a Tours; hay un ejército francés en París (un líder con tropas). Como Tours está controlada por Francia, y adyacente a París, j2 anuncia su decisión de interceptar el movimiento. Toma las tropas de París que quiere (en este caso todas) y las sitúa en Tours para recibir al ejército Hugonote, que será el atacante. Dado que la intercepción solo puede hacerse desde una única área, la tropa de Troyes por ejemplo, no puede unirse a la fuerza interceptora.

Sin entrar en detalles, la batalla finaliza con victoria hugonote, que gana otra moral francesa y se hace automáticamente con el control de Tours.

26.28. Ejemplo Final de guerra

Francia tiene 4 de vitalidad, por tanto tiene 4 fichas de moral. Perdió una batalla naval con Inglaterra; esto le supuso entregarle una de estas fichas. La batalla de Rouan (y posterior pérdida del área clave), le supuso la entrega de sendas morales a los Hugonotes. Con su última derrota a manos de éstos, se ha visto obligada a entregar el último punto de moral. Al quedarse sin ninguno, Francia se ve obligada a negociar la paz con algún enemigo. Escoge a los hugonotes.

26.29. Ejemplo Negociaciones de paz

Francia ha entregado tres fichas de moral a los hugonotes, y no ha arrebatado a estos ninguna (pierde de momento por 3).

Se hace ahora el ajuste por la diferencia de áreas no clave arrebatadas. Tenemos dos territorios que han arrebatado los hugonotes (Nantes y Tours), por ninguno arrebatado por Francia. Por tanto Francia debe entregar otra moral, como no le quedan más, debe devolver al hugonote alguna moral arrebatada a éste. Como tampoco es el caso, este ajuste se ignora, aunque se tiene en cuenta esta pérdida adicional (ahora es de 4).

Siguiente ajuste, estas negociaciones no se llevan a cabo al final de turno, sino en medio. Por tanto Francia debe de entregar otro marcador de moral a los hugonotes (o en su defecto, devolver alguno arrebatado). Como tampoco es posible, se vuelve a ignorar (Francia pierde ahora por 5).

Resultado final: 5 morales arrebatadas del hugonote por ninguna de Francia. Como Francia tiene 4 puntos de vitalidad, se reduce el resultado a 4. Los primeros no suben el descontento, pero Francia sube en 4. Esta guerra, al llegar sobrevenida por un evento, está bonificada con 1 PV, que se le sube inmediatamente a j3.

Los hugonotes con sus 4 condiciones, escogen ganar 2 PV (las 4 condiciones). 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.



27. Ejemplos adicionales

La partida continúa, y en impulsos posteriores...

27.19. Ejemplo Combate de asedio

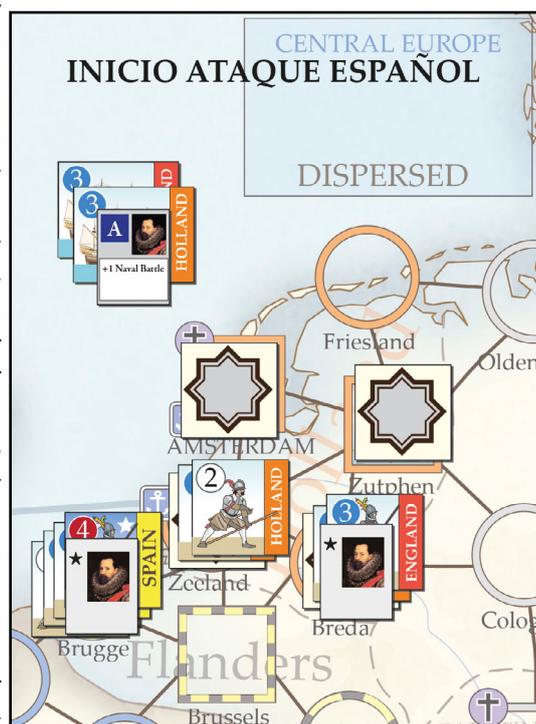
España se ha abierto paso en Flandes, que controla ahora por completo, y dispone de un ejército de 1I4, 2I3 y 1I2 junto con un líder en Brugge. Está en guerra con Holanda e Inglaterra. Los holandeses tienen fortalezas en todas las áreas holandesas excepto Friesland; hay 1I3 y 1I2 en Zeeland, y un ejército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

España acaba de jugar una carta de evento con 3 acciones. Con la de potencia (que no ha usado todavía) avanza sobre Zeeland con todo el ejército. J3 decide retirar a Breda la I2, e interceptar con todo el ejército de Breda sobre Zeeland. 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.

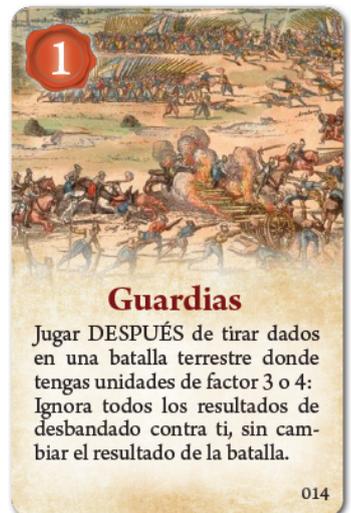
El turno de llegada es donde se planta el asedio, por lo que se necesita una acción posterior para empezar los asaltos:

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), j2 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 holan-



desas 13. 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 eliminan una de las 2 tropas holandesas 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 conseguirían hacer una baja de asedio. No obstante, **en asedios el vencedor siempre dispersa al menos una tropa enemiga** o, en este caso, consigue un abaja de asedio. Al eliminar una tropa enemiga, España veteraniza a una de sus 2 tropas asaltantes.

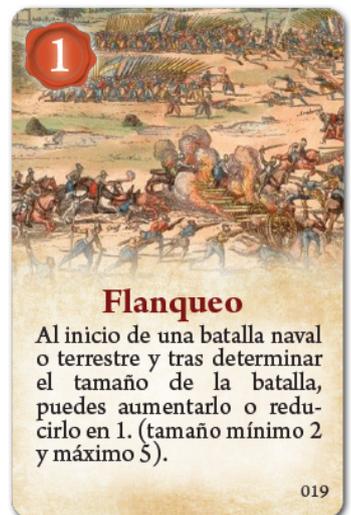
Segundo asalto español (tercera acción del impulso): Se repite el mismo planteamiento (ahora j3 pone a la tropa inglesa a luchar), aunque ahora tiene una desventaja por la baja de asedio (lanzará 1 dado C3 y otro C2). Después de modificar la tirada, 2 resultados de 4 españoles frente a un 3 y un 6, dan 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.



Guardias

Jugar DESPUÉS de tirar dados en una batalla terrestre donde tengas unidades de factor 3 o 4: Ignora todos los resultados de desbandado contra ti, sin cambiar el resultado de la batalla.

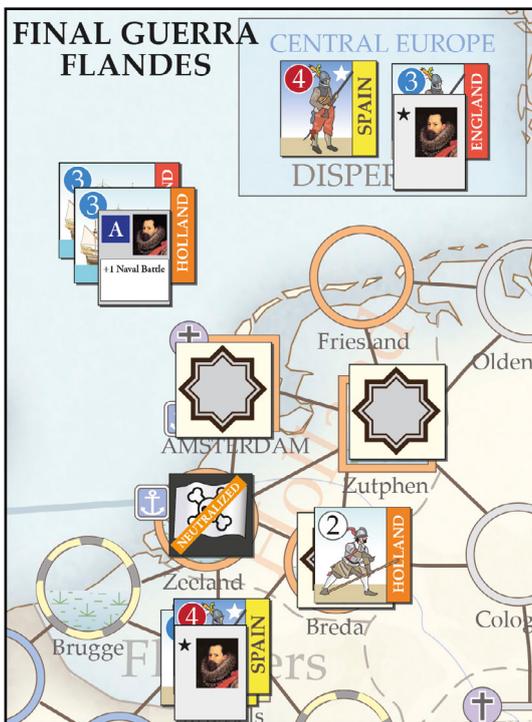
014



Flanqueo

Al inicio de una batalla naval o terrestre y tras determinar el tamaño de la batalla, puedes aumentarlo o reducirlo en 1. (tamaño mínimo 2 y máximo 5).

019



Tercer asalto español (última acción del impulso): A Holanda le queda 113, y la propia fortaleza; España todavía cuenta con 114, 113 y otra 12. Cuando j3 anuncia que reduce el campo de batalla a 3, 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 que tropas (solo queda 1). Zeeland capitula, se dispersa la tropa expedicionaria inglesa y se destruye la fortaleza, marcándose el puerto como destruido. España pasa a controlar el área; como no es un área clave, no hay pérdida de moral holandesa.

27.20. Ejemplo Final medio turno.

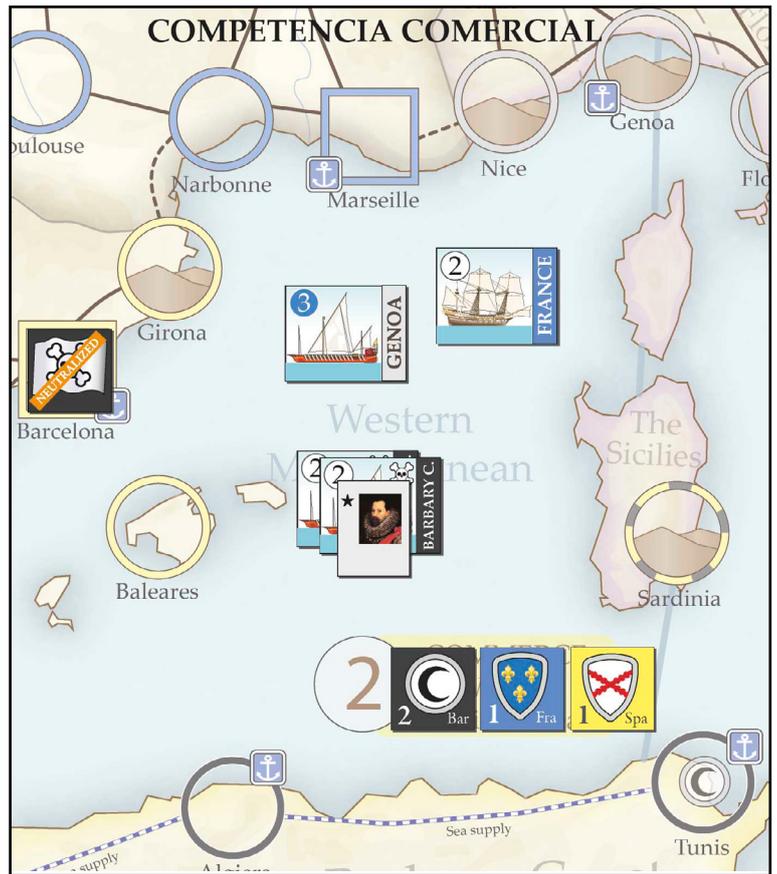
El turno avanza, y hacia el final tenemos que le toca a j2, que llevaba Francia y Los Berberiscos (ambos siguen en guerra) y no le quedan cartas. J2 realizará la acción intrínsecas de cada potencia, y al principio del impulso podrá reagrupar una tropa a cada una (por estar en guerra). Adicionalmente, 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 sobre su única potencia (España), pero durante el impulso juega la última, ya que resulta ser una carta de combate. Cuando acaba, finaliza el medio turno y se pasa al final de turno.

27.21. Ejemplo Final de guerra al final de turno

España ha arrebatado 2 morales a Holanda, y ésta a España 1; vence España por 1. Según el marcador de guerras, ésta 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). Se quitan los marcadores de guerra. España devuelve las áreas capturadas y el ejército español de Holanda debe repatriarse (por ejemplo una tropa a Tarento y el resto a Brussels) De esta forma se van finalizando todas las guerras (Inglaterra por cierto, deberá de repatriar su cuerpo expedicionario en Francia)

27.22. Ejemplo Competencia comercial

Se repasan ahora los centros de comercio con más comerciantes de su capacidad, y tenemos que en el WM hay 2 comerciantes de los Berberiscos, 1 Español y otro Francés (4 para una capacidad de 2). El puerto de Barcelona fué 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 (Genova aliada de España, Marsella y Túnez). 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 al francés). 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).



27.23. Ejemplo Contabilización de ingresos y gastos

Los ingresos de España son: 10 (de la carta de potencia) + 3 (2 comerciantes en el caribe) + 2*2(1 comerciante en WM y otro en EA) + 3(Bruselas, Milán y Nápoles) = 20.

Los gastos: 4*2 (de sus 3 flotas en el mapa y de otra que le fue destruida) + 4 (de sus 3 líderes activos y de otro que fue eliminado al serlo la última unidad que quedaba en su flota) + 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 3 puntos, que se acumula a su descontento actual de 10, pasando a 13.

Con el resto de potencias se procede de forma similar.

27.24. 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.

27.25. 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 11 áreas en América además de Filipinas: 1 PV.

PV genéricos:

- Por presencias en teatros de operación tiene en WM, CM y CE: en total 3 PV.
- Por comercio, tiene monopolio en el Caribe: 1 PV

PV por escenario:

- En este escenario, el jugador que lleva España recibe una bonificación de 2 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).

27.26. 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 rebe-

liones 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.

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

El descontento permanece en 13.

27.27. 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, éste pasaría a neutral.

Al comienzo del siguiente turno, j2 procederá con Francia como si entrara por primera vez, 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.

27.28. Ejemplo Hundimiento

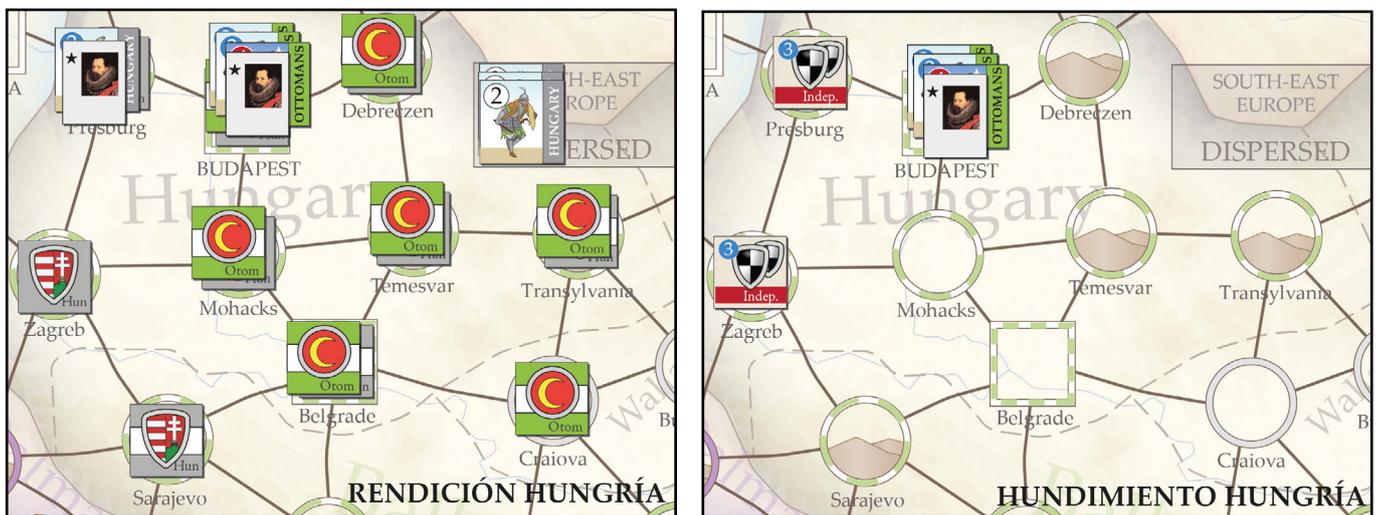
Hungría tenía una moral arrebatada a Turquía (por una batalla campal), pero acaba de perder su segunda moral hacia Turquía por perder Budapest. Debe rendirse, pero bajo la carta "hundimiento de Hungría" se hunde. La diferencia de áreas arrebatadas es de 1 arrebatada por Hungría, frente a 5 por Turquía (las áreas clave no cuentan, (Wallachia \$ Moldavia está aliada con Hungría).

Hungría debe entregar 2 morales a Turquía, 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 Turquía, que es la vencedora). Turquía gana 1PV por vencer en la guerra "hundimiento de Hungría".

Con 2 condiciones de victoria (por 2 morales de diferencia) Turquía escoge ganar 2PV (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 Turquía pasan a ser dominios de ésta. Turquía debe devolver, eso sí, el control que tiene sobre Craiova. Este menor pasa ahora a neutral. Las áreas de Presburg y Zagreb pasan a ser áreas independientes activas A3.

La carta de Hungría junto con todos sus marcadores se elimina del juego.



28. ESCENARIOS



CLAVE TEATROS DE OPERACIONES:

WM: Western Mediterranean	NA: North America
CM: Central Mediterranean	CA: Central America
EM: Eastern Mediterranean	SA: South America
TE: The East	Af: Africa
WE: Western Europe	As: Asia
CE: Central Europe	In: India
EE: Eastern Europe	
Bk: Balkans	
Bt: Baltic	

29. Escenario introductorio: El ascenso de Portugal

Jugadores: Portugal

Duración: Turnos 1 a 5

Teatros: WM,SA,Af,In,As,TE

Eventos activos: TRATADO TORDESILLAS

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 las áreas independientes A3 en Cape Colony
- Poner las áreas independientes A2 en las marcadas como portuguesas en los minimapas
- Sólo están activas las áreas portuguesas del mapa principal
- Capacidad Centros de Comercio: Africa 1, Oriente 1, Indico 1, Asia 2. Resto 0

Reglas Emiratos:

- La tropa empieza en el área de Aden y la flota desplegada en el Índico. Solo intercepta ataques al área
- Después de cada Impulso portugues, el menor actúa según la siguiente tabla:
- Si tiene la flota en el mar -> Piratería al portugues
- 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

DESPLIEGUE:

Potencia	Puntos	Interés	Natales	Dominios	Aliados
Portugal	6	Af, In, TE	Las natales en WM		

TURNO 2 (1505):

- Portugal pasa a tener interés en SA i 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

30. ESCENARIO 1: Nuevo Orden

Jugadores:

Número jugadores	Países por jugador	PV iniciales
1º	ESPAÑA,POLONIA,AUSTRIA,HUNGRIA,MAMELUCOS	1
2º	TURQUIA,FRANCIA,CRIMEA,BERBERISCOS	4
3º	VENECIA,RUSIA,INGLATERRA,PERSAS	0
1º	ESPAÑA,AUSTRIA,MAMELUCOS	2
2º	TURQUIA,INGLATERRA,CRIMEA,BERBERISCOS	0
3º	VENECIA,RUSIA,HUNGRIA	4
4º	FRANCIA,POLONIA,PERSAS	1
1º	ESPAÑA,AUSTRIA	0
2º	TURQUIA,CRIMEA,BERBERISCOS	2
3º	VENECIA,POLONIA	3
4º	FRANCIA,PERSAS,MAMELUCOS	2
5º	RUSIA,INGLATERRA,HUNGRIA	2
1º	ESPAÑA,MAMELUCOS	1
2º	TURQUIA,CRIMEA,BERBERISCOS	0
3º	VENECIA,AUSTRIA	0
4º	FRANCIA,HUNGRIA	4
5º	RUSIA,INGLATERRA	1
6º	POLONIA,PERSAS	2

Duración: Turnos 1 a 3

Teatros: Todos los del mapa principal

Reglas especiales:

- Distancia operación naval 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto.
- Centro de comercio EM: 4 (Se reduce con los eventos "Portugal llega a China" y "Galeón").
- Centro de comercio TE: 3 (Se reduce con el evento "Galeón").
- Los centros de comercio americanos empiezan a 0.
- Situar en el centro de comercio de CE un comerciante danés y otro holandés. Estos comerciantes no pueden eliminarse hasta que se active la potencia.
- Poner las áreas independientes A3 en Gradada, México, Quito, Cusco, Cape Colony y Aden.

- Poner las áreas independientes A2 en Resto América (excepto las marcadas como portuguesas y La española).
- Poner las áreas independientes A2 en todas las áreas de Persia (de ambos mapas) exceptuando Tabriz, Yereban y Shirva.
- Poner una R2 en Sarajevo.
- Las tres áreas de Nápoles y Milán están inactivas. Al activarse con las Guerras Italianas situar sobre ellas independientes A2.
- El área del Palatinado forma parte de German States.
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo.
- Mamelucos y Húgaros empiezan con un descontento inicial de 6 (en lugar de 2).
- Todas las potencias que empiezan en Europa son "occidentales" (esto afecta a la tecnología), con excepción de Rusia y Polonia (Turquía dejará de serlo a partir del turno 4).
- Teatros de operaciones de África, Asia, India y el Báltico están inactivos.
- Imperio Otomano, Mamelucos, Persia, Crimea, Berberiscos y Emiratos son musulmanes, Rusia ortodoxos y el resto comienzan siendo católicos.

DESPLIEGUE:

Potencia	Puntos	Interés	Natales	Dominios	Aliados
España	14	WM,CM,CE	Las natales en WM	Sicily & Sardinia	Papado, Florencia
Francia	12	CM,WE	Las natales menos Calais		Savoya, Escocia, Suizos
Inglaterra	12	WE	Las natales y Calais		
Austria	6	CE	Las natales, Flanders y Holland	Franche Comte, Flanders y Holland	El Imperio
Venecia	20	CM,EM,TE,-Bk	Las natales	Corfu, Ravenna, Candia, Cyclades y Nicosia	Mercenarios Alemanes, Emiratos
Polonia	8	CE,EE	Las natales	Smolensk, Brians, Kursk	Cosacos
Hungria	6	Bk	Las natales	Transylvania y Belgrade	
Turquia	14	CM,EM,TE, Bk	EM (excepto las froterizas con Te)		Moldavia, Crimea, Magreb
Mamelucos	8	EM	Las de la región Mamluks		
Persas	6	EM,TE	Tabriz, Yereban, Shirva		
Rusia	6	EE	Las natales		
Crimea	4	EE	Las natales		
Berberiscos	5	WM,CM	Las natales		

Final turno 1:

TRATADO DE TORDESILLAS,
COLAPSO DE LA HORDA DE ORO

España	WM,CM,CE,CA			
--------	-------------	--	--	--

TURNO 2 (1505):

Ultima Ratio Regis

Reglas especiales:

- Sacar de la baraja la carta de alianza con el Papado (sólo este turno)

Final turno 2:

LUTERO

HUNDIMIENTO DE LOS MAMELUCOS

HERNÁN CORTÉS

Francia	CM,WE, CE				
Austria	CE,CM				

TURNO 3 (1520):

Reglas especiales:

- 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)

Final turno 3:

HUNDIMIENTO DE HUNGRÍA

TRATADO DE ZARAGOZA

HERENCIA BOHEMIA

PIZARRO

España	WM,CM,CE,CA, SA,As				
--------	---------------------------	--	--	--	--

31. Escenario 2: Guerras Italianas

Jugadores:

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

Duración: Turnos 1 a 5

Teatros: Todos los del mapa principal

Reglas especiales:

- Distancia operación naval 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto.
- Centro de comercio EM: 4 (Se reduce con los eventos "Portugal llega a China" y "Galeón").
- Centro de comercio TE: 3 (Se reduce con el evento "Galeón").
- Los centros de comercio americanos empiezan a 0.
- Situar en el centro de comercio de CE un comerciante danés y otro holandés. Estos comerciantes no pueden eliminarse hasta que se active la potencia.
- Poner las áreas independientes A3 en Gradada, México, Quito, Cusco, Cape Colony y Aden.
- Poner las áreas independientes A2 en Resto América (excepto las marcadas como portuguesas y La española).
- Poner las áreas independientes A2 en todas las áreas de Persia (de ambos mapas) exceptuando Tabriz, Yereban y Shirva.
- Poner una R2 en Sarajevo.
- Las tres áreas de Nápoles y Milán están inactivas. Al activarse con las Guerras Italianas situar sobre ellas independientes A2.
- El área del Palatinado forma parte de German States.
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo.
- Mamelucos y Húgaros empiezan con un descontento inicial de 6 (en lugar de 2).
- Todas las potencias que empiezan en Europa son "occidentales" (esto afecta a la tecnología), con excepción de Rusia y Polonia (Turquía dejará de serlo a partir del turno 4).

Ultima Ratio Regis

- Teatros de operaciones de África, Asia, India y el Báltico están inactivos.
- Imperio Otomano, Mamelucos, Persia, Crimea, Berberiscos y Emiratos son musulmanes, Rusia ortodoxos y el resto comienzan siendo católicos.

DESPLIEGUE:

Potencia	Puntos	Interés	Natales	Dominios	Aliados
España	14	WM,CM,CE	Las natales en WM	Sicily & Sardinia	Papado, Florencia
Francia	12	CM,WE	Las natales menos Calais		Savoya, Escocia, Suizos
Inglaterra	12	WE	Las natales y Calais		
Austria	6	CE	Las natales	Franche Comte, Flanders y Holland	El Imperio
Venecia	20	CM,EM,TE,-Bk	Las natales	Corfu, Ravenna, Candia, Cyclades y Nicosia	Lansquenetes
Polonia	8	CE,EE	Las natales	Smolensk, Brians, Kursk	Cosacos
Hungría	6	Bk	Las natales	Transylvania y Belgrade	
Turquia	14	CM,EM,TE, Bk	EM (excepto las fronteras con Te)		Moldavia, Crimea, Magreb
Mamelucos	8	EM	Las de la región Mamluks		
Persas	6	EM,TE	Tabriz, Yereban, Shirva		
Rusia	6	EE	Las natales		
Crimea	4	EE	Las natales		
Berberiscos	5	WM,CM	Las natales		

Final turno 1:

TRATADO DE TORDESILLAS,
COLAPSO DE LA HORDA DE ORO

España	WM,CM,CE, CA				
--------	---------------------	--	--	--	--

TURNO 2 (1505):

Reglas especiales:

- Sacar de la baraja la carta de alianza con el Papado (sólo este turno)

Final turno 2:

LUTERO
HUNDIMIENTO DE LOS MAMELUCOS
HERNÁN CORTÉS

Francia	CM,WE, CE				
Austria	CE, CM				

TURNO 3 (1520):Reglas especiales:

- 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)

Final turno 3:

HUNDIMIENTO DE HUNGRÍA

TRATADO DE ZARAGOZA

HERENCIA BOHEMIA

PIZARRO

España	WM,CM,CE,CA, SA,As				
--------	---------------------------	--	--	--	--

TURNO 4 (1535):

Potencia	Puntos	Interés	Natales	Dominios	Aliados
Liga de Esmalcalda	8	CE		Las de los Estados Alemanes	Palatinado, Brandemburgo
Austria (final turno)		CE, Bk			
Inglaterra (final turno)		WE, CE			

Final turno 4:

ACTAS DE SUPREMACÍA

TERCIO ESPAÑOL

GUERRA DE ESMALCALDA

Austria	CE,CM, Bk				
Inglaterra	WE, CE				

Reglas especiales Guerra de Esmalcalda:

- Colonia y Wurtemburn controlados por Austria.
- 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.
- En este caso además, la carta del menor se retira (perdiéndose posibles alianzas).
- Si la Liga Esmalcalda ha sido derrotada por una diferencia de moral de 2, los estados alemanes pasan a aliados de Austria.
- Se activa el teatro de operaciones de Siberia, todas las áreas con marcadores independientes A2.

TURNO 5 (1550):**Reglas especiales:**

- Se activa el teatro de operaciones Báltico.
- Meklenburg y Pomerania pasan a formar parte del imperio.
- El comerciante Danés del Mar del norte permanece (sin coste) y es tratado de la forma usual.
- Polonia y Rusia pasan a tener interés en el Báltico.
- Situar 1 comerciante holandés en el centro comercial del Báltico. Este comerciante no puede eliminarse hasta que se acti-

ve Holanda.

Potencia	Puntos	Interés	Natales	Dominios	Aliados
Suecia	8	Bt	Las natales	Kalmar, Viborg y Reval	
Dinamarca	7	Bt	Las natales	Malmo, Bohus y Pernau	
Polonia		CE,EE,Bt	Añade Gdansk	Añade Koningsberg y Riga	
Rusia		EE,Bt		Añade Psok, Ivan-gorod y Ladoga	

Final turno 5:

COLAPSO DEL KANATO DE ASTRAKHAN

ESCOCIA PROTESTANTE

CALVINO

CREDITOS

Creador: Ignacio Torres Siles

Diseño gráfico: Jesús Peralta García

Ilustración portada reglas: "Rocroi, el último tercio" de Augusto Ferrer-Dalmau.

Agradecimientos: A todos los miembros del club Alpha-Ares de Barcelona que han participado en el desarrollo del juego.

<http://printandplay.games/>

