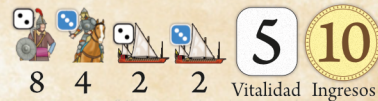


Reglas especiales:

- Al inicio de cada impulso puede reagrupar gratis 1 unidad terrestre.
- Aliado con Crimea y Berberiscos.

Objetivos:

- Mamelucos
- Hungría
- Mesopotamia
- Victoria militar contra Mamelucos
- Victoria militar contra Hungría



Reglas especiales:

- Radio de operación naval: 2 zonas.

Objetivos:

- Ver escenario Ascenso de Portugal



Portugal

Turnos 1 - 5



Reglas especiales:

- Tiene una acción extra (en/desde/hacia) los minimapas cada impulso.
- Aliado con Austria.

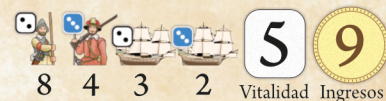
Objetivos:

- Italia del Sur + Sicilia y Cerdeña
- Papado
- Milán (área)
- Victoria militar contra Berberiscos



España

Turnos 1 - 5



Reglas especiales:

- Para apostar por poderes menores, cuenta como si tuviera Vitalidad 5.

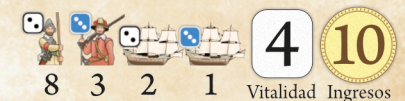
Objetivos:

- Papado
- Escocia
- Nápoles (área)
- Florencia
- Milán (área)
- Victoria militar contra España



Francia

Turnos 1 - 4



Reglas especiales:

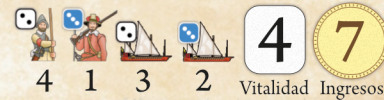
Objetivos:

- Italia del Sur
- Papado
- Milán (área)
- Florencia
- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 2



Venecia

Turnos 1 - 5



Reglas especiales:

- Casus Belli permanente contra cualquier potencia que posea áreas en la provincia Horda de Oro.

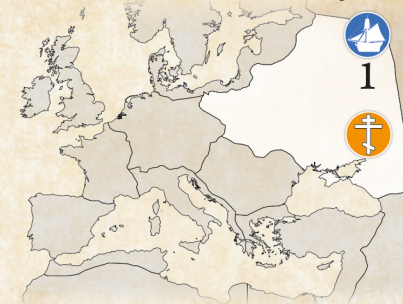
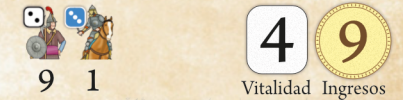
Objetivos:

- Severia
- Cosacos
- Horda de Oro
- Río Don (área)
- Tsaritsyn (área)



Rusia

Turnos 1 - 4



Reglas especiales:

- En el Índico las flotas tienen una desventaja.
- Apilamiento de hasta 4 en toda la India.

Objetivos:

- Mesopotamia
- Bagdad (área)
- Diyarbakir (área) + Kandahar (área)



Persia

Turnos 1 - 11



Reglas especiales:

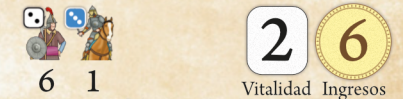
Objetivos:

- Sarajevo (área)
- Novi Pazar (área)
- Valaquia y Moldavia



Hungría

Turnos 1 - ?



Reglas especiales:

- Puede hacer piratería.
- Aliado con el Imperio Otomano (aunque no puede reducir el descontento de este).

Objetivos:

- Granada (área) o Gibraltar (área)



Berberiscos

Turnos 1 - 8



4



2

2

Vitalidad

3

Ingresos



Reglas especiales:

- Aliada de España.
- Ver reglas especiales para las Guerras de Religión.

Objetivos:



Liga Católica

Turnos 7 - 8



4



2

3

Vitalidad

0

Ingresos



Reglas especiales:

- Aliada de Inglaterra y Holanda.
- Ver reglas especiales para las Guerras de Religión.

Objetivos:



Hugonotes

Turnos 6 - 8



8



2

3

Vitalidad

9

Ingresos



Reglas especiales:

- Para apostar por Mercenarios y poderes menores protestantes en Europa Central, cuenta como si tuviera Vitalidad 4.

Objetivos:

- Palatinado
- Brandemburgo
- Bohemia



Liga Esmalcalda

Turnos 4 - 8



4



2

2

Vitalidad

4

Ingresos



Reglas especiales:

- Cuenta como con 2 puertos comerciales extra en el Mar Báltico, 1 en el Mar del Norte y 1 en el Atlántico Oriental.
- Tiene una acción extra (en/desde/hacia) los minimapas cada impulso.

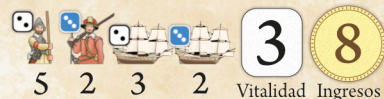
Objetivos:

- Poseer un área en Flandes
- Flandes
- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 5



Holanda

Turnos 6 - 11



Reglas especiales:

- Aliada con España.
- En las apuestas por menores en Europa Central cuenta vitalidad 5.

Objetivos:

- Hungría
- Zagreb (área)
- Bratislava (área)
- Kosice (área)



Austria

Turnos 1 - 9



Reglas especiales:

- Para apostar por Escocia, Inglaterra cuenta como si tuviera Vitalidad 5.

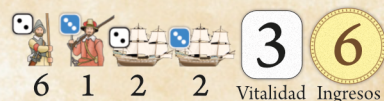
Objetivos:

- Escocia
- Calais (área)



Inglaterra

Turnos 1 - 6



Reglas especiales:

Objetivos:

- Livonia
- Bohus (área)
- Malmö (área)



Suecia

Turnos 5 - 9



Reglas especiales:

- Casus Belli con cualquier potencia con áreas en provincias objetivo.

Objetivos:

- Severia
- Cosacos



Polonia

Turnos 1 - 15



3 8
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- Aliado con el Imperio Otomano.

Objetivos:

- Horda de Oro
- Astracán
- Tsaritsyn (área)



Crimea

Turnos 1 - 11



2 3
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- En el Índico las flotas tienen una desventaja.

Objetivos:

- Diyarbakir (área)
- Mosul (área)
- Emiratos



Mamelucos

Turnos 1 - ?



2 6
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- Casus Belli contra potencias que posean áreas en Noruega.

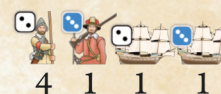
Objetivos:

- Livonia
- Bohus (área)
- Malmö (área)



Dinamarca

Turnos 5 - 8



2 6
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- Aliada de Crimea.
- Flotas fuera del Mediterráneo tienen una desventaja.

Objetivos:

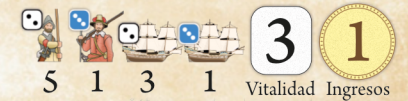
- Hungría
- Poseer todas las áreas de Hungría
- Poseer todas las áreas impresas como otomanas en el mapa
- Poseer todas las áreas impresas como otomanas en Europa Sudoriental y Mediterráneo Central.



Reglas especiales:

Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 3

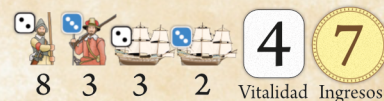


Reglas especiales:

- Casus Belli contra cualquier potencia con posesiones en las áreas objetivo.

Objetivos:

- Poseer todas las áreas impresas en los minimapas como españolas
- Poseer todas las áreas impresas en Europa Central como españolas
- Poseer todas las áreas impresas en el Mediterráneo Central como españolas

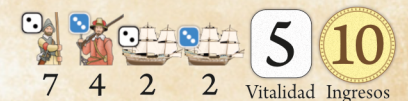


Reglas especiales:

- Descuentan un punto en la subida de descontento por alianza con menores.

Objetivos:

- Flandes
- Franco Condado
- Por tener más de 4 menores aliados en el mapa principal
- Ser la potencia occidental con más áreas en Norte América, India o Asia (1 PV por cada)



Reglas especiales:

Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 1



Venecia

Turnos 9 - 11



Reglas especiales:

- Casus Belli con cualquier potencia con áreas en provincias objetivo.

Objetivos:

- Todas las áreas impresas como rusas en Europa oriental y Siberia
- Cosacos + Severia
- Livonia
- Crimea
- Yedisán (área) + Georgia (área)



Rusia

Turnos 12 - 15



Reglas especiales:

- En las apuestas por menores en Europa Central cuenta vitalidad 5.

Objetivos:

- Flandes
- Transilvania (área)
- Hungría
- Ser emperador.



Austria

Turnos 15 - 17



Reglas especiales:

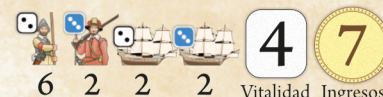
Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 4
- Ser la potencia occidental con más áreas en Norte América, India o Asia (1 PV por cada)



Inglaterra

Turnos 12 - 14



Reglas especiales:

- Ver reglas especiales para la Guerra de Sucesión Española.

Objetivos:



Austracistas

Turno 15



Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

Objetivos:

- Livonia
- Bohus (área) + Malmö (área)
- Mecklemburgo (área)



Suecia

Turnos 16 - 20



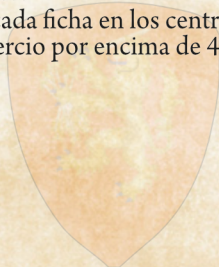
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

Objetivos:

- Flandes
- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 4



Holanda

Turnos 17 - 20



Vitalidad Ingresos

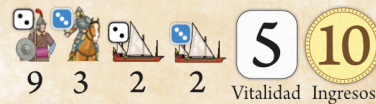


Reglas especiales:

- Al inicio de cada impulso puede reagrupar gratis 1 unidad terrestre.
- Aliado con Crimea y Berberiscos.
- Flotas fuera del Mediterráneo tienen una desventaja.

Objetivos:

- Hungría
- Poseer todas las áreas de Hungría
- Basora (área)
- Nicosia (área) + Cícladas (área)
- Poseer todas las áreas impresas como otomanas en el mapa



Reglas especiales:

Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 3



Portugal
Turnos 8 - 10



Reglas especiales:

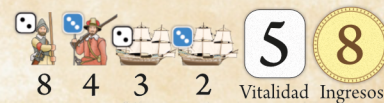
- Tiene una acción extra (en/desde/hacia) los minimapas cada impulso.
- Aliado con Austria.

Objetivos:

- Poseer todas las áreas impresas en el mapa principal como españolas
- Poseer todas las áreas impresas como españolas en América Central y América del Sur
- Victoria militar contra Holanda
- Victoria militar contra Berberiscos



España
Turnos 6 - 11



Reglas especiales:

- Para apostar por poderes menores, cuenta como si tuviera Vitalidad 5.
- Si Calais es poseída por Francia se convierte en área natal para el resto de la partida.

Objetivos:

- Papado
- Escocia
- Milán (área)
- Calais (área)
- Un área en el Franco Condado



Francia
Turnos 5 - 10



Reglas especiales:

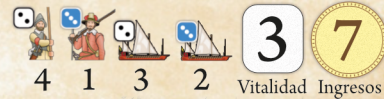
Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 1



Venecia

Turnos 6 - 8



Reglas especiales:

- Casus Belli contra cualquier poder mayor que posea áreas en Horda de Oro, Astracán o Livonia.

Objetivos:

- Severia + Horda de Oro
- Cosacos
- Astracán
- Livonia
- Poseer 2 áreas o más en Siberia



Rusia

Turnos 5 - 11



Reglas especiales:

Objetivos:

- Poseer 3 o más áreas no impresas en el mapa como Persas
- Poseer todas las áreas impresas en el mapa como persas



Persia

Turnos 12 - 20



Reglas especiales:

- Casus Belli con cualquier potencia con áreas en provincias objetivo.
- Si Pomerania es poseída por Prusia, se convierte en área natal para el resto de la partida.

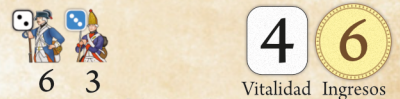
Objetivos:

- Silesia (área)
- Pomerania (área)
- Sajonia
- Prusia Oriental



Prusia

Turnos 16 - 20



Reglas especiales:

- Aplican reglas especiales para la Rebelión Jacobita (ver turno 16).

Objetivos:

- Victoria militar contra Inglaterra



Jacobitas

Turnos 16 - 20



2

2

Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- Ver reglas especiales para la Guerra de los 3 Reinos.

Objetivos:

- 1 PV si acaban la guerra de los tres reinos aliados con Irlanda y Escocia



Realistas

Turno 11



4

1

1

3

Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- Ver reglas especiales para la Guerra de los 3 Reinos.

Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 5
- Ser la potencia occidental con más áreas en Norte América, India o Asia (1 PV por cada)
- 1 PV si acaban la guerra de los tres reinos aliados con Irlanda y Escocia



Parlamentarios

Turno 11



4

1

2

2

3

Vitalidad Ingresos

5



Reglas especiales:

- Para apostar por Mercenarios y poderes menores protestantes en Europa Central, cuenta como si tuviera Vitalidad 4.
- Usar las fichas de Esmalcalda.

Objetivos:

- Palatinado
- Bohemia



Unión Protestante

Turno 9



4

2

3

Vitalidad Ingresos

4



Reglas especiales:

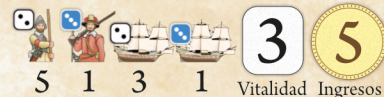
Objetivos:

- Flandes
- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 4



Holanda

Turnos 12 - 16

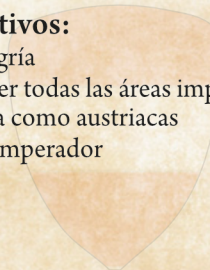


Reglas especiales:

- Aliada con España.
- En las apuestas por menores en Europa Central cuenta vitalidad 5.

Objetivos:

- Hungría
- Poseer todas las áreas impresas en el mapa como austriacas
- Ser emperador



Austria

Turnos 10 - 14



Reglas especiales:

- Para apostar por Escocia, Inglaterra cuenta como si tuviera Vitalidad 5.
- Aliada con Holanda.

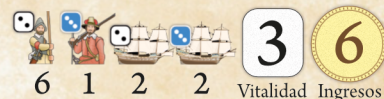
Objetivos:

- Escocia
- Calais (área)



Inglaterra

Turnos 7 - 10

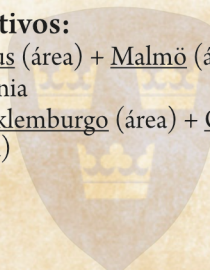


Reglas especiales:

- Casus Belli contra potencias que posean las áreas de Malmö, Mecklemburgo u Oldemburgo.

Objetivos:

- Bohus (área) + Malmö (área)
- Livonia
- Mecklemburgo (área) + Oldemburgo (área)



Suecia

Turnos 10 - 15



Reglas especiales:

Objetivos:

- Severia o Cosacos
- Ucrania



Polonia
Turnos 16 - 20



2 **3**
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- 1 ventaja en combate de subyugación en Norte América.

Objetivos:

- Victoria militar contra Inglaterra
- Poseer 7 áreas o más en Norte América



EUA
Turno 20



4 **3**
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- No puede someter áreas independientes.
- Apilamiento de hasta 4 en toda la India.

Objetivos:

- Afganistán



Imperio Mogol
Turnos 8 - 11



2 **3**
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- Casus Belli contra potencias que posean áreas en Noruega.

Objetivos:

- Livonia
- Bohus (área) + Malmö (área)
- Oldemburgo (área)



Dinamarca
Turnos 9 - 13



2 **5**
Vitalidad Ingresos



Reglas especiales:

- Flotas fuera del Mediterráneo tienen una desventaja.

Objetivos:

- Hungría
- Poseer todas las áreas impresas como otomanas



Reglas especiales:

Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 3



Reglas especiales:

- Casus Belli contra cualquier potencia o menor independiente con posesiones en las áreas objetivo.

Objetivos:

- Poseer todas las áreas impresas en los minimapas como españolas
- Poseer todas las áreas costeras impresas en el Mediterráneo Central como españolas



Reglas especiales:

- Descuentan un punto en la subida de descontento por alianza con menores.
- Tiene una acción extra cada impulso en/desde/hacia los minimapas.

Objetivos:

- Flandes
- Franco Condado
- 2 PV por cada menor aliado por encima de 4 en el mapa principal
- Ser la potencia con más áreas en Norte América, India o Asia (1 PV por cada)
- Poseer todas las áreas impresas en Norte América como francesas



Reglas especiales:

Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 1



Venecia

Turnos 12 - 14



Reglas especiales:

- Casus Belli con cualquier potencia o menor independiente con áreas en provincias objetivo.

Objetivos:

- Todas las áreas impresas como rusas en Europa oriental + Siberia + Severia
- Cosacos + Ucrania
- Livonia
- Crimea
- Yedisán (área) + Georgia (área)
- Polonia



Rusia

Turnos 16 - 20



Reglas especiales:

Objetivos:

- Flandes
- Poseer todas las áreas impresas en el mapa como austriacas
- Poseer todas las áreas de Hungría
- Sarajevo (área) + Novi Pazar (área)
- Ser emperador



Austria

Turnos 18 - 20



Reglas especiales:

- Tiene una acción extra cada impulso en/desde/hacia los minimapas.

Objetivos:

- Por cada ficha en los centros de comercio por encima de 5
- Ningún poder tiene más de 4 aliados en el mapa principal
- Ser la potencia occidental con más áreas en Norte América, India o Asia (1 PV por cada)
- Poseer todas las áreas impresas en Norte América como británicas



Reino Unido

Turnos 15 - 20



