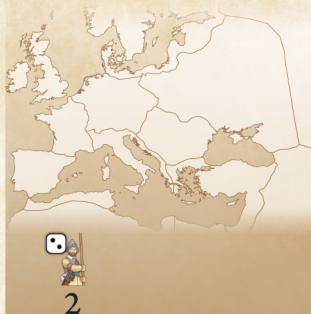


Reglas especiales:

- Pueden ser desplegados en cualquier área poseída y controlada (si estaban destruidos, cuando hay una nueva alianza se reconstruyen).



MERCENARIOS ALEMANES
Turnos 1 - 5

Reglas especiales:

- No puede aliarse con Venecia.
- **Menor independiente.**



GÉNOVA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- Decide los empates en la elección del emperador para el Sacro Imperio Romano-Germánico.
- Como condición de paz, un aliado puede pedir Rávena como dominio para el Papado, ganando 2 PV.



PAPADO
Turnos 1 - 12

Reglas especiales:

- Puede operar en Francia.



SABOYA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- **Turnos 6-8:** Tiene (0) unidades.



FLORENCIA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- Al final de una guerra victoriosa contra Inglaterra, si Escocia también entró en la guerra, la potencia aliada con Escocia gana 1 PV.
- **Turnos 8-12:** Si al principio de turno no está aliada con nadie, se alía con Inglaterra.
- **Menor independiente.**



ESCOCIA
Turnos 1 - 12

Reglas especiales:

- **Elector Imperial.**



1
VOTO



BRANDEMBURGO
Turnos 1 - 11

Reglas especiales:

- Tienen una acción extra de piratería contra una potencia musulmana por impulso.
- Si pierden Rodas, y Malta pertenece a un poder cristiano, al inicio del siguiente turno aparecen en Malta y dan 1 PV al poseedor de la isla.
- El menor desaparece si Malta es conquistada o al final del T8.



HOSPITALARIOS
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- Pueden ser desplegados desde cualquier área poseída y controlada (si estaban destruidos, cuando hay una nueva alianza se reconstruyen).



MERCENARIOS DE ÉLITE
Turnos 1 - 3

Reglas especiales:

- Baviera es área natal.
- Colonia es un dominio.



1 4 2

LIGA CATÓLICA
Turnos 9 - 11

Reglas especiales:

- Pueden operar en todos los teatros adyacentes a Europa Central.
- Cuentan como natales todas las áreas de Europa Central que no pertenezcan a otras potencias o sus aliados.
- 1 PV cada turno para el Emperador.
- **Turnos 1-5:** Fortaleza en Ámsterdam.



2



1-(0)

SACRO IMPERIO
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- La flota tiene una desventaja.



1

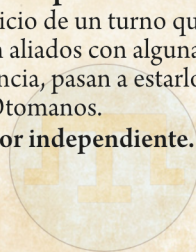


1

EMIRATOS
Turnos 1 - 10

Reglas especiales:

- Al inicio de un turno que no estén aliados con alguna potencia, pasan a estarlo con los Otomanos.
- **Menor independiente.**



3



1

CRIMEA
Turnos 12 - 16

Reglas especiales:

- Si al principio de un turno no está aliada con nadie, se alía con el emperador del Sacro Imperio.
- **Elector Imperial.**

1

VOTO

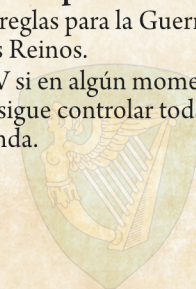


1

BOHEMIA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- Ver reglas para la Guerra de los Tres Reinos.
- 1 PV si en algún momento consigue controlar toda Irlanda.

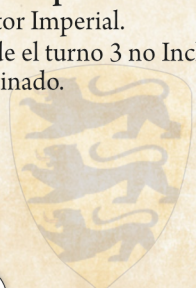


3

CONFEDERACIÓN IRLANDESA
Turno 11

Reglas especiales:

- **Elector Imperial.**
- Desde el turno 3 no Incluye el Palatinado.



1



1

ESTADOS ALEMANES
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- **Elector Imperial.**

1

VOTO



2



1

BAVIERA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- Si al principio de un turno no están aliados con nadie, se alían con los Otomanos.



2

VALAQUIA Y MOLDAVIA
Turnos 1 - 20

Reglas especiales:

- No proporciona el PV de presencia a aliados.
- Al inicio de cada turno, después de emplazar comerciantes, pasa otra vez a neutral (la alianza se pierde).
- **Menor independiente.**



VENECIA
Turnos 15 - 20

Reglas especiales:

- Elector Imperial.
- Como condición de paz, un aliado puede pedir Oldemburgo como dominio para Hannover, ganando 2 PV.
- Si al principio de turno no está aliado con nadie, se alía con Inglaterra.

1
VOTO



HANNOVER
Turnos 16 - 20

Reglas especiales:

- No proporciona el PV de presencia a aliados.
- Al inicio de cada turno, después de emplazar comerciantes, pasa otra vez a neutral (la alianza se pierde).
- **Menor independiente.**



PORTUGAL
Turnos 15 - 20

Reglas especiales:

- Si al principio de turno no está aliado con nadie, se alía con España.
- **Menor independiente.**



**REINO DE
NÁPOLES-SICILIA**
Turnos 16 - 20

Reglas especiales:

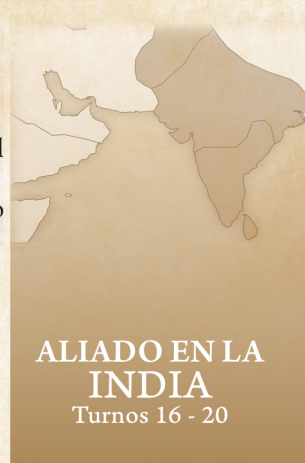
- Si al principio de un turno no están aliados con nadie, se alían con Polonia.
- **Menor independiente.**



COSACOS
Turnos 1 - 10

Reglas especiales:

- En la competencia comercial para el Océano Índico el aliado cuenta con un puerto comercial adicional.
- En combates campales (en todo el minimapa) puede reclutarse un concripto **adicional** (sin subir descontento).



**ALIADO EN LA
INDIA**
Turnos 16 - 20

Reglas especiales:

- Pueden ser desplegados en cualquier área poseída y controlada (si estaban destruidos, cuando hay una nueva alianza se reconstruyen).



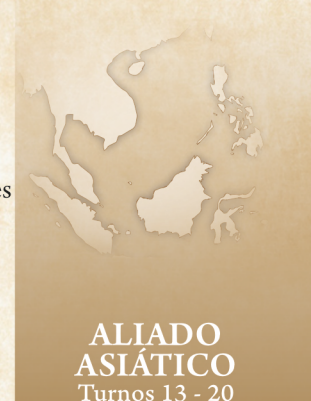
Reglas especiales:

- No puede aliarse con Venecia.
- **Menor independiente.**



Reglas especiales:

- En la competencia comercial para el Mar de la China, el aliado cuenta con un puerto comercial adicional.
- En combates navales y campales (en el minimapa) puede reclutarse un conscripto **adicional** (sin subir descuento).



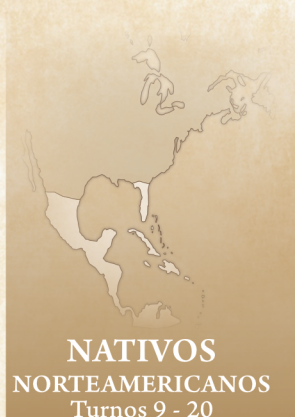
Reglas especiales:

- Puede operar en Francia y en el teatro de Europa Central.
- **Menor independiente.**



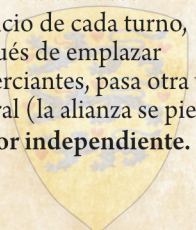
Reglas especiales:

- En la competencia comercial para el Atlántico Norte, el aliado cuenta con un puerto comercial adicional.
- Aliados en combates campales y subyugaciones en el teatro tienen una ventaja.



Reglas especiales:

- No proporciona el PV de presencia a aliados.
- Al inicio de cada turno, después de emplazar comerciantes, pasa otra vez a neutral (la alianza se pierde).
- **Menor independiente.**



Reglas especiales:

- Elector Imperial.
- Como condición de paz, un aliado puede pedir Pomerania, Gdansk o Königsberg como dominios para Brandemburgo, ganando 1 PV por cada uno.
- **Menor independiente.**

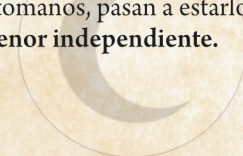
1

VOTO



Reglas especiales:

- Tienen una acción de piratería extra por impulso.
- Si al inicio de un turno no están aliados con los Otomanos, pasan a estarlo.
- **Menor independiente.**



Reglas especiales:

- Pueden ser desplegados desde cualquier área poseída y controlada (si estaban destruidos, cuando hay una nueva alianza se reconstruyen).



Reglas especiales:

- Elector Imperial.



1

VOTO



PALATINADO

Turnos 3 - 8

Reglas especiales:

- 1 PV cada turno para el Emperador.



SACRO IMPERIO

Turnos 9 - 20

Reglas especiales:

- La flota tiene una desventaja.



SULTANATO INDIAS ORIENTALES

Turno 11 - 20

Reglas especiales:

- Al inicio de un turno que no estén aliados con alguna potencia, pasan a estarlo con los Otomanos.
- Área Natal: Bajchisarái.
- Menor independiente.



2



1

CRIMEA

Turnos 17 - 20



Reglas especiales:

- Elector Imperial.



1

VOTO



SAJONIA

Turnos 9 - 20



Reglas especiales:

- Elector Imperial.
- Área Natal: Wurtemberg
- Dominios: Todas las áreas de Europa central que no pertenezcan a ninguna potencia o menor.

2

VOTOS



1



1

ESTADOS ALEMANES

Turnos 12 - 20

Reglas especiales:

- Elector Imperial.



1

VOTO



BAVIERA

Turnos 12 - 20



2



1





Reglas especiales:

- Si al principio de un turno no están aliados con nadie, se alían con Rusia.
- Menor independiente.



COSACOS
Turnos 11 - 20