Ultima Ratio Regis

Guerra y paz en la Edad Moderna

Reglas

Versión 3.1

CONTENIDO

1. Introducción 5
2. Filosofía de diseño 5
3. Cartas 5
3.1 Cartas de evento 5
3.2 Cartas de potencia y de menor aliado 5
4. Fichas 7
4.1 Fichas militares 7
4.2 Otros marcadores 8
4.3 Dados personalizados 8
5. Ejemplo de uso de las fichas 9
6. Tablero de juego 10
7. Preparación de la partida 12
7.1 Comienzo de un escenario 12
7.1.1 Subasta de potencias
7.2 Preparación del tablero de juego 12
8. Secuencia de Juego 12
8.1 Inicio de turno 12
8.1.1 Reglas especiales del turno
8.1.2 Entrada de nuevas potencias y potencias que cambian de carta
8.1.3 Confección de la baraja
8.2 Medio turno 13
8.2.1 Comienzo del medio turno
8.2.2 Impulso de un jugador
8.2.3 Impulso de jugadores sin cartas
8.3 Final del turno 14
9. Acciones 14
9.1 Construcción de tropa 14
9.2 Construcción de escuadra 14
9.3 Reparación de escuadras 15
9.4 Construcción de fortaleza 15
9.5 Reagrupar tropa 15
9.6 Otras acciones 15
10. Movimiento estratégico 15
10.1 Movimiento estratégico de escuadras 15
10.2 Movimiento estratégico de tropas 15
10.2.1 Intercepción del movimiento estratégico
10.3 Movimiento estratégico de ejércitos o flotas 16
10.4 Movimiento estratégico entre mapas 16
11. Acciones navales 16
11.1 Bases navales y distancia de operación naval 16
11.1.1 Escuadras sin bases a distancia de operación naval
11.1.2 Distancia de operación naval y desembarcos
11.1.3 Distancia de operación naval entre mapas
11.2 Escuadras y formación de flotas 17
11.3 Movimiento táctico naval 17
11.4 Intercepción naval 17
11.4.1 Intercepción del movimiento estratégico de tropas
11.4.2 Intercepción para apoyar operaciones tácticas de tropa
11.4.3 Intercepción contra piratería
11.5 Piratas y corsarios 18
11.5.1 Condiciones para hacer la acción de piratería (o corso)
11.5.2 Procedimiento para la piratería
11.6 Flotas en puerto 18
12. Movimiento táctico terrestre 18
12.1 Movimiento táctico de una tropa 18
12.2 Movimiento táctico de un ejército 18
12.3 Desembarcos anfibios 19
12.3.1 Condiciones para el desembarco
12.3.2 Procedimiento
12.3.3 Desembarcos anfibios entre mapas
12.4 Reacciones al movimiento táctico terrestre 19
12.4.1 Intercepción del movimiento táctico terrestre
12.4.2 Evasión ante el movimiento táctico
12.5 Control del área sin oposición 20
13. Combates 20
13.1 Procedimiento para los combates 20
13.1.1 Unidades militares y dados
13.1.2 Ventajas y desventajas
13.1.3 Campos de batalla
13.1.4 Orden de juego para cartas de combate y líderes
13.1.5 Preparación del combate
13.1.6 Resolución del combate
13.1.7 Persecución
13.1.8 Consecuencias del combate
13.1.9 Conscriptos
13.2 Combates navales 22
13.2.1 Cuando se producen
13.2.2 Atacante y defensor
13.2.3 Ventajas y desventajas
13.2.4 Campo de batalla
13.2.5 Flotas averiadas
13.2.6 Moral
13.3 Combates campales 22
13.3.1 Cuando se producen
13.3.2 Atacante y defensor
13.3.3 Ventajas y desventajas
13.3.4 Campo de batalla y fortalezas
13.3.5 Combates de relevo
13.3.6 Victoria, derrota, tropas dispersadas y retiradas
13.3.7 Control del área
13.3.8 Veteranos y moral
13.4 Combates de asedio 23
13.4.1 Cuando se producen

13.4.2 Asediante, asediado y bajas de asedio
13.4.3 Ventajas y desventajas
13.4.4 Campo de batalla, fortalezas y flotas
13.4.5 Capitulaciones
13.4.6 Veteranos y moral
13.4.7 Control del área
13.5 Combates de subyugación 24
13.5.1 Cuando se producen
13.5.2 Oposición a la subyugación
13.5.3 Ventajas y desventajas
13.5.4 Combate y Campo de batalla
13.5.5 Tropas dispersas, líderes y fortalezas
13.5.6 Oposición a la subyugación en los minimapas
14. Repatriaciones 25
14.1 Repatriaciones de tropas 25
14.1.1 Movimientos estratégicos para repatriar tropas
14.2 Repatriaciones de escuadras 26
14.3 Repatriaciones de líderes 26
15. Logística 26
15.1 Apilamiento 26
15.1.1 Apilamiento de Ejércitos y fortalezas
15.1.2 Apilamiento de flotas
15.2 Suministro 26
16. Veteranos 26
16.1 Veteranía 26
16.2 Pérdida de veteranía 27
17. Líderes 27
17.1 Movimiento de líderes 27
17.2 Construcción de líderes 27
17.3 Líderes extraordinarios 27
17.3.1 Líderes históricos
17.3.2 Características
17.3.3 Desaparición de líderes extraordinarios
18. Áreas especiales 28
18.1 Áreas de dispersión 28
18.2 Áreas independientes 28
18.2.1 Teatros inactivos
18.2.2 Áreas independientes y provincias inactivas
18.2.3 Áreas independientes activas
18.3 Rebeliones (o revueltas) 28
18.4 Teatros de operaciones e intereses de potencia 28
18.4.1 Intereses de potencia
18.5 Áreas fronterizas 29
18.6 Áreas navales especiales 29
18.6.1 Galeras
18.6.2 Expediciones transoceánicas
18.6.3 Piratería en África
18.6.4 Puertos estratégicos
18.7 Áreas natales y dominios en ultramar (minimapas) 29
18.8 Enclaves 30
19. Economía 30
19.1 Descontento 30
19.1.1 Acción de bajar el descontento
19.1.2 Acción de subsidiar a un aliado
19.2 Comercio 31
19.2.1 Centros de comercio
19.2.2 Comerciantes
19.2.3 Promoción de comerciantes
19.2.4 Capacidad de los centros comerciales
19.2.5 Ajuste de comerciantes
19.2.6 Repercusiones del comercio
19.3 Tecnología 32
19.3.1 Subasta de la tecnología
20. Diplomacia con menores 32
20.1 Menores no aliados 33
20.2 Consecuencias de la alianza con menores 33
20.3 Proceso de alianza con menores 33
20.3.1 Alianza por carta
20.3.2 Refuerzos de un menor
20.3.3 Alianza por conquista
20.3.4 Otras vías de alianza
20.3.5 Final de la alianza
20.4 Consecuencias del cambio de estatus de un menor 33
20.4.1 Menores que pasan a neutrales
20.5 Menores independientes 34
20.6 Menores mercenarios 34
20.7 El Imperio 34
21. Diplomacia entre potencias 34
21.1 Alianza entre potencias 34
21.1.1 Efectos de las alianzas
21.1.2 Entrada en la guerra de un aliado
21.1.3 Paz forzosa entre aliados
21.1.4 Ayuda estratégica aliada
21.1.5 Cuerpos expedicionarios
21.1.6 Flotas combinadas
21.1.7 Final de la alianza entre potencias
21.2 Guerra entre potencias 35
21.2.1 Guerra y Puntos de victoria
21.2.2 Casus Belli (CB)
21.2.3 Declaraciones de guerra
21.2.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra
21.2.5 Causas de pérdida de moral
21.2.6 Ocupación de posesiones de potencias o menores con los que no hay guerra.
21.3 Paces 36
21.3.1 Una potencia decide voluntariamente abrir negociaciones de paz

21.3.2 Potencias que están obligadas a abrir negociaciones de paz
21.4 Negociaciones de paz 37
21.4.1 Ajuste marcha de la guerra
21.4.2 Ajuste del descontento
21.4.3 Condiciones de paz
21.4.4 Paz forzada
21.4.5 Orden para las negociaciones de paz
21.4.6 Contendientes que acuerdan poner fin a la guerra
21.5 Hundimientos 38
22. Control político y efectivo de un área 39
23. Puntos de victoria 39
23.1 Durante el impulso 39
23.2 Al final de turno 39
24. Final del turno 40
24.1 Fase económica 40
24.1.1 Contabilización de ingresos y gastos
24.1.2 Degradación y eliminación de unidades y controles
24.2 Agitación social 40
24.3 Cambios dinásticos 40
24.4 Puntos de victoria de final de turno 40
24.5 Potencias que pasan a menor 41
24.6 Último final de turno 41
25. Despliegue de una potencia o menor 41
26. Reglas especiales de escenarios 41
26.1 Reglas especiales para guerra civil 41
26.1.1 Ámbito de la guerra
26.1.2 Final de la guerra civil
26.2 Coaliciones 42
26.2.1 Potencia que abre negociaciones de paz en el medio turno
26.2.2 Condiciones de paz
26.3 Ejército profesional 42
27. Cartas de combate limitadas 43

1. Introducción

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

El juego abarca 20 turnos de 15 años (tres siglos contándolos todos). Las partidas se juegan en escenarios que incluyen varios de estos turnos, con una duración por turno de entre dos y cuatro horas. Uno de estos escenarios, la Gran Campaña, incluye los 20 turnos, aunque los hay de menor duración (incluso de un solo turno). En el libro de escenarios están detallados todos.

En Ultima Ratio Regis los jugadores conducirán las diferentes potencias que disputaron la hegemonía mundial durante los siglos XVI al XVIII, centrados principalmente en los aspectos geopolíticos de la época.

El presente reglamento está estructurado en dos bloques: Uno con la introducción y las reglas (este presente), diseñado no solo para allanar una primera lectura, sino para facilitar consultas posteriores de reglas. El segundo, con un ejemplo de juego desde el comienzo de un escenario, así como una parte con consejos y notas de diseño.

2. Filosofía de diseño

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

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

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

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

No hay que perder de vista que Ultima Ratio Regis -la última razón del rey- es un juego militar, donde la diplomacia, el comercio, los diferentes desarrollos, y en general la economía aparecen de forma simplificada, básicamente como objetivos militares. Es por ello que estas reglas han sido provistas de mecanismos sencillos y automatizados de ascenso y decadencia de potencias.

Finalmente, uno de los objetivos principales que se ha perseguido ha sido acercar la edad moderna europea a los jugadores de wargames, mostrando los principales acontecimientos geopolíticos de estos 300 años. Se ha buscado dibujar la evolución de la geoestrategia occidental, desde las postrimerías de la edad media hasta los principales acontecimientos que marcaron el preludio de la edad contemporánea. Todo esto se hace evolucionando a las potencias mediante sus cartas, y cambiando algunas reglas a través de los diferentes eventos.

3. Cartas

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

3.1 Cartas de evento

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

Entre estas tenemos dos grandes grupos: **eventos genéricos** (tienen una ilustración), y **eventos históricos** (no tienen ilustración). Los primeros están divididos a su vez en tres grupos:

- Cartas de combate (tienen un 1 en un sello de lacre rojo), que son las únicas que excepcionalmente pueden usarse para modificar las reglas de combate.
- Cartas de mejora, para conseguir alianzas con potencias menores del juego, o cartas para conseguir mejoras tecnológicas (tienen un 2 en un sello verde).
- Resto de cartas que recogen principalmente eventos históricos -pero recurrentes- de la época (un 3 en un sello azul).

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

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

3.2 Cartas de potencia y de menor aliado

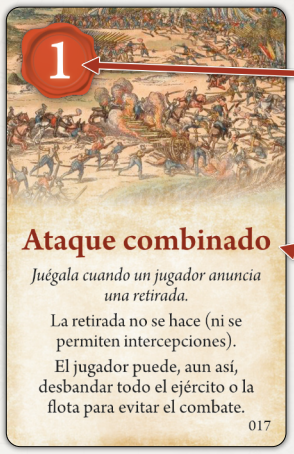
Las primeras contienen la información relevante de las potencias que conduce cada jugador. Las segundas corresponden a potencias de menor entidad que no son llevadas directamente por los jugadores, sino a través de las primeras.

EVENTOS GENÉRICOS

Puntos de acción sobre fondo verde:
Se detiene el juego y los jugadores pueden apostar por la carta

Posición en el mapa del poder menor

Número identificativo de la carta



Punto de acción blanco sobre fondo rojo; indica que la carta es de combate

Nombre de la carta

Ilustración de la carta (solo cartas de evento genéricas)

Instrucciones de la carta

EVENTOS HISTÓRICOS

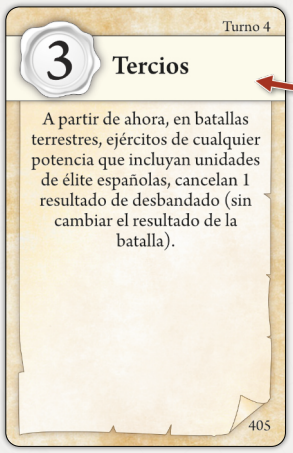
Turnos durante los cuales la carta está en juego (en este ejemplo del 1 al 5)

El encabezado azul indica que la carta es prioritaria

Estas potencias entran en guerra

El encabezado azul degradado indica que la carta es prioritaria cuando al jugador le quedan 4 cartas en la mano

Estas potencias tienen Casus Belli mutuo



El encabezado amarillo pálido indica que la carta puede ser jugada sin restricciones

Las cartas de evento históricas pueden diferenciarse de las genéricas en que no tienen ilustraciones, tienen el título dentro de un rectángulo y tienen los turnos que están en juego en la esquina superior derecha

CARTAS DE MENOR Y DE POTENCIA

Posición en el mapa

Unidades disponibles

Elector imperial y número de votos para la Elección imperial

Duración de la carta

Duración de la carta

Fichas de comerciante disponibles

Católico
Protestante
Ortodoxo
Musulmán

Subrayado: Área clave

Cada objetivo da 1 punto de victoria

Unidades disponibles

Teatros de operaciones donde la potencia tiene interés. Rayado con un número indica el turno futuro

Potencia occidental

4. Fichas

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

4.1 Fichas militares

Tropa

Unidades terrestres de las diferentes potencias o menores. Dependiendo de la nacionalidad, la época y del lugar (Europa o ultramar), representan unos 5000 efectivos (incluidas tropas auxiliares).

Tienen dos caras, un lado para tropas regulares, y otro para veteranas. Tienen impreso un dado, que hace referencia a su calidad, que varía entre calidad 2 (la peor, estas tropas se abrevian como I2), y calidad 4 (la mejor, I4).

POTENCIAS OCCIDENTALES

Regulares Veteranos Élite Veteranos

POTENCIAS ORIENTALES

Regulares Veteranos Élite Veteranos

TURNO 15 (SIGLO XVIII) EN ADELANTE

Regulares occidentales Élite occidentales Regulares orientales Élite orientales

Escuadra

Unidades navales de la época, representando desde 10 o 20 buques de línea (más auxiliares), y hasta 30 o 50 galeras, según nacionalidad y mar. Tienen una cara operativa, y otra que marca si la flota está en reparación (o en construcción).

ESCUADRAS NAVALES

Regulares En reparación Élite En reparación

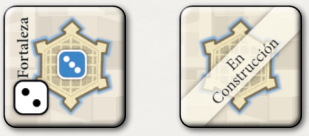
TURNO 15 (SIGLO XVIII) EN ADELANTE

Élite Regulares

Como en el caso de las tropas, el número varía en función de la calidad, las peores (E2) y las mejores (E3).

Fortaleza

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



Operativa En construcción

Líder

Esta ficha resume a los generales o almirantes de la época, su estado mayor, los especialistas, y la logística que acompañaba a ejércitos y flotas.

Tienen dos caras, una ordinaria (líderes de carrera) y otra de líder extraordinario. Esta segunda representa a oficiales concretos de la época que pasaron a la historia por su especial competencia, así como a otros menos conocidos. Para estos oficiales aparece generalmente una característica en las que destacaron y que los hacía brillantes.

Ordinario Organizador Táctico Decidido Almirante Creativo

Revueltas y áreas independientes activas

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

4.2 Otros marcadores

Comerciantes: Indican el número de comerciantes de la potencia en un centro de comercio (cara 1 comerciante y reverso 2).

Moral: Sirve para medir la marcha de la guerra entre Potencias.

Asedio: Utilizado para medir el progreso de un asedio.

Si un jugador le da la vuelta al marcador de puntos de victoria colocará estas fichas debajo de su marcador de control para indicarlo.

Se usan para indicar la capacidad de un centro de comercio cuando es diferente a la impresa en el mapa.

Áreas inactivas: Sirve para marcar zonas que no entran en juego y no pueden ser controladas por los jugadores.

Provincias/teatros inactivos (cara/reverso): Indican provincias y teatros que no están en juego, y que cuentan como si no estuvieran siquiera impresos en el mapa.

Fichas de control de potencia

Como casi todas las fichas, con dos caras, una rayada y otra entera. Según donde estén situadas señalan:

- Área natal de la potencia, o dominio de esta. Por economía de fichas, muchas áreas ya son del color correspondiente y no requieren marcadores de control.
- En las casillas de casus belli, que la de la izquierda tiene casus belli contra la de la derecha.
- En las casillas de guerra, que estas dos potencias están en guerra.
- En la casilla de descontento, el nivel que tiene la potencia (por el lado entero indica que se le ha dado una vuelta al marcador).
- En la casilla de PV, los alcanzados por el jugador que la conduce. En este caso, cada jugador marcará sus PV con alguna de sus potencias.

Sobre un área: Indica que es un área natal.
Descontento: Indica que se ha dado la vuelta al marcador, o sea +10 puntos de descontento.

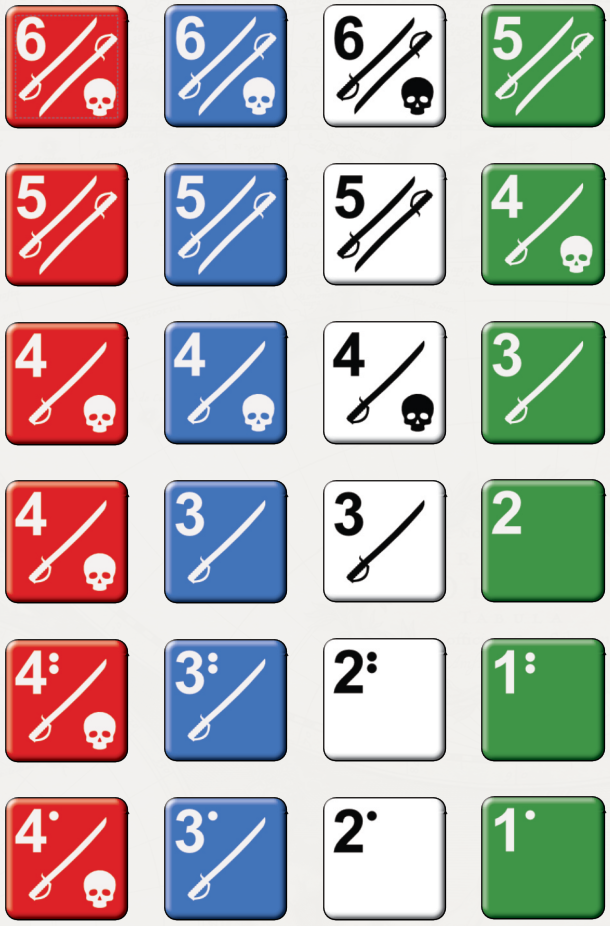
Sobre un área: Indica que es un dominio.
Descontento: Indica los puntos de descontento.

4.3 Dados personalizados

El juego incluye también 24 dados de 6 caras personalizados con colores que se corresponden con la calidad de las unidades militares:

- El resultado numérico se usa para modificar el resultado del dado cuando un general o una carta de combate permiten sumar 1 al dado.
- Las bolitas junto al número indican que el dado cuenta como un 1 o un 2 (una o dos bolitas respectivamente) a efectos de cartas de tecnología o combate que permiten volver a tirar los resultados de 1 o 2 al dado.
- Las espadas (que pueden ser ninguna, una, o dos) indican los puntos de batalla.
- La calavera indica una baja.

En total hay 5 rojos, 8 azules, 8 blancos y 3 verdes, las seis caras de cada tipo se pueden ver a continuación:



5. Ejemplo de uso de las fichas

1. Ejército polaco con general ordinario.
2. Ejército ruso con general táctico.
3. Casilla de dispersión del teatro de operaciones, con unidades polacas y rusas dispersadas.
4. Centro de comercio con capacidad para dos comerciantes, ocupado por dos comerciantes polacos y otros dos rusos.
5. Rusos y polacos están en guerra. Los dos marcadores de control colocados en el área indican que al inicio de la guerra esta pertenecía a Polonia, pero Rusia la ha capturado y la controla en este instante.
6. El área de Kursk es un dominio polaco al inicio de la partida y en el mapa es del color (rayado) de Polonia, y mientras lo sea no es necesario colocar marcador de control sobre ella. Si ahora tiene un marcador de dominio ruso, eso significa que Rusia es quien la controlaba al inicio de la guerra, o sea que esa área debe haberla obtenido como reparación de guerra en una guerra anterior. Si tuviera un marcador de dominio polaco encima del ruso significaría que, además de lo anterior, Polonia la ha capturado durante el transcurso de esta guerra y la controla en este instante.
7. El área de Poltava pertenece a los Cosacos, un poder menor. En los menores no se colocan marcadores de control, se sabe con qué potencia están aliados por quién posee la carta del menor. Si ahora hay un marcador de dominio ruso, significa que los cosacos están aliados con Polonia, y que Rusia ha capturado el área durante esta guerra y la controla en este instante, como en el caso de Bryansk.
8. El marcador de control ruso indica que Rusia tiene 6 puntos de descontento, el polaco (por el lado de color sólido) indica que Polonia tiene 12 puntos de descontento.

6. Tablero de juego

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

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

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

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

Teatros de operaciones: En total 9 en el mapa principal y 7 en los minimapas (contando Siberia). Cada teatro de operaciones tiene una casilla para unidades dispersadas. Muchos de ellos además están divididos en provincias separadas unas de otras por líneas discontinuas. El teatro El Este está partido en dos, una parte está en el minimapa de la India. Los teatros de operaciones no incluyen mares, hacen referencia solamente al continente.

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

TURNO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
Ultima Ratio Regis
DESCONTENTO
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
AMÉRICA DEL NORTE
AMÉRICA CENTRAL
AMÉRICA DEL SUR
EUROPA OCCIDENTAL
EUROPA CENTRAL
BÁLTICO
EUROPA ORIENTAL
EUROPA SUDORIENTAL
MEDITERRÁNEO OCCIDENTAL
MEDITERRÁNEO CENTRAL
MEDITERRÁNEO ORIENTAL
EL ESTE
ÁFRICA
INDIA
ASIA
SIBERIA
Mar del Norte
Mar Báltico
Mar Negro
Océano Austral
Atlántico Norte
Atlántico Sur
Caribe
Pacífico Norte
Pacífico Sur
Índico
Inglaterra
Escocia
Irlanda
Noruega
Suecia
Finlandia
Dinamarca
Holanda
Flandes
Francia
España
Portugal
Italia
Suiza
Austria
Hungría
Polonia
Rusia
Livonia
Prusia Oriental
Pomerania
Ucrania
Cosacos
Crimea
Astracán
Horda de Oro
Moldavia
Valaquia
Balcanes
Grecia
Anatolia
Persia
Mesopotamia
Mamelucos
Costa Berberisca
Mediterráneo Occidental
Mediterráneo Central
Mediterráneo Oriental
Italia del Sur
Estados Papales
Dalmacia
Milán
Saboya
Baviera
Bohemia
Sajonia
Brandeburgo
Hanover
Estados Alemanes
Franco Condado
Norte América
América del Sur
Africa
Imperio Mogol
India del Sur
Emiratos
Golfo Pérsico
Mar Rojo
Mar del Japón
Mar de la China
Siberia
Mar del Japón
COMERCIO Mar Báltico
COMERCIO Mar del Norte
COMERCIO Europa Oriental
COMERCIO Atlántico Norte
COMERCIO Caribe
COMERCIO Atlántico Oriental
COMERCIO Atlántico Sur
COMERCIO Mediterráneo Occidental
COMERCIO Mediterráneo Central
COMERCIO Mediterráneo Oriental
COMERCIO Golfo Pérsico y Mar Rojo
COMERCIO Africa
COMERCIO Mar de la China
COMERCIO Índico
ISLAS BRITÁNICAS DISPERSOS
EUROPA CENTRAL DISPERSOS
BÁLTICO DISPERSOS
EUROPA ORIENTAL DISPERSOS
EUROPA SUDORIENTAL DISPERSOS
FRANCIA DISPERSOS
MEDITERRÁNEO OCCIDENTAL DISPERSOS
MEDITERRÁNEO ORIENTAL DISPERSOS
EL ESTE DISPERSOS
ÁFRICA DISPERSOS
INDIA DISPERSOS
ASIA DISPERSOS
SECUENCIA TURNO
FASE INICIAL
Desplegar nuevas potencias
Entrada comerciantes nuevos
Preparar baraja de cartas
RONDAS DE JUEGO
Determinar orden de juego
Rondas de juego
• Negociaciones de paz
• Acciones sin coste
• Jugar cartas y acciones
• Final de ronda
FINAL DE TURNO
Terminar todas las guerras
Competencia comercial
Ingresos y mantenimiento
Degradar unidades
Agitación social
Puntos de victoria
GUERRAS
CASUS BELLI
UNIDADES ELIMINADAS
PV 1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49

7. Preparación de la partida

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

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

7.1 Comienzo de un escenario

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

Cada uno de estos grupos puede recibir alguna bonificación, dado que sus potencias tienen más dificultades para conseguir puntos de victoria (en adelante PV). Esta corrección viene como bonificación extra cada final de turno (ver "2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario").

7.1.1 Subasta de potencias

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

- Los jugadores deciden el orden en que se sientan en torno al tablero. Dicho orden se mantendrá durante toda la partida.
- En secreto, los jugadores apuestan un número de PV para establecer el orden en que se reparten los grupos de potencias. El que más apostó elige primero, el segundo en segundo lugar, etc… Los empates se resuelven al azar.
- Los jugadores toman alguna ficha de control de una de sus potencias 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 la apuesta del primero y su propia apuesta. El resto de jugadores calculan los PV de forma análoga.

(Ver "2.2 Ejemplo: Subasta de potencias").

7.2 Preparación del tablero de juego

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

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

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

8. Secuencia de Juego

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

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

8.1 Inicio de turno

Preparamos el turno, tenemos que hacer las siguientes tareas:

8.1.1 Reglas especiales del turno

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

8.1.2 Entrada de nuevas potencias y potencias que cambian de carta

Según el escenario, si procede, se mira qué jugador las controla. Seguidamente se despliegan (ver "25. Despliegue de una potencia o menor").

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

8.1.3 Confección de la baraja

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

En función de cuantos jugadores haya, se calcula el número de cartas que se jugará en cada turno. Este número será, por tanto, fijo durante todo el juego. Determinada la cantidad de cartas, se pasa a confeccionar la baraja.

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

Cartas por turno	
2 jugadores	34 (17/jugador)
3 jugadores	39 (13/jugador)
4 jugadores	40 (10/jugador)
5 jugadores	40 (8/jugador)
6 jugadores	42 (7/jugador)
7 jugadores	42 (6/jugador)
8 jugadores	48 (6/jugador)

Para confeccionar la baraja, separaremos, por un lado, todas las cartas de eventos históricos del turno que se va a jugar y por otro las 40 cartas de los eventos genéricos. Formaremos el mazo

tomando todas las cartas de los históricos, y añadiremos una selección al azar de los eventos genéricos hasta llegar al número de cartas necesario según el número de jugadores (ver "2.4 Ejemplo: Confección de la baraja").

8.2 Medio turno

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

8.2.1 Comienzo del medio turno

El jugador con menos PV acumulados, elige qué jugador empezará a hacer el primer impulso y el sentido en el que se va a jugar el turno (según manecillas del reloj, o el sentido inverso). Los empates en PV se resuelven al azar.

Las diferentes potencias emplazan los comerciantes que tienen en cada centro de comercio. Todo esto se explica más adelante (ver "19.2 Comercio").

Ver "2.5 Ejemplo: Comienzo del medio turno. Emplazamiento de comerciantes".

8.2.2 Impulso de un jugador

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

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

Comienzo de impulso

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

Además, se pueden realizar sin coste las siguientes acciones:

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

Todo esto se irá explicando con detalle a lo largo del reglamento (ver "3.1 Ejemplo: Comienzo de Impulso").

Acciones de potencia y jugar cartas

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

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

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

Jugar carta

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

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

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

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

Cartas de combate

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

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

Las cartas de combate ignoran las prioridades en el orden de juego de cartas. Por tanto, un jugador puede jugar la carta "ataque sorpresa" en un combate, aunque tenga en la mano cartas prioritarias. También puede jugar una carta de combate de la forma usual (ignorando en consecuencia el evento), teniendo en la mano todavía cartas prioritarias, para así "retenerlas" un tiempo si no le interesa jugarlas todavía (ver "3.2 Ejemplo: Jugar carta").

Final de impulso

Al final de impulso, cada potencia puede mover una sola unidad desde cualquier teatro, a la zona de desbandado de aquel donde tenga más áreas natales, tanto si la unidad estaba desbandada como si no (ver "4.16 Ejemplo: Final de impulso").

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

8.2.3 Impulso de jugadores sin cartas

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

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

8.3 Final del turno

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

Ver "8.2 Ejemplo: Final medio turno".

9. Acciones

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

- Construcción: De tropas, escuadras (por el lado de mantenimiento), de fortalezas (por el lado "en construcción") y de líderes.
- 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.
- Promoción de comerciante.
- Declarar guerra.

9.1 Construcción de tropa

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

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

En el mapa principal, las tropas de la potencia marcadas con caras 2-3, se sitúan en cualquier posesión controlada de esta (por tanto, no asediada) por la cara 2. Aquellas marcadas con caras 3-4, por la cara 3 en la provincia con más áreas natales de la potencia.

En los minimapas, solo pueden construirse tropas (2-3) en áreas natales (colonias).

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

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

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	(si no están en reparación)
Negociaciones paz	(entre potencias en guerra)
Acciones de potencia	
Construcción tropa	Construir una tropa en una posesión del mapa principal (incluyendo un estratégico). Tropas de 3 solo en dominios natales. Construir una tropa regular (calidad 2) en un área natal de los mini-mapas.
Construcción escuadra	Poniéndola por el lado de mantenimiento
Reparación de escuadra	Incluyendo un posible movimiento estratégico
Construcción fortaleza	Para empezar o terminar de construirla
Reagrupar tropa	Desbandada en un impulso pasado
Movimiento estratégico	Con un ejército/escuadra por un mapa (puede incluir asignar un líder que haya en el mapa)
Movimiento táctico	Tanto terrestre como naval
Construir un líder	Asignándolo a alguna tropa/flota/fortaleza; y/o sustituirlo por otro
Piratería	Atacar comerciantes enemigos
Bajar descontento	Bajar en uno el descontento
Subsidiar a potencia	Bajar el descontento a una potencia aliada
Promocionar comerciante	Adelantar un comerciante de un centro de comercio
Declarar guerra	
Final del impulso	
Volver a casa	Una tropa (dispersada) de cualquier teatro al natal
Reasignar líder	Un único líder no asediado

9.2 Construcción de escuadra

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

Para ello se sitúa la escuadra en alguna posesión de la potencia (controlada y libre de enemigos) que sea área costera por la cara de "reparación". Estas escuadras no están todavía operativas.

9.3 Reparación de escuadras

A diferencia de las tropas, que en ambas caras están operativas (una es para la tropa regular y la otra si es veterana), las escuadras sólo tienen una cara operativa, la segunda indica que la escuadra está en puerto en mantenimiento.

Cuando están por este lado, las escuadras sólo pueden estar en un puerto (esto es, un área costera controlada), y la única acción que puede efectuarse con ellas es la de reparación (o eliminarla al final de turno).

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

Ver "6.1 Ejemplo: Reparación de escuadras".

9.4 Construcción de fortaleza

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

Con la primera acción, se sitúa la ficha de fortaleza por la cara "en construcción" en algún área controlada de la potencia o de algún menor aliado. En un impulso posterior, puede efectuarse otra de estas acciones sobre la fortaleza "en construcción" para girar la ficha y dejarla operativa.

El único efecto de las fortalezas en este estado es que permite terminarlas de construir a partir del siguiente impulso y que hay que pagar su mantenimiento. A todos los demás efectos (combate, apilamiento...) se ignora.

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

Ver "7.5 Ejemplo: Construcción de fortaleza".

Como se verá más adelante, **no pueden ser construidas en los minimapas**.

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

9.5 Reagrupar tropa

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

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

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

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

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

9.6 Otras acciones

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

- Movimiento estratégico (ver "10. Movimiento estratégico").
- Movimiento táctico (ver "11.3 Movimiento táctico naval" "12. Movimiento táctico terrestre").
- Construir un líder (ver "17. Líderes").
- Piratería (ver "11.5 Piratas y corsarios").
- Bajar el descontento propio (ver "19.1 Descontento").
- Subsidiar a una potencia aliada (ver "19.1.2 Acción de subsidiar a un aliado").
- Promocionar un comerciante (ver "19.2 Comercio").
- Declarar la guerra (ver "21.2.3 Declaraciones de guerra").

10. Movimiento estratégico

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

10.1 Movimiento estratégico de escuadras

Se utiliza para mover una única escuadra naval (incluyendo un posible 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 esta atraviesa (ver "11.1 Bases navales y distancia de operación naval").

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

10.2 Movimiento estratégico de tropas

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

Para efectuarlo se selecciona la tropa y la sucesión de áreas, controladas o con tropas no asediadas, o mares adyacentes que esta atravesará.

El movimiento de un área a un mar, o viceversa, se efectúa siempre desde un área costera a alguno de los mares a los que

esta área da. Naturalmente, una tropa no puede acabar el movimiento estratégico en el mar.

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

De forma parecida al caso anterior, este movimiento de una sola unidad se efectúa básicamente tras comprar una tropa (ya que está incluido en la misma acción) y como consecuencia de algunos acontecimientos (que se explicarán más adelante). Usualmente, los movimientos estratégicos se efectúan con varias escuadras navales o tropas, como se verá enseguida.

10.2.1 Intercepción del movimiento estratégico

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

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

10.3 Movimiento estratégico de ejércitos o flotas

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

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

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

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

10.4 Movimiento estratégico entre mapas

Estos movimientos estratégicos son idénticos a los anteriores con ciertas limitaciones:

- En caso de ejércitos deben de ser de una única tropa.
- Para las flotas es el mismo caso (una sola escuadra) hasta el evento del galeón.

Mover entonces un ejército de tres tropas de un mapa (o minimapa) a otro, requiere hacer 3 movimientos estratégicos de una tropa (mismo caso para flotas antes del galeón).

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

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

11. Acciones navales

Es el efectuado por flotas (y escuadras) para conseguir dominar los mares, apoyando de esta forma el comercio marítimo (o atacándolo). Permite bloquear o abrir el suministro de tropas, proteger o interceptar los movimientos de unidades a través de mares, o apoyar directamente acciones en tierra que se dan en áreas costeras.

11.1 Bases navales y distancia de operación naval

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

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

Si la flota está en puerto, esta es su base naval. Si está en el mar, no hace falta indicar la base naval explícitamente, simplemente debe existir algún área controlada (que hace de base naval) a distancia de operación naval.

11.1.1 Escuadras sin bases a distancia de operación naval

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

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

11.1.2 Distancia de operación naval y desembarcos

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

11.1.3 Distancia de operación naval entre mapas

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

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

11.2 Escuadras y formación de flotas

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

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

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

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

11.3 Movimiento táctico naval

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

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

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

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

11.4 Intercepción naval

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

11.4.1 Intercepción del movimiento estratégico de tropas

Cuando en su movimiento estratégico un ejército entra en un mar donde hay flotas enemigas, estas pueden anunciar que interceptan dicho movimiento.

Procedimiento

Cada potencia enemiga que lo desee señala una sola de sus flotas con las que interceptará el movimiento. La potencia que realiza el movimiento estratégico puede ahora designar una de sus flotas con base naval en el puerto de salida, que actuará de 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 pude volver a repetir), el jugador selecciona a otra y se vuelve a repetir el proceso.

Acabadas todas las intercepciones en empate o derrota, el movimiento estratégico continua. En caso de que alguna flota interceptora venza, las tropas deben volver al último puerto de salida y finalizan el movimiento estratégico (pueden volverlo a intentar con otra acción posterior, incluso en el mismo impulso).

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

11.4.2 Intercepción para apoyar operaciones tácticas de tropa

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

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

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

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

Ningún bando recibe el apoyo naval

Esta circunstancia se da en los siguientes casos:

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

Un bando recibe el apoyo naval

Esto se da en las siguientes circunstancias:

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

11.4.3 Intercepción contra piratería

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

Tras la intercepción, se hará un combate naval.

Independientemente del resultado, si la escuadra interceptora no ha sido averiada, puede seguir interceptando ataques piratas de otras escuadras, incluso en el mismo impulso.

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

11.5 Piratas y corsarios

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

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

A efectos prácticos, piratas y corsarios son lo mismo. La única diferencia es que la piratería solo es posible si está expresamente permitida en la carta de una potencia o por un evento. Para el corso, es necesario que ambas potencias implicadas estén en guerra.

Además, deben darse las condiciones siguientes:

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

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

11.5.2 Procedimiento para la piratería

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

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

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

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

11.6 Flotas en puerto

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

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

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

12. Movimiento táctico terrestre

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

12.1 Movimiento táctico de una tropa

Con esta acción, una tropa puede moverse desde el área donde está a un área adyacente (siguiendo obviamente las líneas). Si no hay ningún tipo de combate ni fortalezas enemigas no asediadas, con la misma acción, este movimiento puede repetirse una vez más (es decir, las tropas pueden mover normalmente hasta dos áreas de distancia).

Este movimiento sólo puede hacerse a áreas controladas, áreas independientes o a áreas controladas por una potencia con la que se esté en guerra (o en posesiones en rebelión de potencias 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).

12.2 Movimiento táctico de un ejército

Esencialmente, es como el anterior, pero en este caso lo conduce un ejército. Un ejército está compuesto por una o más tropas juntas (en la misma área). Para poder moverse (o interceptar), una de estas tropas al menos debe tener asignada un líder.

El líder se colocará sobre la pila de tropas dejando ver el color y el nombre de la potencia.

Como en el caso anterior, se mueve el ejército a un área adyacente y, si no hay ningún combate (ni fortaleza enemiga sin asediar), a una segunda área si se desea (ver "4.3 Ejemplo: Movimiento táctico de un ejército").

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

12.3 Desembarcos anfibios

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

12.3.1 Condiciones para el desembarco

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

Los desembarcos requieren además de una flota de escolta con base en el mismo puerto de origen (como se ha visto, esto puede hacerse incluso cuando se anuncia la invasión y sin coste alguno). El número de escuadras limitará el número de tropas que pueden desembarcar. De esta forma, si la escolta es una flota de dos escuadras, el ejército que desembarca está limitado a dos tropas.

12.3.2 Procedimiento

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

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

12.3.3 Desembarcos anfibios entre mapas

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

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

12.4 Reacciones al movimiento táctico terrestre

Ante el movimiento táctico enemigo hacia áreas controladas de una potencia, esta puede reaccionar:

- Interceptándolo (para llevar tropas al área)
- Evadiéndolo, retirando tropas que tuviesen en dicha área.

El área debe de estar controlada, por tanto, por la potencia que reacciona (o al menos, debe de tener una tropa no asediada en dicha área). Pueden hacerse las dos opciones en la misma reacción (interceptar y evadir). El orden lo decide el jugador.

12.4.1 Intercepción del movimiento táctico terrestre

Cuando un jugador anuncia que desea hacer un movimiento táctico a un área controlada por una potencia enemiga (o con tropas no asediadas de este enemigo) dicha potencia puede señalar una sola de sus áreas e interceptar este movimiento. Con ello, desplazará tropas del área señalada a la atacada para recibir a los atacantes. Los dos posibles tipos de intercepciones son los siguientes:

Intercepción con una tropa

Una sola tropa (con o sin líder) puede interceptar desde una o dos áreas de distancia, siempre que ambas estén controladas y libres de tropas enemigas (o al menos con tropas propias no asediadas).

Intercepción con un ejército

Ejércitos de más de una tropa con un líder pueden interceptar a áreas controladas adyacentes. De no haber líder, no puede hacerse este tipo de intercepción.

Intercepción en minimapas

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

12.4.2 Evasión ante el movimiento táctico

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

Retiradas a áreas adyacentes

Siempre que dichas áreas estén controladas y libres de enemigos (por tanto, a estos efectos no sirven áreas con revueltas); o sean áreas con tropas propias no asediadas. No es posible retirarse al área por donde viene un ataque enemigo, aunque esté controlada.

No es imperativo retirarse con todas las tropas a una única área. Puede retirarse únicamente una parte de la fuerza y a diferentes áreas adyacentes, siempre que estén controladas y libres de enemigos como se ha visto (ver "4.4 Ejemplo: Retirada a áreas adyacentes").

Naturalmente, tropas asediadas no pueden retirarse.

Retirada desbandando tropas

Otra posibilidad de evadir tropas es desbandándolas, situándolas en la casilla correspondiente. Esta desbandada también puede hacerse con una parte de la fuerza. Este tipo de evasión se suele hacer cuando no es posible conducir la primera, normalmente por tener las tropas aisladas (ver "6.3 Ejemplo: Retirada desbandando tropas").

Nótese, por tanto, que en una misma reacción un ejército (o tropa sin líder) puede combinar varios de los tipos vistos. Por ejemplo, es posible interceptar un primer movimiento enemigo moviendo al área donde este avanza, para a continuación evadir el movimiento (y volver a evadirlo inmediatamente ante un segundo avance consecutivo del atacante).

12.5 Control del área sin oposición

Una vez un ejército entra en un área enemiga, si las posibles tropas que allí hubiera se retiran, y no hubiese intercepciones, este puede anunciar que desea tomar el control del área. Si tampoco se produce un combate de subyugación, pasa a controlar dicha área de forma automática.

Esto puede tener consecuencias políticas (ver "21.2.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra").

13. Combates

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

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

Grosso 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 qué dados lanza cada unidad.

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

13.1 Procedimiento para los combates

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

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

Esta fase representa los preliminares previos, donde los ejércitos y flotas enemigas maniobraban (táctica y operacionalmente) 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 inflige verdaderamente daño al vencido, tanto en términos de bajas humanas y materiales como en términos políticos.

13.1.1 Unidades militares y dados

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

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

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

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

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

Si se usan dados normales, se recomienda de diferentes colores para las distintas categorías de unidades. Los colores deberían ser los mismos que tiene el fondo del número de las unidades, o sea:

C1. Verde

C2. Blanco

C3. Azul

C4. Rojo

13.1.2 Ventajas y desventajas

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

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

Cada bando reparte estas ventajas y desventajas como desee, pero ha de intentar aplicarlas todas. La única forma de obviarlas es cuando se llega a la situación de tener todos los dados con la categoría mínima (C1) o máxima (C4). En este caso, las ventajas y desventajas que no se hayan podido aplicar se ignoran.

13.1.3 Campos de batalla

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

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

13.1.4 Orden de juego para cartas de combate y líderes

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

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

13.1.5 Preparación del combate

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

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

13.1.6 Resolución del combate

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

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

Tabla de combate

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

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

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

13.1.7 Persecución

En la persecución, ambos bandos pueden sufrir la dispersión de tropas o incluso su eliminación. Se procederá primero con las unidades que se eliminan, y se seguirá con las que se dispersan.

Hay que tener en cuenta que:

- Tropas que no han participado en el combate no son elegibles para ser eliminadas o dispersadas.
- Es el propio bando quien selecciona las unidades que son eliminadas o dispersadas.
- Bandos vencedores nunca eliminan o dispersan la última de sus unidades, por lo que no aplicarán lo anterior 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 (que se sitúa en la casilla de unidades eliminadas del mapa, y paga mantenimiento).

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

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

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

Unidades dispersadas

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

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

Como norma general, **cada bando dispersa una tropa por cada dos resultados de desbandado infringidos por el oponente** (hay excepciones, la más notable es que en batallas campales se dispersa una tropa por cada resultado de desbandado, hasta la aparición del evento Ejército moderno en el turno 10).

Las fortalezas no son elegibles para ser dispersadas.

Continuando el ejemplo, la diferencia de puntos de batalla ha sido de 2 (3-1). Por tanto, la segunda fuerza recibe además dos resultados de desbandado. La segunda fuerza, por su parte, convirtió el resultado de baja impar (que no sirvió para eliminar unidades enemigas) en un desbandado que infringe a la primera fuerza.

13.1.8 Consecuencias del combate

Tras la resolución, en función del tipo de combate, el bando perdedor debe efectuar una retirada y puede verse obligado a entregar una moral al vencedor (ver "21.2.5 Causas de pérdida de moral"). También es posible que algunas tropas se vuelvan veteranas. Todo esto se detalla enseguida para cada tipo de combate.

13.1.9 Conscriptos

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

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 cada asalto de un asedio.

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

Para reclutar conscriptos se deben cumplir las siguientes condiciones:

- En combates campales debe haber un líder presente.
- En combates navales, además de un líder presente, debe haber, adyacente al mar, un puerto comercial propio controlado.

Nótese que en asedios no hace falta, por tanto, que haya líder.

Esta conscripción aumenta el descontento de la potencia en 1.

Algunos menores pueden proporcionar un conscripto adicional en las condiciones en que se detalla en la carta del menor.

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

13.2 Combates navales

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

13.2.1 Cuando se producen

Las batallas navales se dan en los siguientes casos:

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

13.2.2 Atacante y defensor

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

13.2.3 Ventajas y desventajas

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

13.2.4 Campo de batalla

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

13.2.5 Flotas averiadas

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

13.2.6 Moral

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

13.3 Combates campales

Son enfrentamientos entre ejércitos.

13.3.1 Cuando se producen

Las batallas campales se dan en los siguientes casos:

- Un ejército entra en un área donde hay un enemigo que no se retira.
- Un ejército intercepta el movimiento de otro enemigo que entraba en una zona propia.
- Un ejército asediado emplea una acción para hacer una salida y dar batalla campal a una fuerza asediante.

13.3.2 Atacante y defensor

El jugador que está haciendo el impulso es el atacante.

13.3.3 Ventajas y desventajas

Son las siguientes:

- El Atacante tiene una desventaja si el área es terreno montañoso o marisma.
- Si hay una flota enemiga dando apoyo, el ejército cuenta una desventaja.
- El ejército que está haciendo un desembarco anfibio tiene una desventaja.
- En caso de salida de una fuerza asediada, una desventaja por cada baja de asedio (ver "13.4 Combates de asedio").

13.3.4 Campo de batalla y fortalezas

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

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

Las fortalezas pueden participar en las batallas campales lanzando un dado C2 (que puede modificarse posteriormente por ventajas y desventajas de la forma usual). No obstante, en las batallas de relevo, 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.

Recordemos que las fortalezas no pueden desbandarse nunca y solo pueden ser destruidas si no quedan tropas elegibles.

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

13.3.5 Combates de relevo

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

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

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

También se considera un combate de relevo cuando la fuerza asediada ataca ella por sí sola a la fuerza asediante. En caso de victoria, expulsarían a la fuerza asediadora, y continuarían con el asedio en caso contrario, procediéndose análogamente a como se acaba de ver.

13.3.6 Victoria, derrota, 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 atacante debe retirarse por el área por donde entró si no es el vencedor (es decir, si pierde **o empata**). Si el defensor es derrotado, a una o varias áreas adyacentes controladas (pero no por donde acaba de entrar el atacante). Si no hay ninguna, debe desbandar lo que quede de ejército (incluso aquellas tropas que no participaron en el combate por el tamaño del campo de batalla).

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

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

13.3.7 Control del área

En el mapa principal, el vencedor de un combate campal pasa a tomar el control del área automáticamente (si lo desea y está controlada por un enemigo). Esto puede tener consecuencias políticas que, en su caso, se añaden a las que pueda haber por el combate campal.

13.3.8 Veteranos y moral

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

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

13.4 Combates de asedio

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

13.4.1 Cuando se producen

Como se ha visto, cuando una fuerza entra en un área con fortaleza no asediada, 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).

13.4.2 Asediante, asediado y bajas de asedio

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

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

Como en el caso general, cada dos resultados de desbandado, resulta en una tropa dispersada para el asediador (o una baja de asedio para el asediado). Si no ha habido un 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 (esto pasa cuando la derrota es solo por un punto de batalla).

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

13.4.3 Ventajas y desventajas

Son las siguientes:

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

13.4.4 Campo de batalla, fortalezas y flotas

Como norma general, el campo de batalla en batallas de asedio es de **tres dados**. Líderes organizadores y algunas cartas pueden también modificarlo, pero nunca podrá ser inferior a dos o superior a cinco.

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

La fortaleza también puede combatir como una tropa de C3 (en batalla campal es C2), modificable por ventajas y desventajas.

13.4.5 Capitulaciones

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

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

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

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

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

13.4.6 Veteranos y moral

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

13.4.7 Control del área

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

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

Ver “8.1 Ejemplo: Combate de asedio”.

13.5 Combates de subyugación

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

Para un ejemplo completo ver “4.7 Ejemplo: Subyugación”.

13.5.1 Cuando se producen

Se producen cuando un ejército o tropa finaliza su movimiento sobre un área controlada por una potencia en guerra (tanto si empezó en el área como si llega desde fuera), y anuncia que desea tomar el control de dicha área. Si la potencia que controla el área desea (y puede) oponerse a dicho control, se da un combate de subyugación. Nótese que para estos combates, el área debe estar libre de defensores, ya que esto conduciría a un combate campal.

Es también el procedimiento utilizado para combatir las rebeliones que se pueden producir en territorios propios, o para anexionar áreas independientes (ver “18.3 Rebeliones (o revueltas)” y “18.2.2 Áreas independientes activas”).

13.5.2 Oposición a la subyugación

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

Esta área debe estar adyacente al área defendida, o a dos de distancia (siempre que controle el área intermedia y esta no tenga tropas enemigas, o con revuelta). **Las unidades**, por tanto, **no combaten en la misma área** sino a una o dos áreas de distancia.

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

13.5.3 Ventajas y desventajas

Son las siguientes:

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

Ver "7.8 Ejemplo: Aplicación ventajas y desventajas en la subyugación".

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

13.5.4 Combate y Campo de batalla

Las subyugaciones son siempre entre 1 tropa del atacante contra 1 tropa, fortaleza, rebelión o independiente. Cada bando lanza un solo dado: C3 el subyugador y C2 el opositor, aplicando las ventajas/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).

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

Nótese, por tanto, que si el subyugador quiere hacerse con el control de un área con una sola acción a cualquier coste, debe utilizar un ejército con 3 tropas (1 puede perderse en el propio combate, y las otras 2 serían para tomar el área en caso de derrota). En el peor caso acabaría controlando el área pero con 3 tropas dispersas.

Si el subyugador vence a una rebelión, se hace también con el control del área aunque esta pertenezca a un enemigo. En caso de áreas independientes activas, pasa a ser el poseedor del área.

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

Ver "4.14 Ejemplo: Combate subyugación".

13.5.5 Tropas dispersas, líderes y fortalezas

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

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

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

13.5.6 Oposición a la subyugación en los minimapas

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

Una subyugación exitosa en estas áreas, elimina adicionalmente revueltas si las hubiera.

14. Repatriaciones

Se producen cuando, por algún acontecimiento diplomático, algunas unidades militares deben salir del área o mar donde están situadas; también para recuperar cuerpos expedicionarios al final de turno (ver "21.1.5 Cuerpos expedicionarios").

Este movimiento se realiza tropa a tropa y escuadra a escuadra, y no necesita emplear acción alguna (de hecho, muchas veces se conducen en el impulso de otro jugador).

14.1 Repatriaciones de tropas

El jugador puede escoger cualquiera de las tres opciones para cada tropa por separado, aunque a veces no están todas disponibles (por no darse 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.

14.1.1 Movimientos estratégicos para repatriar tropas

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

Tanto si el área donde está la tropa es de un menor como de una potencia, pueden contarse todas sus áreas como si fueran de un aliado (a efectos de movimiento estratégico).

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

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

Ver "7.2 Ejemplo: Repatriación de tropas"

14.2 Repatriaciones de escuadras

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

14.3 Repatriaciones de líderes

Líderes que estuviesen en fortalezas de menor, se toman y se asignan a cualquier otra tropa, escuadra o fortaleza propia no asediada.

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

15. Logística

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

15.1 Apilamiento

El límite de apilamiento en todas las áreas del mapa principal y las del teatro de operaciones de Oriente es de 4.

El apilamiento en las posesiones de cualquier potencia en los minimapas es de 2.

Para el resto de áreas es de 1. Normalmente, se trata de áreas independientes en los minimapas. Es también el caso de los enclaves (ver 18.8 Enclaves).

15.1.1 Apilamiento de Ejércitos y fortalezas

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

Cuando un jugador acaba una acción, tropas 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 "6.5 Ejemplo: Apilamiento de Ejércitos y fortalezas".

15.1.2 Apilamiento de flotas

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

15.2 Suministro

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

- Es un área adyacente a una controlada.
- Es un área adyacente a un área con una tropa suministrada (y no asediada).
- Es un área costera que da a algún mar sin flotas de potencias con las que se esté en guerra (ver "4.8 Ejemplo: Suministro por mar").

Las conexiones punteadas azules y blanco no cuentan a efectos de suministro (asediar Venecia, por tanto, sólo puede hacerse con suministro por mar).

16. Veteranos

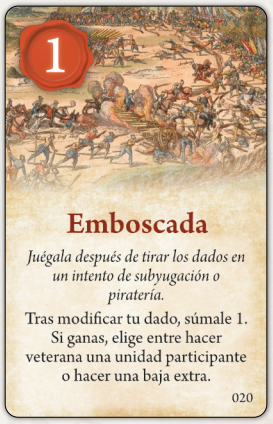
Dado que el componente psicológico es fundamental en el campo de batalla, tropas veteranas se han impuesto a lo largo de la historia, incluso en situación de gran desproporción.

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

16.1 Veteranía

Las tropas se veteranizan sobre todo en combates campales y en asaltos a fortificaciones. Si se destruye al menos una tropa (o fortaleza) 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, algunas cartas de evento (o regla especial de escenario) pueden hacer ganar la veteranía.



16.2 Pérdida de veteranía

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

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

17. Líderes

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

17.1 Movimiento de líderes

Deben estar siempre unidos a una única escuadra, tropa o fortaleza, es decir, no puede haber fichas de líderes sueltas en el mapa. El líder sigue a esta unidad, tanto si es dispersada como si es eliminada (esta es la única posibilidad de eliminar un líder enemigo en la partida).

Ahora bien, en cualquier momento puede asignarse el líder (sin coste alguno) a cualquier tropa o fortaleza propia que haya en el área, o escuadra de la flota (incluso durante o justo después de un combate).

17.2 Construcción de líderes

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

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

Con la acción correspondiente, una potencia puede anunciar la construcción de un líder. Para ello, selecciona al azar alguno de los disponibles y lo sitúa sobre alguna escuadra, fortaleza o tropa no asediada de dicha potencia o de un menor aliado de esta.

Si se desea, también es posible sustituirlo por alguno de los que se tiene en el tablero de juego (aunque esté asediado), eliminando el antiguo (que situará junto a los disponibles, ya que líderes sustituidos no se mantienen al final de turno).

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

17.3 Líderes extraordinarios

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

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

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

17.3.1 Líderes históricos

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

17.3.2 Características

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

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

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

17.3.3 Desaparición de líderes extraordinarios

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

18. Áreas especiales

18.1 Áreas de dispersión

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

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

En estas casillas, 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 no asediada (con su posible líder asignado), de cualquier área (incluso si es de dispersión), al área de dispersión del teatro de operaciones donde tenga más áreas natales (es decir, "acercar la unidad a casa").

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

18.2 Áreas independientes

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

18.2.1 Teatros inactivos

Según escenarios, puede haber teatros enteros inactivos. A efectos de juego son tratados como si no existiesen (como si ni siquiera estuvieran impresos en el mapa).

18.2.2 Áreas independientes y provincias inactivas

En estas áreas, los ejércitos pueden operar (incluso hacer batallas) pero nunca pasan a controlarlas. Al final de turno, de haber tropas en ellas, deben ser repatriadas. Estas ocupaciones temporales se suelen hacer para facilitar suministro a áreas adyacentes, o permitir movimientos a través.

Normalmente, con un evento pasan a activas (o de activas a inactivas).

18.2.3 Áreas independientes activas

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

En el caso de que tropas de una potencia entren con un movimiento táctico en una de estas áreas, donde ya hubiera tropas de otras potencias que no se retiran (incluso siendo de una aliada), se producirá inmediatamente una batalla que en ningún caso tendría consecuencias políticas. En caso de victoria, todavía se podrá subyugar el área con la misma acción.

Áreas poseídas por potencias que desaparecen, pasan a áreas independientes activas que se defienden con A3 (ver "21.5 Hundimientos").

18.3 Rebeliones (o revueltas)

Pueden aparecer por los siguientes motivos:

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

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

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

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

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

En áreas con revuelta, no pueden reclutarse o reagruparse tropas o escuadras, ni construirse fortalezas. Las fortalezas no pueden atacar a revueltas (de hecho cuentan como asediadas).

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

En el final de turno, cada rebelión en área natal, o cada 2 o fracción en dominio (o menor aliado), aumenta en 1 el mantenimiento como se verá más adelante.

18.4 Teatros de operaciones e intereses de potencia

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

18.4.1 Intereses de potencia

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

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

- La potencia no puede aliarse con estados menores del teatro (ver "20.3 Proceso de alianza con menores").
- No puede solicitar ningún tipo de reparación de guerra que se refiera a territorios o estados menores del teatro (ver "21.4.3 Condiciones de paz").
- No puede utilizar sus áreas para hacer movimientos estratégicos o tácticos, ni utilizar estas áreas como base naval.
- La excepción a todo esto son las áreas fronterizas a aquellos teatros donde la potencia sí tiene interés. Esto se explica a continuación.

Ver "4.10 Ejemplo: Intereses de potencia".

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

18.5 Áreas fronterizas

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

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

18.6 Áreas navales especiales

18.6.1 Galeras

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

18.6.2 Expediciones transoceánicas

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

18.6.3 Piratería en África

A efectos de piratería e intercepción de la misma, el Atlántico Sudoriental y el Índico Sur son considerados el mismo mar.

18.6.4 Puertos estratégicos

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

- Copenhague: Mar Báltico y Mar del Norte.
- Portsmouth: Mar del Norte y Atlántico Oriental.
- Corfú o Malta: Mar Mediterráneo central y oriental.
- Constantinopla: Mar Mediterráneo oriental y mar Negro (Además, solo la potencia que controle Constantinopla puede hacer movimientos navales entre estos mares).

18.7 Áreas natales y dominios en ultramar (minimapas)

Se consideran áreas de los minimapas las incluidas en los mapas que rodean al principal, excepto las del teatro de Oriente, que cuentan como del mapa principal.

Estas áreas tienen un apilamiento de 1 si independientes y de 2 si son posesión de alguna potencia.

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

Todas estas áreas se consideran puertos comerciales (ver "19.2.4 Ajuste de comerciantes")

Adicionalmente, **fuera de las áreas natales (colonias) no pueden construirse unidades militares**. Además, al ser áreas en los minimapas, solo son posibles las intercepciones entre áreas adyacentes y con una sola tropa.

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

18.8 Enclaves

Representan áreas costeras de pequeño tamaño que las potencias han conseguido como consecuencia de una guerra.

Con 1 condición de paz, una potencia puede pedir a otra un enclave (obviamente en teatros con interés). Ello se representa colocando una ficha de dominio junto a una posesión costera de la perdedora. Sobre áreas natales, solo puede pedirse si la potencia comienza las negociaciones de paz controlándola.

- El área cuenta como del mismo tipo a la que está ligada y da a los mismos mares. La conexión a la posesión es difícil; es posible reagrupar tropas en estos, pero el apilamiento es 1.
- Como toda área costera, puede ser base naval. Permite, de la forma usual, poner comerciantes (aunque no cuenta como puerto comercial). En los minimapas, debe ser subyugada como el resto.

Inmediatamente perdido su control y sin fortaleza, el área es eliminada del juego sin tener más efectos. También se eliminan si la propietaria pasa a poseer el área conectada. Unidades militares en enclaves que desaparecen deben repatriarse.

Aparte de lo mencionado, no tienen ningún otro efecto en el juego (no se consideran, por ejemplo, en el cálculo de áreas perdidas o ganadas durante una guerra).

19. Economía

19.1 Descontento

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

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

El descontento puede aumentar por los siguientes motivos:

- Adquisición de tecnología o de menores (ver "19.3.1 Subasta de la tecnología" y "20.3.1 Alianza por carta").
- Promoción de comerciantes (ver "19.2.4 Promoción de comerciantes").
- Por conscripciones (ver "13.1.9 Conscriptos").
- Por piratería (ver "11.5.2 Procedimiento para la piratería").
- Al finalizar una guerra (cansancio de guerra) (ver "21.4.2 Ajuste del descontento").
- Al finalizar una guerra (pagar reparaciones de guerra) (ver la tabla de Reparaciones de guerra).
- En el final de turno, por rebeliones.

Y disminuye con:

- La acción de bajar el descontento o los subsidios aliados (se explica a continuación).
- Por piratería (en este caso por hacerla).
- Al finalizar una guerra (recibir reparaciones de guerra) (ver la tabla de Reparaciones de guerra).

En el final de turno, como se verá más adelante, la diferencia entre gastos e ingresos de la potencia se suma o resta directamente al descontento.

Causas de descontento
Causas que lo aumentan
La potencia defensora pierde en un combate de piratería → 1 (o 2)
Promocionar a un líder excepcional → 3
Al final de una guerra donde no se ha ganado → 1 por cada moral perdida
Al final de una guerra donde se ha vencido → 1 por cada dos morales perdidas
Al final de una guerra por condiciones de paz
Al final del turno, por rebeliones → 1
Al final del turno, por cada gasto que supere a los ingresos → 1
Por conscripciones de tropa o flota → 1
Causas que lo disminuyen
Con la acción correspondiente
La potencia atacante gana en un combate de piratería → 1 (o 2)
Al final de una guerra por condiciones de paz
Al final del turno, por cada ingreso que supere a los gastos → 1

Algunos eventos también pueden hacer subir o bajar el descontento de una potencia.

El descontento mínimo es 0, pero no tiene valor máximo.

19.1.1 Acción de bajar el descontento

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

19.1.2 Acción de subsidiar a un aliado

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

19.2 Comercio

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

19.2.1 Centros de comercio

Los centros de comercio representan las diferentes rutas comerciales, normalmente marítimas, que había 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). El de África incluye todas las áreas de este teatro; y el del Este, las áreas del Golfo Pérsico y Mar Rojo.

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

19.2.2 Comerciantes

Las diferentes potencias tienen disponibles según la época unas fichas de comerciantes que representan su comercio en los diferentes centros de comercio.

En la fase de comienzo de medio turno (después de decidir el jugador que empieza y el sentido) los jugadores pueden, si lo desean, situar **una única ficha en cada uno de los diferentes centros de comercio con presencia**. La ficha de comerciante se pone por la cara 1 si la potencia posee al menos 1 área costera. Por la cara 2 si posee 2 o más puertos comerciales. En Europa Oriental todas las áreas cuentan como área costera para este efecto.

Hecho lo anterior, se pasan a ordenar dichos comerciantes siguiendo este orden:

1. Primero las potencias con más puertos comerciales en el centro de comercio (a continuación se habla de ellos)
2. En caso de empate primero las de más vitalidad
3. Si el empate persiste, en orden de juego (el jugador que comienza el turno antes que el siguiente). Si son del mismo jugador, a su elección.

Este orden es importante, ya que los comerciantes de las últimas posiciones posiblemente pasarán de 2 a 1 o desaparecerán en la competencia comercial, como se explicará más adelante.

No es obligatorio situar estos comerciantes. A veces por no tener fichas disponibles, y otras es posible que no se desee ponerlos para no sufrir las consecuencias de la piratería.

Ver “2.5 Ejemplo: Comienzo del medio turno. Emplazamiento de comerciantes”.

19.2.3 Promoción de comerciantes

Con esta acción la potencia puede escoger un centro de comercio donde tenga ficha de comerciante, e intercambiar la posición de su comerciante con el que tiene justo delante. Esta acción crea un casus belli de la potencia que ha perdido posición contra la que la ha adelantado.

Para hacer la acción, **la potencia debe cumplir las siguientes 3 condiciones**:

- Debe de tener un descontento que no supere su vitalidad.
- No puede hacerse si las potencias implicadas están en paz forzada (tras una guerra o aliadas).
- El jugador no ha hecho esta acción durante el mismo impulso (con ninguna de sus potencias).

Con esta acción, la potencia que la efectúa sube una posición el descontento.

Por ejemplo, supongamos que en el Caribe tenemos una ficha de 2 comerciantes de España en la primera posición, otra de 2 de Inglaterra en la segunda y una de 1 de Francia en la tercera. Si al jugador que lleva Francia tiene el descontento a 4, con la acción de promoción de comerciante podría adelantar a Inglaterra, quedando ahora con su comerciante de 1 en segunda posición e Inglaterra con el de 2 en tercera. Francia incrementaría su descontento hasta 5 e Inglaterra tendría un casus belli contra Francia.

19.2.4 Capacidad de los centros comerciales

Los centros de comercio admiten un número máximo de comerciantes. Este número puede excederse durante el turno,

pero al final de este debe ajustarse, eliminando los comerciantes que sobran.

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

19.2.5 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 a continuación y que se llama competencia comercial.

Puertos comerciales

No confundir con puertos "a secas" o mejor dicho áreas costeras. Son puertos con una gran relevancia comercial al canalizar la mayor parte del comercio de la zona. Los que hay en áreas que dan a dos centros de comercio, cuentan como en los dos.

Son Puertos comerciales:

- En el mapa principal, todas las áreas costeras marcadas con un ancla.
- Todas las de los minimapas (excepto las de Oriente, que se consideran a todos los efectos parte del mapa principal).

Competencia comercial

Al final del turno, para eliminar comerciantes sobrantes en los centros comerciales se sigue el siguiente procedimiento sobre las fichas de comerciantes (que estarán por la cara de 1 o 2 según el número de comerciantes de cada potencia):

1. Mientras los comerciantes excedan la capacidad del puerto, se recorren los comerciantes en orden ascendente y se eliminan las fichas de 1 o se reducen las de 2 a 1.
2. Si a pesar de todo, todavía hay exceso de comerciantes, se repite el proceso anterior (ahora solamente quedan fichas de comerciantes a 1)

Ver "8.4 Ejemplo: Competencia comercial".

19.2.6 Repercusiones del comercio

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

19.3 Tecnología

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

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

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

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

19.3.1 Subasta de la tecnología

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

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

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

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

20. Diplomacia con menores

En uRR, los menores son pequeños reinos o señoríos, ciudades independientes, o ligas, etc, que no son llevados directamente por ningún jugador, sino indirectamente aliándose con potencias llevadas, estas sí, por jugadores.

Disponen también de una carta parecida a las de potencia, que en caso de alianza se sitúan junto a la potencia aliada para señalar esta relación. En general, en esta carta pueden verse sombreadas las áreas natales del menor. En los casos excepcionales en que el menor tenga natales y dominios, esto viene indicado en la propia carta o en el escenario.

20.1 Menores no aliados

Los menores no aliados con ninguna potencia tienen poca incidencia en el juego. Sus áreas son tratadas como áreas independientes inactivas (por ejemplo, pueden ser ocupadas por tropas extranjeras para que éstas puedan trazar movimientos estratégicos).

20.2 Consecuencias de la alianza con menores

Como regla general, áreas y unidades de menores aliados son tratadas como si fueran de la potencia. Las áreas, por ejemplo, cuentan para conseguir objetivos de la Potencia y las unidades militares tendrían los mismos beneficios de las tecnologías, o serían tratadas como potencias occidentales si se diera el caso.

Hay algunas 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.
- 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 "24.1.1 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). Las flotas tampoco pueden utilizar bases navales fuera de este teatro.

20.3 Proceso de alianza con menores

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

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

20.3.1 Alianza por carta

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

Si en el territorio del menor hay unidades militares en guerra con el menor, el evento de alianza se ignora (se procede como si la carta no tuviera ningún evento escrito).

El límite de descontento que cada potencia puede llegar a apostar se calcula igual que en el caso de la tecnología. No obstante, potencias que ganan la apuesta para llevar menores con los que previamente estaban aliados, descuentan un punto en la subida de descontento. Este descuento, por tanto, no sirve para ganar la apuesta.

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, estas deber repatriarse (ver "14.1 Repatriaciones de tropas").

Ver "5.2 Ejemplo: Subasta de un menor"

20.3.2 Refuerzos de un menor

Tras una alianza por carta, la potencia puede tomar todas las unidades militares del menor que no estén destruidas (aunque estén asediadas), y situarlas en el mapa como refuerzo (ver "9.1 Construcción de tropa").

Las posibles fortalezas del menor (que aparezcan en su carta), son reconstruidas inmediatamente en caso de que hubieran sido destruidas (ver "5.3 Ejemplo: Refuerzos de un menor").

20.3.3 Alianza por conquista

Si una potencia ocupa enteramente **las áreas natales** de 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. Si el menor tiene algún área clave, la perdida de moral se produce inmediatamente al perder el área (ver "21.2.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra").

Todas las fuerzas del menor se ponen en la casilla de unidades destruidas.

20.3.4 Otras vías de alianza

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

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

20.3.5 Final de la alianza

Salvo que la carta del menor establezca otra cosa, las alianzas entre menores y potencias duran indefinidamente hasta que el menor se alía con otra potencia. También es posible acabar con la alianza si la potencia no puja por el aliado cuando sale su carta de alianza.

20.4 Consecuencias del cambio de estatus de un menor

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

20.4.1 Menores que pasan a neutrales

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

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

Las unidades militares de potencias en el menor son repatriadas si así lo deciden éstas (ver "20.1 Menores no aliados").

20.5 Menores independientes

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

La principal característica radica en que las potencias pueden declarar la guerra a estos menores como si fueran cualquier potencia (siempre que estén aliados a potencias con las que no estuvieran en paz forzosa, ver "21.4.4 Paz forzada").

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

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

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

Cuando estos menores entran en guerra con una potencia, arrastran con ellos a la potencia aliada, que entra automáticamente en guerra también. Si el menor permanecía neutral por otra guerra anterior (ver párrafo de arriba), esta situación se cancela, contando ahora en guerra con todos los enemigos de la potencia.

Ver "5.4 Ejemplo: Menores independientes que entran en guerra".

Si así lo indica la carta, la alianza con alguno de estos menores dura hasta el inicio del siguiente turno, después de emplazar comerciantes.

20.6 Menores mercenarios

Mercenarios de élite y Mercenarios alemanes funcionan como un menor con las siguientes excepciones:

- No tienen posesiones (solo pueden perderse en la subasta).
- Entran como refuerzos de la potencia.
- En caso de nueva alianza, se vuelven a reconstruir inmediatamente las unidades si hubiera alguna destruida.

20.7 El Imperio

La alianza con este menor se realiza con la carta **elección imperial**. Los jugadores con aliados con votos, realizan una votación en el orden que decida el jugador que juega la carta.

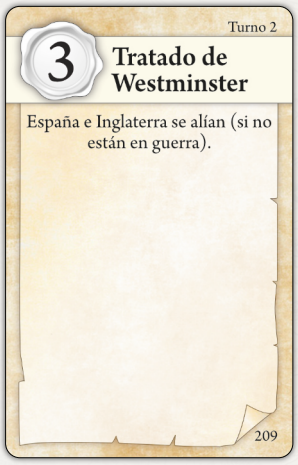
A partir del turno 12, no tiene áreas en el mapa.

21. Diplomacia entre potencias

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

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

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



21.1 Alianza entre potencias

Como consecuencia de algún evento, o si así lo indica la carta de alguna potencia, dos potencias pueden estar aliadas (ver "4.1 Ejemplo: Alianza entre potencias"). Estas alianzas se ignoran si las potencias están en guerra entre ellas.

21.1.1 Efectos de las alianzas

La alianza entre dos potencias permiten u obligan de la siguiente forma:

- Permite voluntariamente entrar en guerra contra potencias en guerra con aliados.
- Obliga a aliados a estar en paz forzada.
- Proporciona ayuda estratégica al aliado.
- Permite enviar cuerpos expedicionarios a aliados en su ayuda.
- Permite formar flotas combinadas.

21.1.2 Entrada en la guerra de un aliado

Justo en el momento en que una potencia entra en guerra con otra, los aliados de ambas pueden (si lo desean) anunciar que también entran en guerra con ella (igual que con los menores independientes).

Esto es inmediato y no requiere de ninguna acción (ver "4.2 Ejemplo: Potencias que entran en guerra en apoyo de aliados"). Como en el caso de menores independientes, si la alianza es posterior a la guerra, es en el momento de anunciarla cuando la potencia se pronuncia si entra o no y en qué guerras.

21.1.3 Paz forzosa entre aliados

Aliados cuentan como en paz forzosa (no pueden, por ejemplo, hacer acciones que provoquen CB, ver "21.3.10 Paz forzada"). Los CB que puedan salir por carta, se ignoran.

21.1.4 Ayuda estratégica aliada

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

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

21.1.5 Cuerpos expedicionarios

Las potencias pueden "ceder" una sola tropa a cada uno de sus aliados. Estas tropas cedidas deben traspasarse al aliado con algún movimiento estratégico, que puede efectuar cualquiera de las dos potencias (siempre con la aquiescencia de ambas).

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

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

Ver "7.6 Ejemplo: Cuerpo expedicionario".

Al finalizar las alianzas en el final de turno; los cuerpos expedicionarios son repatriados (ver "14.1 Repatriaciones de tropas").

21.1.6 Flotas combinadas

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

Estas flotas combinadas son de hasta 4 escuadras en el mapa principal y 2 en los minimapas. Cuentan a todos los efectos como si fuesen de la potencia cuyo líder está en la cima de la pila.

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

Ver "7.12 Ejemplo: Formación flota combinada".

21.1.7 Final de la alianza entre potencias

Las alianzas entre potencias finalizan al final del turno.

21.2 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. Las coaliciones se explicarán mucho más adelante.

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.
- También justo en el momento en que comienza una alianza con una potencia que está en guerra con una tercera.

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

Si, por ejemplo, por un evento, estalla una guerra entre dos potencias que ya están en guerra, se continúa con la que ya está en marcha.

21.2.1 Guerra y Puntos de victoria

Los eventos históricos que hacen entrar en guerra inmediatamente a dos potencias proporcionan 1 PV a aquella que gana la guerra (no a los aliados que declararon la guerra en virtud de la alianza).

Algunos eventos históricos, u otros posteriores de guerra entre ambas potencias, pueden subir todavía más esta ganancia. Por tanto, si dos potencias estaban en guerra por un evento y aparece otro evento de guerra, se continúa la misma guerra, pero ahora habrá otro PV adicional para el vencedor.

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

21.2.2 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.
- Reglas especiales impresas en algunas cartas de potencia.
- Contra una potencia que haga perder posición en un centro de comercio con la acción de promoción de comerciante.
- Una potencia contra cualquier otra que posea áreas en su provincia natal (la provincia natal es aquella en la cual tiene más áreas natales).

- Contra una potencia que haga la acción de piratería contra un comerciante propio.

Si una potencia tiene un CB contra otra, se señala situando ambos marcadores en el área del mapa correspondiente (a la izquierda el de la primera). Otra posibilidad es dejar la carta del evento que lo ha creado a la vista en un lateral del mapa.

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

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

21.2.3 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 del jugador.

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. Estas guerras empiezan sin PV extraordinarios para el ganador.

Si el aliado es un menor independiente, la potencia está siempre obligada a declarar la guerra. La guerra de un menor independiente se señala con un marcador de la potencia en guerra sobre la carta del menor independiente

21.2.4 Moral de la potencia y marcha de la guerra

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

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

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

21.2.5 Causas de pérdida de moral

Las potencias deben entregar un punto de moral cuando se dan las siguientes causas (que afectan también a menores aliados):

- 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 el control de un área clave (las cuadradas) **a manos de una potencia en guerra**.
- Cada vez que la potencia pierde un área no clave a manos de un enemigo y el área concreta aparece subrayada como objetivo de la potencia o su enemigo (de alguna de las dos).
- Por perder un menor aliado sin áreas clave como consecuencia de haber sido totalmente conquistado (controlado) por el enemigo.
- Por declarar la guerra sin CB (no es el caso de entrar en guerra por ayudar a un aliado).

21.2.6 Ocupación de posesiones de potencias o menores con los que no hay guerra.

Si una potencia ocupa la posesión de otra potencia (o menor aliado) con los que no está en guerra, debe devolver el control al propietario, y en su caso repatriar las tropas.

Esto puede darse si una potencia A arrebata el control de un área de la potencia B, y después lo pierde a manos de la potencia C, no habiendo guerra entre B y C

21.3 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. Este podrá pasar a controlar nuevas áreas, menores, comercio, etc. También se procederá a ajustar PV y niveles de descontento.

Hay cuatro formas de finalizar una guerra:

- Opción 1: Una carta de evento así lo especifica.
- Opción 2: Se llega al final de turno.
- Opción 3: Ambos contendientes acuerdan poner fin a la guerra.
- Opción 4: La potencia decide entablar negociaciones de paz. **El oponente no puede negarse**, pero estará en mejor posición en estas negociaciones (como se verá, recibe un punto de moral enemigo).
- Opción 5: La potencia se ve forzada a entablar negociaciones de paz. Similar al caso anterior.

21.3.1 Una potencia decide voluntariamente abrir negociaciones de paz

Serían las opciones 3 y 4. Para ello la potencia deberá cumplir dos condiciones:

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

En el caso de un acuerdo entre ambos contendientes, por tanto, si uno de los dos no ha perdido al menos la mitad de su moral, las negociaciones deben de hacerse en el impulso del oponente (que sí la ha perdido).

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

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

21.3.2 Potencias que están obligadas a abrir negociaciones de paz

Sería la opción 5. Esto sucede en el instante en que la potencia pierde su último punto de moral, o cuando la potencia pierde el control efectivo de su última área natal (en la provincia donde más tenga). En este momento se detiene la partida y se empieza un periodo de negociación de paz (con el fin de que esta potencia recupere al menos 1 punto de moral).

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

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

Ver "7.10 Ejemplo: Final de guerra".

21.4 Negociaciones de paz

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

1. Se ajusta la marcha de la guerra por el diferencial de áreas no claves arrebatadas por una potencia a la otra.
2. Se vuelve a ajustar la marcha de la guerra en contra del jugador que ha pedido las negociaciones, tanto si lo ha hecho voluntariamente como si no. Si la guerra finaliza por ser final de turno, o ha sido un acuerdo entre ambos contendientes (opciones 1 ,2 y 3), esta fase se ignora (estos dos puntos se explican con más detalle en el apartado siguiente).
3. Se determina cómo ha acabado la guerra (quien ha ganado y por cuánto). Se ajustan los marcadores de descontento y en su caso de PV. La guerra la gana la potencia con una marcha de guerra favorable. Caso de empate, ninguna la gana.
4. La vencedora puede escoger condiciones de paz.
5. Se devuelven territorios arrebatados (no incluidos en las condiciones de paz), y se repatrían tropas en territorios enemigos.
6. Se empieza un periodo de paz forzada.

21.4.1 Ajuste marcha de la guerra

Se calcula primero el diferencial de áreas no claves arrebatadas una potencia a la otra (no se tienen en cuenta las áreas clave o las que cuentan como clave por ser objetivos de potencias, ya que esta pérdida de moral es inmediata y ya fue tenida en cuenta).

Por **cada dos áreas de diferencia perdidas, o por cada área natal en los minimapas, una potencia debe entregar una moral a su adversaria**. Caso de no quedarle, debe devolver una moral arrebatada.

A continuación, la potencia que ha pedido las negociaciones de paz (tanto voluntariamente como obligada, opciones 4 y 5) debe entregar otra moral. Como anteriormente, de no quedarle marcadores propios de moral, debe entregar moral arrebatada.

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

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

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

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

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

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

21.4.2 Ajuste del descontento

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

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

21.4.3 Condiciones de paz

Con los puntos de diferencia de moral arrebatada, el vencedor puede consultar la tabla y escoger las condiciones que desee. La condición de 1 PV por 1 condición (en lugar de por 2) se escoge en el caso de que así figure en la carta de la potencia vencedora, como en el caso de España ("victoria militar contra Holanda"). Nótese que estas ganancias de PV (por 1 o 2 condiciones) no hace perderlos al derrotado.

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 y aliarlo con el vencedor	2 condiciones
Romper la alianza de la potencia con un menor	1 condición
Romper la alianza con un menor independiente	1 condición extra
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador controla	1 condición
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador no controla pero que empezó la guerra como fronterizo	2 condiciones
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador no controla pero situado en los minimapas	2 condiciones
Bajar un descontento y subirlo al perdedor	1 condición
Intercambiar la posición de los comerciantes en un centro de comercio	2 condiciones
Situar un enclave	1 condición

Como puede verse, **no pueden pedirse áreas natales** como reparación. Para el caso de dominios, solamente en los teatros donde la potencia tenga interés.

Esto también aplica a los menores, es decir, pueden pedirse dominios de menores aliados con la potencia derrotada (en teatros con interés), pero no áreas natales.

Si estrictamente lo permite la carta de un menor aliado, pueden transferirse dominios recién adquiridos inmediatamente a estos menores para conseguir PV adicionales (p. ej. PAPADO).

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 repatrían sus tropas (ver "14.1 Repatriaciones de tropas").

Terceras potencias que controlaban áreas que pasan a ser posesión del vencedor como consecuencia de las condiciones de paz, pueden ser repatriadas por este si a su vez está en guerra con la ganadora. Si no está en guerra, la repatriación es obligatoria.

21.4.4 Paz forzada

Aliados, o potencias que acaban de finalizar una guerra, están en paz forzada. Estas potencias no pueden declararse la guerra, ni emprender ninguna acción que provoque CB.

Esta situación acaba en el final de turno. No obstante, si por un evento histórico volviese a producirse una guerra entre ambas potencias, la paz forzada finaliza.

21.4.5 Orden para las negociaciones de paz

Las negociaciones de paz se resuelven a medida que empiezan. En el caso del final de turno, donde finalizan a la vez todas las guerras, se efectúan por orden de antigüedad, primero las correspondientes a las guerras que estallaron antes.

Si nos encontramos con el caso de 2 potencias que aparecen en guerra más de una vez (p. ej. un evento hizo entrar en guerra a dos potencias que ya lo estaban), se agruparán en una única negociación de paz (en el momento de la más antigua).

Si por ejemplo estaba luchándose la guerra ruso-sueca del turno 5 y estalla la guerra de Livonia, Suecia y Rusia continúan la misma guerra. Cuando finalice, se hacen unas únicas negociaciones de paz, pero el PV por ganar la guerra se lo lleva una vez por cada carta el ganador.

Puede verse un ejemplo completo de negociaciones de paz en "7.11 Ejemplo: Negociaciones de paz".

21.4.6 Contendientes que acuerdan poner fin a la guerra

Como se ha visto, para ello al menos uno debe haber perdido la mitad (o más) de su moral. La diferencia respecto a una paz sin el acuerdo de los jugadores es que, en este segundo caso, el que inicia las negociaciones debe entregar una moral adicional.

21.5 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:

1. Se procede con negociaciones de paz de la forma usual, pero en este caso el perdedor (la potencia que se hunde), no recupera las áreas controladas por el vencedor, sino que estas pasan directamente a ser posesiones de este. Las áreas que la potencia hundida arrebató, se devuelven normalmente.
2. 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.
3. Una vez en paz con todos sus enemigos, … ¡Descansa en paz! Elimina todas sus unidades militares, junto con el resto de marcadores. Se sitúa independientes (activos) A3 en todos los territorios que todavía controlase. Finalmente, la carta de la potencia se descarta. Posibles aliados pasan a neutrales.

22. Control político y efectivo de un área

Para resumir lo visto a lo largo del reglamento tenemos tres conceptos: control político de un área, control efectivo, y si se quiere ver así, control operacional.

El control político de un área hace referencia a la potencia (o menor) a la que pertenece un área (en terminología del juego nos referimos como **posesión**). En caso de que el área no pertenezca a ninguna de las anteriores, se considera, como se ha visto, **independiente**.

Para el primer caso, tenemos **dominios** o áreas **natales**. Las primeras pueden perderse como condición de paz (las segundas únicamente en el caso especial de guerras civiles, como se verá más adelante). En el caso de áreas independientes, el control político se consigue inmediatamente tras el control efectivo del área.

El control efectivo se refiere a la potencia que controla el área "sobre el terreno". En la mayoría de los casos se corresponde con la potencia que controla políticamente el área, pero como consecuencia de batallas campales, subyugaciones exitosas o revueltas, pueden ser entidades diferentes quienes ejerzan el control político y efectivo.

La incidencia en el juego del control efectivo afecta sobre todo a las operaciones militares: en concreto para trazar movimiento estratégico, intercepciones, retiradas o suministro.

Finalmente, como se ha visto, podemos tener el caso de tropas sobre áreas no controladas efectivamente (por ejemplo, porque se ha fallado una subyugación). En este caso, a efectos operacionales (traza de movimiento estratégico, intercepciones, retiradas o suministro) el área cuenta como si fuera de la potencia con tropas sobre el terreno. En cuanto esta desaparezca, el área volverá automáticamente a ser controlada efectivamente por la última potencia que la controlaba. Este es el caso también de los asedios para la fuerza asediadora.

El control efectivo puede recuperarse en combate, o como consecuencia de paces.

Para poner un ejemplo complicado: Supongamos que la potencia A está asediando una fortaleza de B que hay situada en un área con revuelta.

Como A tiene tropas sobre el terreno, puede trazar movimientos estratégicos, suministro, etc. Si abandona el asedio, los rebeldes retomarían el control efectivo del área (si la potencia B solamente tiene la fortaleza como unidad militar). Si A tiene éxito en el asedio, todavía deberá subyugar el área en manos de los rebeldes para poder mantener el control efectivo si deja el área sin tropas, o dejar tropas para tener control operacional.

23. Puntos de victoria

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

23.1 Durante el impulso

De los conseguidos durante los impulsos tenemos:

- Guerras que finalizan: Las guerras que finalizan con victoria para algún contendiente, y que aparecieron como consecuencia directa de una carta (1 PV para el vencedor).
- La mayoría de eventos de "casus belli", bonifican con 1 PV las guerras entre ambos contendientes si aparecieron durante la guerra.
- Como consecuencia de las condiciones de paz. Normalmente, con 2 condiciones de paz, el vencedor puede ganar 1 PV. Algunas potencias tienen marcado en su carta "victoria militar" contra otra potencia. En estos casos puede ganarse 1 PV por cada condición de paz (en lugar de dos).

23.2 Al final de turno

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

Objetivos marcados en las cartas de potencia

En caso de cumplirse proporcionan 1 PV cada uno:

- Por controlar áreas concretas.
- Por controlar provincias. Para ello es necesario poseer (incluyendo aliados) más de la mitad de las áreas.
- Por poseer un conjunto especificado de áreas en un territorio que se detalla. A estos efectos no cuentan las áreas marcadas como inactivas.
- Cuando aparecen los objetivos sumados "+", es necesario tenerlos todos para conseguirlos.
- Por comercio: Generalmente por acabar el turno con un determinado número de comerciantes en los centros de comercio.
- Otros, que se detallan en la misma carta. Por ejemplo, por ser el Emperador.

Otras formas de conseguir puntos de victoria al final del turno

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

Ver "8.7 Ejemplo: Contabilización de puntos de victoria al final de turno".

24. 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:

1. Se finalizan todas las guerras (ver "21.3 Paces") y alianzas entre **potencias**. Se repatrían los cuerpos expedicionarios (ver "21.1.5 Cuerpos expedicionarios"). Ver "8.3 Ejemplo: Final de guerra al final de turno".
2. Se resuelven las competencias comerciales en los centros de comercio (ver "19.2.4 Ajuste de comerciantes").
3. Se hace la fase económica.
4. Se degradan o eliminan unidades, así como algunos marcadores de control (Casus Belli, ...).
5. Se mira el nivel de agitación social (con la posibilidad de desbandar unidades para prevenir revueltas). En su caso, se resuelven cambios dinásticos.
6. Se contabilizan PV.
7. Acabada esta fase, puede adelantarse el marcador de turno al siguiente y empezar uno nuevo, o declarar a uno o varios jugadores ganadores (si era el último turno).

24.1 Fase económica

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

24.1.1 Contabilización de ingresos y gastos

Para los ingresos, las potencias suman la cifra indicada en la carta de la potencia (mantenimiento), añadiendo 2 por cada centro de comercio con un único comerciante y 3 para los que tengan dos.

Hay otro punto adicional por cada área clave que domine la potencia (no se incluyen aquí áreas natales, esto está incluido en el mantenimiento de la potencia). No se incluyen tampoco 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 área natal, o cada 2 o fracción en dominio (o menor aliado), aumenta también en 1 el gasto (de hecho disminuiría en 1 el ingreso, que viene a ser lo mismo).

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

24.1.2 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.

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

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

Las unidades eliminadas durante el turno, también se recogen como disponibles, incluidas las de los menores, cada jugador, los menores que controle. Para menores independientes, esto lo puede hacer cualquiera, situando estas unidades encima de su carta.

Ver "8.6 Ejemplo: Degradación y eliminación de unidades y controles".

24.2 Agitación social

Potencias que tengan un descontento que exceda el doble de su vitalidad tienen problemas de índole social. Por cada nivel de descontento que exceda del doble de su vitalidad, la potencia debe situar una revuelta R2 en alguna de sus posesiones (obviamente sin revuelta previa).

La potencia puede, si lo desea, desbandar tropas. Cada factor de tropa desbandado, cancela la aparición de una de estas revueltas (es decir, si se desbanda una tropa C3, se evita la aparición de 3 revueltas). Estas tropas deben desbandarse (no cuentan las que ya estuviesen desbandadas). Además, tampoco bajan el nivel de descontento, que permanece exactamente como estaba (ver "8.8 Ejemplo: Agitación social").

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

24.3 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 y todas las revueltas. El descontento se sitúa al nivel de vitalidad de la potencia. Los menores aliados pasan a neutrales.

En el siguiente turno, se desplegará la potencia como si entrara por primera vez en juego. El despliegue se hará de la forma usual, contando el mantenimiento que aparece en la carta como puntos para adquirir unidades nuevas.

Por cada dos puntos de vitalidad de la potencia, el jugador situará una revuelta R3.

Ver "8.9 Ejemplo: Cambio dinástico".

24.4 Puntos de victoria de final de turno

Durante el medio turno ya se han contabilizado algunos PV (por guerras, o aquellos que figuraban como a contabilizar

inmediatamente). Ahora se añaden los de final de turno (ver "23.2 Al final de turno").

Es ahora también cuando se sustraen los PV por cambio dinástico.

24.5 Potencias que pasan a menor

En algunos escenarios hay potencias que pueden pasar a menor en medio de la partida. En estos casos se retiran todos sus marcadores, excepto los que señalan sus posesiones.

24.6 Último final de turno

Todas las potencias al final de la partida, o aquellas que pasan a menor en el siguiente turno, aplican aquí una penalización por finalizar con el descontento alto. Restan 1 PV si este supera el doble de su vitalidad (tienen agitación social) y otro adicional si supera 15.

25. Despliegue de una potencia o menor

Según escenarios, al principio del juego los jugadores despliegan sus potencias. En turnos posteriores pueden aparecer nuevas potencias (o menores) 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 hubiera en estas áreas se eliminan.

Tanto las potencias como los menores toman posesión de sus áreas natales (perdiéndolo si se da el caso el antiguo propietario). En caso de que hubieran unidades militares de otra potencia, se procede como en (20.4.2. Unidades de otras potencias en menores que cambian de aliado). Para el caso de potencias que sustituyen a menores (o menores a potencias), los dominios de una pasan a la otra.

El jugador toma las tropas y escuadras que vienen señalados en la carta de potencia, y los pone encima como disponibles. En el caso de que en el escenario tenga menores aliados (ver "20. Diplomacia con menores"), toma la carta y la sitúa junto a la de la potencia, con las tropas y escuadras del menor.

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

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

Hay una excepción sobre la regla general de construcción: Escuadras y Fortalezas pueden construirse de golpe (pagando 2 puntos).

Ver "2.3 Ejemplo: Despliegue de una potencia".

26. Reglas especiales de escenarios

26.1 Reglas especiales para guerra civil

Estas guerras vienen por escenario. En ellas tenemos la potencia oficial (del jugador que normalmente lleva la potencia) y el resto de potencias en la guerra. Llamaremos contendientes a todos los beligerantes (puede haber más de dos).

En estas guerras tenemos:

- Todas las cartas CB Mutuo donde aparezca algún contendiente se ignoran. En su lugar, son tratadas como CB entre todos los contendientes.
- En las condiciones de paz, los contendientes cuentan PVs por victoria militar entre ellos.

26.1.1 Ámbito de la guerra

Son las áreas donde se lucha la guerra civil (se indica para cada guerra). En estas áreas, terceras potencias no pueden hacer movimientos tácticos, excepto tropas expedicionarias, y potencias coaligadas con alguno de los contendientes (ver 25.2 Coaliciones).

En las negociaciones de paz, estas áreas no se devuelven ni pueden pedirse como reparación de paz (de hecho, serían áreas natales para todos los contendientes). Si una potencia finaliza una guerra sin ninguna de estas áreas, automáticamente pierde la guerra civil y se pasa al final de la guerra civil.

26.1.2 Final de la guerra civil

Los escenarios indican cuando acaba la guerra civil. Normalmente durante un turno como consecuencia de la derrota de todos los contendientes (excepto el vencedor); o al final de turno cuando finalizan guerras.

Tras las negociaciones de paz, el vencedor sustituye todos los marcadores de control de la potencia derrotada por los propios.

Si el vencedor es la potencia oficial, se eliminan todas las fichas de la derrotada. Caso contrario, **tras contabilizar puntos de victoria**, se procede de la forma siguiente:

1. Se retiran las tropas, flotas y líderes de la potencia oficial (perdedora) que pasan a estar disponibles.
2. Se sustituyen todas las tropas (y flotas) de la vencedora por las oficiales (incluidas las eliminadas) respetando veteranía.
3. Comerciantes y descontento se dejan como están, es decir, son los de la potencia oficial que había perdido.
4. Las fortalezas de ambos bandos permanecen también en el mapa.
5. El jugador que controlaba la potencia oficial pasa inmediatamente a llevarla de nuevo, pero con las alianzas, casus belli y guerras de la vencedora.

26.2 Coaliciones

A partir de la segunda mitad del s. XVII, algunas guerras se dan entre coaliciones de potencias (viene indicado en la carta de guerra). Una coalición es un conjunto de una o más potencias que están en guerra en bloque contra otra coalición (de una o más potencias).

Si se permite expresamente en la carta, al final de su impulso una potencia puede entrar en una coalición (su escudo aparece difuminado). Para ello, debe de contar con el permiso de todos los miembros de la coalición (y obviamente no estar en guerra con ninguno).

Cada potencia cuenta como aliada con el resto de potencias de su coalición con las siguientes particularidades:

- Las áreas de las otras potencias coaligadas son tratadas por cada integrante como si fuesen áreas de menores aliados. Por tanto, es posible hacer movimientos tácticos (y estratégicos) en estas.
- Intercepciones y retiradas a áreas coaligadas son posibles, y se efectúan en el orden que decida el aliado que la controla.
- En caso de sobre apilamiento, se eliminan primero las unidades que llegaron al área en último lugar.
- El movimiento táctico terrestre de tropas de varios coaligados solo puede hacerse, como hasta ahora, con cuerpos expedicionarios.
- Si un ejército enemigo ataca un área con tropas de varios coaligados y hay batalla (o asedio), a efectos de ventajas tecnológicas, consecuencias políticas y decisiones, todas ellas cuentan como de la potencia con más tropas (desempates, en el orden en que aparecen las potencias en la carta de guerra).

Cada miembro de una coalición se considera individualmente en guerra con cada uno de los miembros de la coalición enemiga. No obstante, en las negociaciones de paz hay algunas diferencias con el resto de guerras:

26.2.1 Potencia que abre negociaciones de paz en el medio turno

Para las potencias que hacen la paz durante el medio turno, tanto de forma voluntaria como forzosa tenemos:

- Esta potencia entrará en paz con todas las potencias de la coalición enemiga, y dará un casus belli a todas las potencias de su antigua coalición.
- Tropas de ambas coaliciones en territorio de esta potencia deben repatriarse, y flotas combinadas con esta potencia se deshacen.
- La potencia entregará un único punto de moral a la potencia enemiga con la que la marcha de la guerra le sea más desfavorable (si empate, se resuelven según aparezcan las potencias en la carta de la guerra).
- Cuando sea posible, devolverá 1 de moral a cada una del resto de potencias a las que haya arrebatado moral.

26.2.2 Condiciones de paz

Las condiciones de paz se resolverán de la forma usual, teniendo en cuenta que todas las potencias de una coalición están en guerra con el resto. Las guerras se van resolviendo en el orden en que aparecen las potencias en la carta de guerra.

Por ejemplo, supongamos que estalla una guerra entre las coaliciones A, B y C contra D, E y F (listadas en la carta en este orden). En un momento determinado de la guerra tenemos:

A tiene 2 morales de D, 3 de E y 1 de F

C tiene 1 moral de D

D tiene 3 morales de A

E tiene 2 morales de B

B y F no ha arrebatado morales

Si E abre negociaciones de paz (de forma voluntaria o forzosa) en medio del turno, deberá entregar 1 de moral a A (potencia con la que tiene una marcha de la guerra más desfavorable), devolverá 1 moral a B de las 2 que tiene, y nada a C (ya que no le ha arrebatado nada).

A le sacará 4 condiciones de paz y ganará 1 PV por ganar la guerra. Para B, E gana la guerra por 1 (E ganará, por tanto, 1 PV y conseguirá 1 condición de paz de B). Con C la guerra acaba en empate. E sube 4 el descontento por la guerra con A, y B sube 1.

Ahora D y F tienen un Casus Belli con E por haber salido de la coalición.

Si el turno acaba sin más intercambios de moral, ahora finalizamos el resto de guerras en orden:

A vs. D: Victoria 2 a 3 para D, que obtiene 1 condición de victoria y 1 PV por vencer. A sube el descontento en 3 y D en 1.

A vs. F: Victoria 1 a 0 para A, que obtiene 1 condición de victoria y 1 PV. F sube el descontento en 1.

B vs. D y B vs. F: Empate a 0.

C vs. D: Victoria para C 1 a 0, que obtiene 1 condición de victoria y 1 PV. C sube el descontento en 1.

C vs. F: Empate a 0.

26.3 Ejército profesional

A partir de ahora, las potencias occidentales pueden evitar la pérdida de veteranía de las unidades de 3 (para que no pasen a 2) aumentando el descontento en 1 por cada una que lo desee.

Es decir, supongamos que una potencia occidental acaba el turno con 2 veteranas de 4 y 1 de 3 (debe perder 2). Podría aplicar la regla sobre la veterana de 3 para que no se degrade. De esta forma acabaría con 1 de 4 y 1 de 3 (subiendo por esta última 1 de descontento).

Las potencias occidentales pueden adicionalmente construir tropas de 2 directamente veteranas (por la cara de 3), situándolas en la zona de dispersión del teatro de operaciones donde tenga más áreas natales.

27. Cartas de combate limitadas

La siguiente regla es opcional, y puede jugarse o no con ella si así lo acuerdan los jugadores antes de empezar una partida.

Justo después de repartir cartas, cualquier jugador puede descartar boca arriba 2 o más cartas de combate y reemplazarlas por otras tantas robadas del mazo de eventos genéricos que no entró en juego. Mientras pueda descartarse de al menos 2 cartas de combate, puede repetir inmediatamente esta acción las veces que desee.

Glosario

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Posesión: Hace referencia al control nominal del área (aunque puede no ser controlada temporalmente durante una guerra o una rebelión). Son las áreas natales y los dominios.

Potencias: Son las controladas por un jugador.

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

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

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

Puerto propio: Cualquier área costera controlada.

Teatros: Agrupaciones de áreas. Son los siguientes, junto con la abreviatura que se emplea a veces para referirse a los mismos: Mediterráneo occidental (MO), Mediterráneo central (MC), Mediterráneo oriental (MOr), Europa occidental (EO), Europa central (EC), Europa oriental (EOr), Europa Sud-Oriental (ES), Báltico (BT), El Este (EE), Siberia (Si), América del Norte (An), América Central (Ac), América del Sur (As), África (Af), India (In) y Asia (Asia).

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

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

CREDITOS

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

Agradecimientos: A todos los miembros del club Alpha-Ares de Barcelona que han participado en el playtesting del juego, especialmente a Antonio García Santos, Manuel Martínez Ramos, Juan Ruzafa Millán y Marcos Garrido Blanc. También a los miembros de laBSK.net que han colaborado en este juego, especialmente a David Florit, José V.H. Conde y Francesc Sistach.

© 2024 PRINT & PLAY GAMES
http://printandplay.games

safecreative
1804076482871
INFO ABOUT RIGHTS

P&P games