Ultima Ratio Regis

Guerra y paz en la Edad Moderna

Escenarios

Versión 3.2

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN 2
2. ESCENARIOS 3
2.1 El Ascenso de Portugal (1490-1564) 4
2.2 Nuevo Orden (1490-1534) 5
2.3 Las Guerras Italianas (1490-1564) 7
2.4 El Renacimiento: Campaña del siglo XVI (1490-1609) 8
2.5 Gran Campaña (1490-1789) 9
2.6 El ascenso del Imperio Otomano (1505-1534) 10
2.7 Guerras de Religión de Francia (1565-1609) 11
2.8 Católicos y Protestantes (1565-1609) 13
2.9 Guerras de Religión (1565-1654) 14
2.10 Guerra de los 30 Años (1610-1654) 15
2.11 El Barroco: Campaña siglo XVII (1610-1699) 17
2.12 Le Roi-Soleil (1640-1714) 18
2.13 Cambio de marea (1700-1729) 20
2.14 Gran guerra del Norte (1700-1729) 22
2.15 La Ilustración: Campaña siglo XVIII (1700-1790) 23
2.16 El cenit del Antiguo Régimen (1730-1759) 24
2.17 Guerra de Sucesión Austriaca (1730-1744) 26
2.18 La crisis del Antiguo Régimen (1745-1790) 27
2.19 Revoluciones (1775-1790) 29
3. TURNOS 31

1. INTRODUCCIÓN

En el presente documento tenemos dos bloques: uno primero con los 19 escenarios en que se articula el juego y las reglas especiales de cada uno, y otro segundo con las reglas para cada uno de los 20 turnos.

En el primer bloque, el de escenarios, quizás lo más importante para consultar sea la duración y el número de jugadores.

Para calcular la duración podemos contar unas dos, tres o cuatro horas por turno. Un escenario, por tanto, de tres turnos podría durar, por ejemplo, si se hace tranquilamente pero seguido, tres sesiones a lo largo de 2 días (mañana, tarde y mañana).

Los escenarios que presentamos son los siguientes. Como se verá, la duración y complejidad puede variar entre ellos, así como el número de jugadores.

El Ascenso de Portugal (1490-1564)

Este es un escenario didáctico solitario para familiarizar al jugador con las reglas operacionales del juego. Sirve también para ilustrarle sobre una parte de la historia de Portugal que, por cuestiones de jugabilidad, ha quedado fuera de los otros escenarios.

Nuevo Orden (1490-1534)

Escenario a caballo entre la baja edad media y la edad moderna. Tiene una duración corta, de solo tres turnos. Es ideal para jugadores noveles, ya que no incluye reglas especiales complejas.

Las Guerras Italianas (1490-1564)

Escenario similar al anterior, pero de mayor duración. También es de los más sencillos. Ilustra el ascensor de las dos principales potencias de la primera mitad de la edad moderna.

El Renacimiento: Campaña del siglo XVI (1490-1609)

Este es uno de los escenarios de gran duración (solo superado por el siguiente). Recoge todo el siglo XVI, deteniéndose en los prolegómenos de la guerra de los 30 años. De los escenarios largos, es el más sencillo.

Gran Campaña (1490-1789)

Escenario que recoge todos los turnos, veinte en total. Para aquellos que quieran empezar con el descubrimiento de América y finalizar con el inicio de la revolución francesa.

El ascenso del Imperio Otomano (1505-1534)

Escenario sencillo para 2 jugadores y de una sesión de duración. Enfrentará en Oriente medio y los Balcanes a un jugador con los Otomanos, y otro con sus enemigos Hungría, Mamelucos y Persia.

Guerras de Religión de Francia (1565-1609)

Escenario corto de tres turnos y de complejidad media. En él aparecen un gran número de potencias y soporta la participación de hasta 8 jugadores.

Católicos y Protestantes (1565-1609)

Es una versión reducida para 2 o 3 jugadores del escenario anterior, donde se ignora toda la parte oriental del mapa principal.

Guerras de Religión (1565-1654)

En estos seis turnos se recogen las guerras que asolaron Europa, y que tuvieron una importante componente religiosa. Es de complejidad media y permite la participación de hasta 8 jugadores. Este escenario (y el siguiente) tiene muchos eventos históricos, lo que provoca que el escenario esté un poco más dirigido que el resto.

Guerra de los 30 Años (1610-1654)

Otro escenario corto de complejidad media, centrado en la Guerra de los 30 años, conflicto que tuvo un importante impacto en la historia de la edad moderna europea.

El Barroco: Campaña siglo XVII (1610-1699)

Escenario de larga duración (6 turnos) que recoge básicamente el siglo XVII. Este escenario es más complejo que todos los anteriores. Al no tener muchos eventos históricos, también tiende a producir partidas con más variaciones. Esto mismo sucede en todos los escenarios siguientes de varios turnos.

Le Roi-Soleil (1640-1714)

Escenario de 5 turnos que se centra en el periodo en que reinó Luis XIV, sin duda uno de los monarcas más influyentes en la historia moderna europea. Este escenario, junto que los siguientes, es para jugadores con algo de experiencia en el juego.

Cambio de marea (1700-1729)

Escenario corto de 2 turnos, que recoge principalmente la Guerra de Sucesión española y la Gran Guerra del norte, conflictos con importantes repercusiones geopolíticas que duraron mucho tiempo.

Gran guerra del Norte (1700-1729)

Escenario sencillo para 2 jugadores y de una sesión de duración, donde una coalición liderada por Rusia intentará poner fin a la supremacía de Suecia en el Báltico.

La Ilustración: Campaña siglo XVIII (1700-1790)

Es el último de los escenarios largos (seis turnos) que recogen aproximadamente un siglo. En este caso se centra de lleno en el periodo que se conoce como la era de la ilustración. Como todos los de este periodo, es mejor para jugadores que hayan jugado alguna partida previa.

El cenit del Antiguo Régimen (1730-1759)

Escenario corto de 2 turnos donde los conflictos sucesorios y tensiones de la época conducen a guerras europeas de alcance mundial.

Guerra de Sucesión Austriaca (1730-1744)

Escenario para 2 jugadores avanzados que puede durar una o dos sesiones. Enfrentará a Austria y sus aliados contra Prusia, Francia y España.

La crisis del Antiguo Régimen (1745-1790)

En estos tres últimos turnos del juego podemos ver como empieza a asomar una nueva era. Muchos protagonistas de las guerras napoleónicas eran jóvenes en los primeros compases de este período.

Revoluciones (1775-1790)

Escenario de un solo turno y de complejidad media. Se centra en los últimos acontecimientos de la edad moderna (último turno del juego), previos a las guerras revolucionarias francesas. Podemos ver este escenario como un preámbulo de estas.

2. ESCENARIOS

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

- Un encabezamiento con los turnos y teatros de operaciones que abarca, y el número de jugadores.
- Una tabla donde se indica el grupo de potencias que controla cada jugador. Algunos grupos reciben 1 PV por turno para compensar que son algo más débiles
- Despliegue y Reglas especiales del escenario. Muchas veces, este apartado hace referencia a otro escenario anterior si son coincidentes.

En los despliegues, cuando se hace referencia a "natales", se refiere a áreas de color sólido; para los dominios de la potencia, a áreas rayadas. En ambos casos, por limpieza y economía de marcadores, no hay que poner marcadores en el mapa si el área coincide con la potencia y el tipo.

A veces aparecen nombres en mayúscula, estos casos se refieren a provincias enteras.

Finalmente, a la derecha pueden consultarse las claves para los diferentes teatros de operaciones.

CLAVE TEATROS DE OPERACIONES	
Mapa principal	
MO	Mediterráneo Occidental
MC	Mediterráneo Central
MOr	Mediterráneo Oriental
EE	El Este
EO	Europa Occidental
EC	Europa Central
EOr	Europa Oriental
ES	Europa Sudoriental
BT	Báltico
Mini mapas	
An	América del Norte
Ac	América Central
As	América del Sur
Af	África
Asia	Asia
In	India
Si	Siberia

2.1 El Ascenso de Portugal (1490-1564)

- TURNOS: 1 a 5
- JUGADORES: 1 (Portugal)
- TEATROS: MO, EE, As, Af, In, Asia

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

Eventos activos

- Tratado de Tordesillas.
- Tratado de Zaragoza.

Reglas especiales:

Se juega sin cartas. El jugador dispone de 5 turnos, con 3 impulsos cada uno de 2 acciones para conseguir el máximo de PVs.
Para este escenario solo están activas las áreas impresas en los mapas en gris o portuguesas.
Todas las áreas activas de los minimapas son independientes A2 (excepto Ciudad del Cabo, que es A3).
Capacidad de los Centros de Comercio: África 1, Golfo Pérsico y Mar Rojo 1, Índico 1, Mar de la China 2, resto 0.

Reglas Emiratos:

La tropa empieza en el área de Adén y la flota desplegada en el Índico. Solo intercepta ataques a Adén.
Después de cada Impulso portugués, el menor actúa según la siguiente lista:

- Si tiene la flota en el mar -> Piratería al portugués.
- Si tiene la flota en puerto -> La saca al mar, reparada si fuera necesario.
- Si tiene la flota destruida -> La sitúa averiada en el puerto al principio del siguiente turno.

Si Adén es tomado por Portugal, el menor desaparece. Portugal pasa a poseer el área y cuenta inmediatamente 1 PV
Como blanco de piratería, Portugal tiene CB para atacar al menor. Al final de cada turno, la posible guerra finaliza.

TURNO 2 (1505): Portugal pasa a tener interés en Asia.

TURNO 4 (1535)

Portugal pasa a tener interés en América del Sur. Los impulsos de este turno son de 3 acciones.

TURNO 5 (1550)

Tras el turno, se cuentan los PV:

- Cada área impresa en el mapa como portuguesa que se convierta en posesión proporciona 1 PV (Goa y Macao 2 PV).
- Hasta 2 áreas impresas en gris que se conviertan en posesiones proporcionan 1 PV.
- Si el descontento es superior a 4 se resta 1 PV.
- Por cada descontento por encima de 8 se resta 1 PV

Se consulta la lista siguiente:

- Menos de 5 PV --> Derrota.
- Entre 5 y 9 PV --> Empate.
- Entre 10 y 15 PV --> Victoria.
- Más de 15 PV --> Epopeya.

2.2 Nuevo Orden (1490-1534)

- 3 TURNOS: 1 a 3
- JUGADORES: 3 a 6
- TEATROS: Todos los del mapa principal

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

DESPLIEGUE (Nuevo Orden)				
Potencia	**Puntos**	**Natales***	**Dominios**	**Aliados**
España	14	Las natales en MO menos Granada	SICILIA Y CERDEÑA	Génova
Francia	12	Las natales menos Calais		Saboya, Escocia, Papado, Florencia, Merc. de élite
Inglaterra	12	Las natales	IRLANDA, Calais	
Austria	6	AUSTRIA, FLANDES, HOLANDA	FRANCO-CONDADO	El Imperio
Venecia	14*	Las natales	Corfú, Rávena, Candía, Cícladas y Nicosia	Mercenarios alemanes, Emiratos
Polonia	8	Las natales	Yedisán, Smolensk, SEVERIA	Cosacos
Hungría	6	Hungría (menos Transilvania y Belgrado)	Transilvania y Belgrado	
Otomanos	14	Las natales	Diyarbakir, Trebisonda, Morea, Lepanto, Dirraquio, Novi Pazar, Sarajevo	Valaquia y Moldavia
Mamelucos	8	MAMELUCOS		
Persia	6	Tabriz, Ereván, Shirván		
Rusia	6	Las natales	Kaluga y Velikiye Luki	
Crimea	4	Las natales		
Berberiscos	5	Las natales		

** Estrictamente en el despliegue, puede situar fortalezas ya construidas por 1 solo punto.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto.
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo (hasta el evento Galeón).
- Las siguientes partes del mapa están inactivas (se irán activando por evento o al inicio de turnos posteriores):
  - Teatros de operaciones: Báltico, América del Norte, América del Sur, África, Asia, Siberia, El Este (excepto Tabriz, Ereván y Shirván) e India (excepto Kandahar).
  - Provincias: ITALIA DEL SUR, HORDA DE ORO, ASTRACÁN, PORTUGAL.
  - Áreas: Milán, Georgia. Áreas impresas en los minimapas como portuguesas.
- Kandahar independiente A2.
- Granada independiente A3.
- México independiente A3, resto de áreas del Caribe A2.
- Sarajevo revuelta R2.
- El área del Palatinado forma parte de los Estados Alemanes.
- El área de Rávena no es parte del menor Papado.
- Mamelucos, Hungría e Inglaterra empiezan con un descontento inicial de 6 (en lugar de 2 o 3).
- Los países marcados como protestantes en el mapa, de momento, son católicos.
- El coste de la diplomacia entre Cristianos y Musulmanes aumenta en 1 (no la apuesta máxima).

2.3 Las Guerras Italianas (1490-1564)

- 5 TURNOS: 1 a 5
- JUGADORES: 3 a 7
- TEATROS: Todos los del mapa principal

REGLAS ESPECIALES: Ver Nuevo Orden

DESPLIEGUE: Ver Nuevo Orden

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

2.4 El Renacimiento: Campaña del siglo XVI (1490-1609)

- 8 TURNOS: 1 a 8
- JUGADORES: 3 a 7
- TEATROS: Todos

REGLAS ESPECIALES: Ver Nuevo Orden

DESPLIEGUE: Ver Nuevo Orden

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

2.5 Gran Campaña (1490-1789)

- 20 TURNOS: 1 a 20
- JUGADORES: 4 a 7
- TEATROS: Todos

DESPLIEGUE: Ver Nuevo Orden

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	ESPAÑA-AUSTRIA-MAMELUCOS-LIGA_CATÓLICA-HUNGRÍA-JACOBITAS-MOGOLES-EUA	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-CRIMEA-SUECIA-PRUSIA-INGLATERRA REALISTA	
3º	VENECIA-INGLATERRA-POLONIA-PERSIA-HUGONOTES-LIGA ESMALCALDA-AUSTRACISTAS	
4º	FRANCIA-RUSIA-BERBERISCOS-PORTUGAL-DINAMARCA	
1º	ESPAÑA-RUSIA-LIGA_CATÓLICA	
2º	OTOMANOS-INGLATERRA-CRIMEA-BERBERISCOS-LIGA ESMALCALDA	
3º	VENECIA-HOLANDA-SUECIA-PRUSIA-INGLATERRA REALISTA	
4º	FRANCIA-POLONIA-PORTUGAL-JACOBITAS-MOGOLES-EUA	
5º	AUSTRIA-PERSIA-HUGONOTES-DINAMARCA-MAMELUCOS-HUNGRÍA-AUSTRACISTAS	
1º	ESPAÑA-LIGA_CATÓLICA-PRUSIA	
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS-JACOBITAS-INGLATERRA REALISTA	
3º	VENECIA-INGLATERRA-SUECIA-LIGA ESMALCALDA	
4º	FRANCIA-POLONIA-PERSIA-EUA	
5º	RUSIA-HOLANDA-MAMELUCOS-MOGOLES	
6º	AUSTRIA-PORTUGAL-HUGONOTES-DINAMARCA-AUSTRACISTAS-HUNGRÍA	
1º	ESPAÑA-JACOBITAS-EUA	
2º	OTOMANOS-CRIMEA-BERBERISCOS-LIGA_CATÓLICA-PRUSIA	
3º	VENECIA-SUECIA-LIGA ESMALCALDA	
4º	FRANCIA-POLONIA-MOGOLES	
5º	RUSIA-HOLANDA-INGLATERRA REALISTA	
6º	INGLATERRA-PERSIA-DINAMARCA-HUNGRÍA	
7º	AUSTRIA-PORTUGAL-HUGONOTES-AUSTRACISTAS-MAMELUCOS	

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Ver Nuevo Orden.
- Regla especial España-Austria **para 4 jugadores**. Con la carta 1503 (Guerra de Sucesión Española) Austria no entra en la coalición con Reino unido y Holanda. En su lugar, entra en guerra directamente con Francia.

2.6 El ascenso del Imperio Otomano (1505-1534)

- 2 TURNOS: 2 a 3
- JUGADORES: 2
- TEATROS: MOr, EE, ES

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	OTOMANOS	
2º	HUNGRÍA-MAMELUCOS-PERSIA	

DESPLIEGUE (Escenario: El ascenso del Imperio Otomano)

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Hungría	6	HUNGRÍA (menos Transilvania y Belgrado)	Transilvania y Belgrado	Hospitalarios
Otomanos	14	Las natales	Diyarbakir, Trebisonda, Morea, Lepanto, Dirraquio, Novi Pazar, Sarajevo	Valaquia y Moldavia
Mamelucos	8	MAMELUCOS		
Persia	6	Tabriz, Ereván, Shirván, Hamadán, Isfahan, Baluchistán	Tiflis, Derbent	

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO PARA LAS CARTAS

- Se sacan de la partida todas las cartas de menor excepto VALAQUIA Y MOLDAVIA y HOSPITALARIOS
- Se sacan de la partida todos los eventos históricos excepto 107, 202, 207, 208, 303 y 312.
- Se sacan del juego los eventos genéricos de alianza (1 al 12 y 23).
- En lugar de mezclar los eventos históricos con los genéricos (como en la mayoría de escenarios), se repartirán primero los eventos 107 y 202 al azar uno a cada jugador (esto solo en el turno 2), luego se repartirán el resto de eventos históricos, y por último se completará la mano de cada jugador con eventos genéricos hasta que cada uno tenga 8 cartas.

REGLAS ESPECIALES ESCENARIO

- Distancia de operación naval: 2 en el Mediterráneo.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Áreas: Candía, Cícladas y Nicosia.
- Mosul, Bagdad, Basora y Khurasán independientes A2.
- Se ignoran REGLAS ESPECIALES de los turnos 2 y 3.
- El texto de todas las cartas de Casus Belli se ignora (solo se tienen en cuenta las acciones).
- El jugador no Otomano puede apostar por las tecnologías occidentales. Si gana la apuesta no tiene efecto (simplemente evita que los Otomanos tengan la tecnología).
- Al final de la partida el jugador Otomano recibe 1 PV si posee todas las áreas de la provincia Mamelucos.
- Persia y los Mamelucos solo cuentan sus dos primeros objetivos.
- Al final de la partida el jugador no Otomano recibe 1 PV si Persia posee todas las áreas impresas como persas.
- Se recomienda jugar con la regla opcional para “Cartas de combate limitadas”.

2.7 Guerras de Religión de Francia (1565-1609)

- 3 TURNOS: 6 a 8
- JUGADORES: 3 a 8
- TEATROS: Todos

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

DESPLIEGUE (Guerras de Religión de Francia)

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
España	18	Las natales europeas (menos Gibraltar y Granada), FLANDES Cuba, La Española, Panamá y Cartagena	Resto de áreas impresas como españolas en el mapa principal, América del Sur (excepto La Plata) y América Central (excepto Florida). Gibraltar y Granada	Papado, Génova, Florencia
Francia	12	Las natales (excepto las Hugonotes)		
Inglaterra	10	Las natales	IRLANDA	Escocia
Austria	8	Las natales	BOHEMIA, Bratislava, Zagreb, Košice	Sacro Imperio, Bohemia
Venecia	14*	Las natales	Corfú, Candia y Nicosia	Mercenarios Alemanes, Emiratos
Polonia	8	Las natales	Riga, Königsberg, Yedisán	Cosacos
Hugonotes	8	Burdeos, Clermont, Orleans, Toulouse, Narbona		
Otomanos	16	Las natales	Rodas y las impresas en el mapa (excepto Nicosia)	Valaquia y Moldavia
Holanda	10*	Las natales en el mapa principal		
Persia	6	Las natales	Tiflis, Derbent, Kandahar	
Rusia	10	Las natales	Las así impresas en el mapa principal (excepto Pernau). Smolensk, Kazán, SEVERIA	
Crimea	4	Las natales		
Berberiscos	5	Las natales		
Suecia	8	Las natales	Kalmar, Víborg, Reval	
Dinamarca	8	Las natales	Malmö, Bohus, Pernau (enclave)	

** Estrictamente en el despliegue, puede situar fortalezas ya construidas por 1 solo punto.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto.
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo (hasta el evento Galeón).
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Teatros de operaciones: Norteamérica, África, India (excepto Kandahar) y Asia.
  - Provincias: PORTUGAL.
  - Áreas: Georgia. Áreas impresas en los minimapas como portuguesas.
- Pernau es un independiente activo A3.
- Florida y La Plata están activas con independientes A2.
- Áreas en gris en Centroamérica y Sudamérica están activas con independientes A2.
- Todas las áreas de Siberia están activas con independientes A2 (excepto Kazán).
- El coste de la diplomacia entre Cristianos y Musulmanes aumenta en 1 (no la apuesta máxima).
- Los poderes que tienen el símbolo de la cruz en su capital ya son protestantes.
- Mecklemburgo y Pomerania forman parte del Sacro Imperio.
- Holanda recibe 1 PV al final de la partida si es la potencia occidental con más posesiones en Asia, y otro por la India.

2.8 Católicos y Protestantes (1565-1609)

- 3 TURNOS: 6 a 8
- JUGADORES: 2 o 3
- TEATROS: EO,EC,MO,MC y minimapas (excepto Siberia)

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

DESPLIEGUE (Escenario: Católicos y Protestantes)

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
España	18	Las natales europeas (menos Gibraltar y Granada), FLANDES Cuba, La Española, Panamá y Cartagena	Resto de áreas impresas como españolas en el mapa principal, América del Sur (excepto La Plata) y América Central (excepto Florida). Gibraltar y Granada	Génova, Florencia
Francia	12	Las natales (excepto las Hugonotes)		
Inglaterra	10	Las natales	IRLANDA	Escocia
Berberiscos	5	Las natales		
Hugonotes	8	Burdeos, Clermont, Orleans, Toulouse, Narbona		
Holanda	10*	Las natales en el mapa principal		

** Estrictamente en el despliegue, puede situar fortalezas ya construidas por 1 solo punto.*

REGLAS ESPECIALES ESCENARIO PARA LAS CARTAS

- Se sacan de la partida todas las cartas de menor excepto Escocia, Mercenarios de élite, Mercenarios alemanes, Génova, Florencia y Saboya.
- Se sacan de la partida los eventos; CAÍDA DE LOS HOSPITALARIOS, PEQUEÑA GUERRA EN HUNGRÍA, GUERRA VENECIA vs OTOMANOS, GUERRA DE LIVONIA, GUERRA DEL NORTE DE LOS SIETE AÑOS, OPRICHNINA, GUERRA RUSIA vs CRIMEA, GODUNOV, GUERRA LARGA, GUERRA POLONIA vs SUECIA, PERIODO TUMULTUOSO, GUERRA POLONIA vs RUSIA, GUERRA PERSIA vs OTOMANOS, SHAH ABBAS, GUERRA PERSIA vs MOGOLES y REVUELTA JELALI.
- Se sacan del juego los eventos genéricos; Aliados orientales, Aliado centroeuropeo, Estados alemanes, Baviera, Aliado continental, Aliados de Ultramar, Elección imperial y los Casus Belli Mutuos donde aparezcan Austria, Otomanos o Rusia.
- Cada jugador recibe 10 cartas, por lo que en la partida de 2 jugadores el mazo tendrá 20 cartas, y en la partida de 3 jugadores tendrá 30 cartas.
- Todas las referencias a menores o potencias que no están en juego son ignoradas.

REGLAS ESPECIALES ESCENARIO

- Distancia de operación naval: 2 en el Mediterráneo y 1 en el resto del mundo.
- Ninguna flota puede entrar o salir del Mediterráneo (hasta el evento Galeón).
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Teatros de operaciones: Báltico, Europa Oriental, Siberia, Europa Sudoriental, Mediterráneo Oriental, Oriente, Norteamérica, África, India y Asia.
  - Áreas: Las impresas en los mapas como portuguesas, otomanas o venecianas. Malta y Estados Papales.
- Florida y La Plata están activas con independientes A2.
- Áreas en gris en Centroamérica y Sudamérica están activas con independientes A2.
- Los poderes que tienen el símbolo de la cruz en su capital ya son protestantes.
- Las áreas de Europa Central (excepto las impresas como Holandesas o Españolas) y Suiza, cuentan como inactivas excepto para España, que las cuenta como de un aliado (a efectos de suministro y movimiento estratégico).
- El comercio en el Mediterráneo Central y Golfo Pérsico - Mar Rojo es de 0.
- Holanda recibe 1 PV al final de la partida si es la potencia occidental con más posesiones en Asia, y otro por la India.
- PARA 2 JUGADORES: La Liga Católica no aparece, en su lugar se colocan áreas activas independientes (A3) en sus posesiones. Si desaparecen los Hugonotes, se eliminan las cartas Guerra de Religión Francesa, Masacre religiosa y Catalina de Medici.

2.9 Guerras de Religión (1565-1654)

- 6 TURNOS: 6 a 11
- JUGADORES: 4 a 8
- TEATROS: Todos

REGLAS ESPECIALES: Ver Guerras de Religión de Francia

DESPLIEGUE: Ver Guerras de Religión de Francia

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

2.10 Guerra de los 30 Años (1610-1654)

- 3 TURNOS: 9 a 11
- JUGADORES: 4 a 8
- TEATROS: Todos

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

DESPLIEGUE (Guerra de los 30 Años)				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
España	20	Las natales europeas (incluida PORTUGAL). Cuba, Panamá, Cartagena, México, La Española, Quito, Cuzco	Resto de áreas impresas como españolas en el mapa principal (excepto Malta), América de Sur y América Central. Filipinas. Gibraltar y Granada	Papado, Génova
Francia	12	Las natales	Quebec, Paramaribo	
Inglaterra	12	Las natales	IRLANDA, Guayana y Bahamas	Escocia
Austria	8	Las natales	Bratislava, Zagreb, Košice	El Imperio, Liga Católica
Venecia	10*	Las natales	Corfú, Candia	
Polonia	10	Las natales	Riga, Königsberg, Pernau, Smolensk	Cosacos
Otomanos	16	Las natales	Las impresas en el mapa, Rodas, Yedisán	Valaquia y Moldavia, Crimea, Berberiscos
Persia	8	Las natales	Tiflis, Derbent, Kandahar	
Rusia	10	Las natales	Las así impresas en el mapa principal, Kazán, Kazakhstán, Kanato de Siberia. SEVERIA, HORDA DE ORO, ASTRACÁN	
Crimea	6	Las natales		
Suecia	12	Las natales	Kalmar, Viborg, Reval	
Dinamarca	9	Las natales	Malmö, Bohus, Pernau (enclave)	
U. Protestante	9	Palatinado, Wurtemberg, Hesse, Hannover, BOHEMIA		Brandemburgo
Holanda	16	Las natales (y Java)		
Portugal	8	Las natales (excepto áreas natales ibéricas)	Las así impresas en los minimapas	
Mogoles	4	Las natales	Kabul	

** Estrictamente en el despliegue, se puede situar fortalezas ya construidas por 1 solo punto.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 2.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Áreas: Georgia, Malta, Florencia, Borneo.
- Todas las áreas de Norteamérica son independientes A2 (excepto Quebec).
- Áreas en gris en Centroamérica y Sudamérica están activas con independientes A2 (excepto Bahamas, Guayana y Paramaribo).
- Todas las áreas de Siberia están activas con independientes A2 (excepto dominios rusos).
- Todas las áreas impresas en gris que no son posesiones en África, India y Asia son independientes A2 (excepto Adén y Borneo).
- El coste de la diplomacia entre Cristianos y Musulmanes aumenta en 1 (no la apuesta máxima).
- Los poderes que tienen el símbolo de la cruz en su capital ya son protestantes.
- La flota portuguesa de 3 es española a todos los efectos.
- Francia y Rusia comienzan el escenario con 8 puntos de descontento.
- Ver reglas especiales para la **Guerra de los 30 Años** (Turno 9).

2.11 El Barroco: Campaña siglo XVII (1610-1699)

- 6 TURNOS: 9 a 14
- JUGADORES: 4 a 8
- TEATROS: Todos

REGLAS ESPECIALES: Ver Guerra de los 30 Años

DESPLIEGUE: Ver Guerra de los 30 Años

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

2.12 Le Roi-Soleil (1640-1714)

- 5 TURNOS: 11 a 15
- JUGADORES: 4 a 8
- TEATROS: Todos

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

DESPLIEGUE (Le Roi-Soleil)

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
España	18	Las natales europeas, Cuba, Panamá, Cartagena, México, Hispaniola, Quito, Cusco, Santiago y Filipinas	Resto de zonas impresas como españolas en el mapa principal (excepto Lorena y Malta), Sudamérica y Centroamérica	Papado, Génova
Francia	12	Las natales	Lorena, Quebec, Martinica y Paramaribo	
Parlamentarios (Inglaterra)	10	Las natales excepto las Realistas	Virginia, Guayana y Bahamas	Escocia
Austria	8	Las natales	BOHEMIA, Bratislava, Zagreb, Košice	El Imperio, Liga Católica
Venecia	10*	Las natales	Corfú, Candia	
Polonia	10	Las natales	Königsberg, Smolensk, SEVERIA	Cosacos
Otomanos	16	Las natales	Las impresas en el mapa, Rodas, Yedisán	Valaquia y Moldavia, Crimea, Berberiscos
Persia	8	Las natales	Tiflis, Derbent	
Rusia	10	Las natales	Kaluga, Velikiye Luki, Pskov, Kazán, Kazakhstán, Kanato de Siberia, HORDA DE ORO, ASTRACÁN	
Crimea	6	Las natales		
Suecia	12	Las natales	Kalmar, Bohus, Viborg, Ládoga, Ivangorod, Reval, Pernau y Riga. Mecklemburgo, Pomerania y Oldemburgo	
Dinamarca	9	Las natales	Malmö	
Holanda	16	Las natales (y Java)	Nueva Inglaterra, Barbados, Guayana (enclave), Colonia del Cabo	
Portugal	8	Las natales	Zanzíbar, Ceilán, Malaca, Célebes	
Mogoles	4	Las natales	AFGANISTÁN	
Realistas	7	York, Newcastle, Chester, Gales, Bristol, Plymouth		Confederación Irlandesa

** Estrictamente en el despliegue, se puede situar fortalezas ya construidas por 1 solo punto.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 3.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Áreas: Georgia, Malta, Florencia.
- Adén y Ormuz independientes A3.
- Todas las áreas de Norteamérica son independientes A2 (excepto Quebec, Nueva Inglaterra y Virginia).
- Todas las áreas de Siberia están activas con independientes A2 (excepto dominios rusos).
- Todas las áreas impresas en gris que no son posesiones en África, India y Asia son independientes A2 (excepto Adén y Borneo).
- El coste de la diplomacia entre Cristianos y Musulmanes aumenta en 1 (no la apuesta máxima).
- Los poderes que tienen el símbolo de la cruz en su capital ya son protestantes.
- Las áreas iniciales del Sacro Imperio son Suiza, Wurtemberg, Palatinado, Wurzburgo, Hesse y Hannover.

2.13 Cambio de marea (1700-1729)

- 2 TURNOS: 15 a 16
- JUGADORES: 3 a 8
- TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	ESPAÑA-FRANCIA-PERSIA-SUECIA	
2º	OTOMANOS-RU (INGLATERRA)-POLONIA-AUSTRACISTAS-PRUSIA	
3º	RUSIA-AUSTRIA-HOLANDA-JACOBITAS	1
1º	ESPAÑA-FRANCIA-PERSIA	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-SUECIA	
3º	RUSIA-AUSTRIA-JACOBITAS	
4º	RU (INGLATERRA)-POLONIA-AUSTRACISTAS-PRUSIA	
1º	ESPAÑA-PRUSIA-JACOBITAS	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-SUECIA	
3º	FRANCIA-POLONIA	
4º	RUSIA-AUSTRIA	
5º	RU (INGLATERRA)-PERSIA-AUSTRACISTAS	
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-SUECIA	
3º	RU (INGLATERRA)-AUSTRACISTAS-PRUSIA	
4º	FRANCIA-PERSIA	
5º	RUSIA-HOLANDA	
6º	AUSTRIA-JACOBITAS	1
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-AUSTRACISTAS-PRUSIA	
3º	SUECIA-HOLANDA	
4º	FRANCIA-PERSIA	
5º	RUSIA	
6º	RU (INGLATERRA)	
7º	AUSTRIA-JACOBITAS	
1º	ESPAÑA	
2º	OTOMANOS-AUSTRACISTAS-PRUSIA	
3º	HOLANDA-POLONIA	
4º	FRANCIA	
5º	RUSIA	
6º	RU (INGLATERRA)	
7º	AUSTRIA-JACOBITAS	
8º	SUECIA-PERSIA	

DESPLIEGUE (Cambio de marea)				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
España	14	Las natales excepto las Austracistas	Las impresas en el mapa (excepto Malta)	
Francia	14	Las natales	FRANCO CONDADO, Quebec, Labrador, Ontario, Illinois, Louisiana, Nueva Orleans, Martinica, Paramaribo, Islas Mascareñas y Pondicherry	Nativos Norteamericanos
RU (Inglaterra)	14	Las natales, ESCOCIA	IRLANDA, Nueva Inglaterra, Virginia, Carolina, Bahamas, Barbados, Sierra Leona, Madrás y Guyarat (enclave)	Hannover
Austria	8	Las natales	BOHEMIA, HUNGRÍA (excepto Belgrado)	El Imperio
Polonia	10	Las natales impresas en POLONIA	Vínnytsia, Ostroh y Gdansk	
Otomanos	14	Las natales	Las así impresas en el mapa (excepto Budapest, Mohács, Debrecen, Timisoara, Transilvania, Lepanto y Morea). Candia, Rodas y Yedisán	Valaquia y Moldavia, Crimea
Persia	8	Las natales	Tiflis, Derbent, Kandahar	
Rusia	12	Las natales	Las así impresas en los mapas (excepto Pernau, Reval Ivangorod y Ládoga). SEVERIA, Smolensk y Kiev	Cosacos
Austracistas	2	Valencia, Barcelona, Zaragoza, Gerona, Baleares		
Suecia	14*	Las natales	Kalmar, Bohus, Malmö, Viborg, Ládoga, Ivangorod, Reval, Pernau, Riga, Oldemburgo y Mecklemburgo**	
Holanda	12	Las natales (y Java)	Guayana, Colonia del Cabo, Ceilán, Malaca y Molucas	

** En el despliegue, Suecia puede subir dos tropas a veteranas.*

*** Realmente sería Pomerania occidental.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 3.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Provincias: ESTADOS PAPALES, COSTA BERBERISCA.
  - Áreas: Las impresas como Mogoles (excepto el enclave de Guyarat), Malta, Florencia, Génova, Córcega, Suiza.
- Georgia, Zanzíbar, Ormuz y Adén son independientes A3.
- Pensilvania es independiente A2.
- Todas las áreas impresas en gris que no son posesiones en África, India y Asia son independientes A2 (excepto Adén y Borneo).
- Pomerania es área natal de Brandemburgo, y Königsberg su dominio.
- España no puede construir flota con los puntos iniciales de despliegue.
- Además de las áreas peninsulares, Portugal posee todas las áreas impresas como natales de los minimapas, y el dominio de Célebes.
- Además de las áreas natales, Venecia posee los dominios de Corfú, Lepanto y Morea.
- Las posesiones iniciales de los estados alemanes son Wurtemberg (área natal), Palatinado, Wurzburgo, Hesse y Colonia.

2.14 Gran guerra del Norte (1700-1729)

- 2 TURNOS: 15 a 16
- JUGADORES: 2
- TEATROS: EE y BT

DESPLIEGUE: Ver Cambio de marea.

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	SUECIA	
2º	RUSIA-POLONIA	

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO PARA LAS CARTAS

- Se sacan de la partida todas las cartas de menor excepto COSACOS y DINAMARCA.
- Se sacan de la partida todos los eventos históricos excepto 1501, 1502, 1506, 1509, 1606.
- Se sacan del juego los eventos genéricos de alianza (1 al 12 y 23).
- En lugar de mezclar los eventos históricos con los genéricos (como en la mayoría de escenarios), se repartirán primero los eventos históricos al azar entre los dos jugadores. Luego se completará la mano de cada jugador con eventos genéricos hasta que cada uno tenga 7 cartas en total.

CARTAS DE POTENCIA

- Suecia juega los 2 turnos con la carta de potencia para los turnos 10-15 y Polonia con la de los turnos 16-20. Rusia cambia la carta de potencia normalmente.
- Se ignoran "Reglas especiales" y "Objetivos" de las 4 cartas de potencia.

REGLAS ESPECIALES ESCENARIO

- Distancia operación naval: 3.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Provincias: CRIMEA.
  - Áreas: Pomerania y Königsberg y Yedisán.
- Las del escenario Cambio de marea con los siguientes cambios:
  - Se ignoran REGLAS ESPECIALES de los turnos 15 y 16.
  - Los puntos de despliegue de Rusia y Polonia se dividen a la mitad.
  - El texto de todas las cartas genéricas de Casus Belli se ignora (solo se tienen en cuenta las acciones).
  - En el Turno 15, Rusia puede apostar por las tecnologías occidentales. Si gana la apuesta no tiene efecto (simplemente evita que Suecia tenga la tecnología).
  - Si al final de algún turno Ladoga es dominio ruso, se sitúa la ficha de San Petersburgo, ganando este jugador 1 PV.
  - Se recomienda jugar con la regla opcional para "Cartas de combate limitadas".

2.15 La Ilustración: Campaña siglo XVIII (1700-1790)

- 6 TURNOS: 15 a 20
- JUGADORES: 4 a 8
- TEATROS: Todos

REGLAS ESPECIALES: Ver Cambio de marea

DESPLIEGUE: Ver Cambio de marea

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	ESPAÑA-RUSIA-PRUSIA	
2º	OTOMANOS-RU (INGLATERRA)-POLONIA-AUSTRACISTAS	
3º	FRANCIA-SUECIA-EUA	2
4º	AUSTRIA-PERSIA-HOLANDA-JACOBITAS	1
1º	ESPAÑA-PRUSIA-JACOBITAS	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-SUECIA	
3º	FRANCIA-POLONIA-EUA	
4º	RUSIA-AUSTRIA	
5º	RU (INGLATERRA)-PERSIA-AUSTRACISTAS	
1º	ESPAÑA-POLONIA-JACOBITAS	
2º	OTOMANOS-PRUSIA	
3º	RUSIA-HOLANDA	
4º	FRANCIA-SUECIA	
5º	RU (INGLATERRA)-PERSIA	
6º	AUSTRIA-AUSTRACISTAS-EUA	1
1º	ESPAÑA-POLONIA-EUA	
2º	OTOMANOS-SUECIA	
3º	RU (INGLATERRA)	
4º	FRANCIA-JACOBITAS	
5º	RUSIA-HOLANDA	
6º	AUSTRIA-AUSTRACISTAS	1
7º	PERSIA-PRUSIA	
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-HOLANDA	
3º	SUECIA-JACOBITAS-EUA	1
4º	FRANCIA	
5º	RUSIA	
6º	RU (INGLATERRA)	
7º	AUSTRIA	
8º	PERSIA-AUSTRACISTAS-PRUSIA	

2.16 El cenit del Antiguo Régimen (1730-1759)

- 2 TURNOS: 17 a 18
- JUGADORES: 4 a 8
- TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	ESPAÑA-RUSIA-PRUSIA	
2º	OTOMANOS-RU (INGLATERRA)-POLONIA	
3º	FRANCIA-SUECIA	1
4º	AUSTRIA-PERSIA-HOLANDA-JACOBITAS	
1º	ESPAÑA-PRUSIA-JACOBITAS	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-SUECIA	
3º	FRANCIA-POLONIA	1
4º	RUSIA-AUSTRIA	
5º	RU (INGLATERRA)-PERSIA	
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-PRUSIA	
3º	RUSIA-HOLANDA	
4º	FRANCIA-SUECIA	
5º	RU (INGLATERRA)-PERSIA	
6º	AUSTRIA-JACOBITAS	1
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-SUECIA	
3º	RU (INGLATERRA)	
4º	FRANCIA	
5º	RUSIA-HOLANDA	
6º	AUSTRIA-JACOBITAS	
7º	PERSIA-PRUSIA	
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-HOLANDA	
3º	SUECIA-JACOBITAS	1
4º	FRANCIA	
5º	RUSIA	
6º	RU (INGLATERRA)	
7º	AUSTRIA	1
8º	PERSIA-PRUSIA	

DESPLIEGUE (El cenit del Antiguo Régimen)				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
España	15	Las natales	Las impresas en los minimapas	
Francia	14	Las natales	FRANCO CONDADO, las impresas en el minimapa de Norteamérica, Martinica, Paramaribo, Islas Mascareñas, Pondicherry y Calcuta	Saboya
RU (Inglaterra)	16	Las natales, ESCOCIA, Virginia	IRLANDA, Baleares (enclave), Gibraltar (enclave)*, Pensilvania, Nueva Inglaterra, Carolina, Bahamas, Barbados, Sierra Leona, Madrás y Guyarat (enclave)	Hannover
Austria	10	Las natales	BOHEMIA, HUNGRÍA (excepto Belgrado), FLANDES, Milán y Verona	El Imperio, Estados alemanes, Reino de Nápoles-Sicilia
Polonia	8	Varsovia	POLONIA (excepto Varsovia y Smolensk), Vínnytsia, Ostroh y Gdansk	
Otomanos	12	Las natales	Las así impresas en el mapa (excepto Budapest, Mohács, Debrecen, Timisoara, Transilvania).Candia, Rodas y Yedisán	Valaquia y Moldavia, Crimea
Persia	8	Las natales	Tiflis, Derbent, Kandahar	
Rusia	14	Las natales, Ládoga (San Petersburgo)	Las así impresas en el mapa, Riga, Viborg, SEVERIA, Smolensk y Kiev	Cosacos
Suecia	10	Las natales	Kalmar, Bohus, Malmö y Mecklemburgo**	
Holanda	10	Las natales (y Java)	Guayana, Colonia del Cabo, Ceilán, Malaca y Molucas	
Prusia	9	Las natales	Königsberg	

** Estrictamente en el despliegue, se sitúa una fortaleza ya construida sin coste.*
*** Realmente sería Pomerania occidental.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 3.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Provincias: ESTADOS PAPALES, COSTA BERBERISCA.
  - Áreas: Las impresas como Mogoles (excepto Kabul y el enclave de Guyarat), Malta, Florencia, Génova, Córcega, Suiza.
- Georgia, Zanzíbar, Ormuz, Kabul y Adén son independientes A3.
- Todas las áreas impresas en gris que no son posesiones en África, India y Asia son independientes A2 (excepto Adén y Borneo).
- Oldenburgo es dominio del menor Hannover, y Cerdeña de Saboya.
- Además de las áreas peninsulares, Portugal posee todas las áreas impresas como natales de los minimapas, y el dominio de Célebes.
- Además de áreas natales (excepto Verona), Venecia posee el dominio de Corfú.
- San Petersburgo área clave (y puerto comercial) en Ládoga.
- La carta 1602 (Rebelión Jacobita) no entra en el mazo, ya que los Jacobitas fueron derrotados.
- Las posesiones iniciales de los estados alemanes son Wurtemberg (área natal), Palatinado, Wurzburgo, Hesse y Colonia.

2.17 Guerra de Sucesión Austriaca (1730-1744)

- 1 TURNO: 17
- JUGADORES: 2
- TEATROS: EO,EC,MO,MC y minimapas (excepto Siberia)

DESPLIEGUE: Ver El cenit del Antiguo Régimen

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	ESPAÑA-PRUSIA-FRANCIA	
2º	RU (INGLATERRA)-AUSTRIA-HOLANDA	3

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO PARA LAS CARTAS

- Se sacan de la partida las cartas de menor: VALAQUIA Y MOLDAVIA, DINAMARCA, CRIMEA y COSACOS
- Se sacan de la partida los eventos históricos 1602, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1706, 1707, 1709 y 1710.
- Se añaden los eventos históricos 1806 y 1808.
- Se sacan del juego los eventos genéricos: Aliados orientales y los Casus Belli Mutuos 31, 33, 34, 36, 37 y 40.
- En lugar de mezclar los eventos históricos con los genéricos (como en la mayoría de escenarios), se repartirán primero los eventos históricos al azar entre los dos jugadores. Luego se completará la mano de cada jugador con eventos genéricos hasta que cada uno tenga 10 cartas en total.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 4.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Provincias: ESTADOS PAPALES, COSTA BERBERISCA.
  - Áreas: Las impresas como Mogoles (excepto Kabul y el enclave de Guyarat), Malta, Florencia, Génova, Córcega, Suiza.
- Georgia, Zanzíbar, Ormuz, Kabul y Adén son independientes A3.
- Todas las áreas impresas en gris que no son posesiones en África, India y Asia son independientes A2 (excepto Adén y Borneo).
- Oldenburgo es dominio del menor Hannover, y Cerdeña de Saboya.
- Además de las áreas peninsulares, Portugal posee todas las áreas impresas como natales de los minimapas, y el dominio de Célebes.
- Además de las áreas natales (excepto Verona), Venecia posee el dominio de Corfú.
- Las posesiones iniciales de los estados alemanes son Wurtemberg (zona de origen), Palatinado, Wurzburgo, Hesse y Colonia.
- Cambios respecto al escenario El cenit del Antiguo Régimen:
  - En el despliegue, se ignoran posesiones en áreas fuera de los teatros de operaciones del escenario.
  - Se ignoran reglas especiales del turno 17.
  - EJÉRCITO PROFESIONAL y CRONÓMETRO MARINO ya están en juego.
  - Los “Objetivos” de las potencias que hagan alguna referencia a áreas en teatros inactivos se ignoran.
  - Los “Objetivos” de superar 5 y 4 comerciantes para Reino Unido y Holanda se ignoran.
  - Se recomienda jugar con la regla opcional para “Cartas de combate limitadas”.

2.18 La crisis del Antiguo Régimen (1745-1790)

- 3 TURNOS: 18 a 20
- JUGADORES: 4 a 8
- TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	ESPAÑA-RU (INGLATERRA)-POLONIA-PERSIA	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-SUECIA-PRUSIA-JACOBITAS	
3º	FRANCIA-RUSIA-AUSTRIA-EUA	
1º	ESPAÑA-PERSIA-PRUSIA-JACOBITAS	
2º	OTOMANOS-RU (INGLATERRA)-POLONIA	
3º	FRANCIA-HOLANDA-SUECIA	
4º	RUSIA-AUSTRIA-EUA	
1º	ESPAÑA-PRUSIA-JACOBITAS	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-SUECIA	
3º	FRANCIA-POLONIA-EUA	
4º	RUSIA-AUSTRIA	
5º	RU (INGLATERRA)-PERSIA	
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-PRUSIA	
3º	FRANCIA-SUECIA	
4º	RUSIA-HOLANDA	
5º	RU (INGLATERRA)-PERSIA	
6º	AUSTRIA-JACOBITAS-EUA	
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-PRUSIA	
3º	FRANCIA-PERSIA	
4º	RUSIA	
5º	RU (INGLATERRA)	
6º	AUSTRIA-JACOBITAS-EUA	
7º	HOLANDA-SUECIA	
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-HOLANDA	
3º	FRANCIA	
4º	RUSIA	
5º	RU (INGLATERRA)	
6º	AUSTRIA-EUA	
7º	PERSIA-SUECIA	
8º	PRUSIA-JACOBITAS	

DESPLIEGUE (La crisis del Antiguo Régimen)				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
España	15	Las natales	Las impresas en los minimapas	Reino de Nápoles-Sicilia
Francia	14	Las natales	FRANCO CONDADO, las impresas en el minimapa de Norteamérica, Martinica, Paramaribo, Islas Mascareñas, Pondicherry y Calcuta	Saboya
RU (Inglaterra)	16	Las natales, ESCOCIA, Nueva Inglaterra y Virginia	IRLANDA, Baleares (enclave), Gibraltar (enclave)*, Pensilvania, Carolina, Bahamas, Barbados, Sierra Leona, Madrás y Guyarat (enclave)	Hannover
Austria	10	Las natales	BOHEMIA, HUNGRÍA (excepto Belgrado), FLANDES, Milán y Verona.	El Imperio, Estados alemanes, Sajonia
Polonia	8	Varsovia	POLONIA (excepto Varsovia y Smolensk), Vínnytsia, Ostroh y Gdansk	
Otomanos	12	Las natales	Las así impresas en el mapa (excepto Budapest, Mohács, Debrecen, Timisoara, Transilvania).Candia, Rodas y Yedisán	Valaquia y Moldavia, Crimea
Persia	8	Las natales	Tiflis, Derbent, Kandahar	
Rusia	14	Las natales, Ládoga (San Petersburgo)	Las así impresas en el mapa, Riga, Viborg, SEVERIA, Smolensk y Kiev	Cosacos
Suecia	10	Las natales	Kalmar, Bohus, Malmö y Mecklemburgo**	
Holanda	10	Las natales (y Java)	Guayana, Colonia del Cabo, Ceilán, Malaca y Molucas	
Prusia	9	Las natales	Königsberg	
Jacobitas	2	ESCOCIA		

** Estrictamente en el despliegue, se sitúa una fortaleza ya construida sin coste.*

*** Realmente sería Pomerania occidental.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 4.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Provincias: ESTADOS PAPALES, COSTA BERBERISCA.
  - Áreas: Las impresas como Mogoles (excepto Kabul y el enclave de Guyarat), Malta, Florencia, Génova, Córcega, Suiza.
- Georgia, Zanzíbar, Ormuz, Kabul y Adén son independientes A3.
- Todas las áreas impresas en gris que no son posesiones en África, India y Asia son independientes A2 (excepto Adén y Borneo).
- Oldenburgo es dominio del menor Hannover, y Cerdeña de Saboya.
- Además de las áreas peninsulares, Portugal posee todas las áreas impresas como natales de los minimapas, y el dominio de Célebes.
- Además de las áreas natales (excepto Verona), Venecia posee el dominio de Corfú.
- San Petersburgo área clave (y puerto comercial) en Ládoga.
- Las posesiones iniciales de los estados alemanes son Wurtemberg (área natal), Palatinado, Wurzburgo, Hesse y Colonia.

2.19 Revoluciones (1775-1790)

- 1 TURNO: 20
- JUGADORES: 3 a 8
- TEATROS: Todos

Número jugadores	Países por jugador	PV por turno
1º	ESPAÑA-RU (INGLATERRA)-SUECIA-POLONIA	
2º	OTOMANOS-HOLANDA-PRUSIA-EUA	
3º	FRANCIA-RUSIA-AUSTRIA	
1º	ESPAÑA-PRUSIA-EUA	
2º	OTOMANOS-RU (INGLATERRA)-POLONIA	
3º	FRANCIA-HOLANDA-SUECIA	2
4º	RUSIA-AUSTRIA	
1º	ESPAÑA-PRUSIA	
2º	OTOMANOS-FRANCIA	
3º	RUSIA-AUSTRIA	
4º	RU (INGLATERRA)-POLONIA	
5º	HOLANDA-SUECIA-EUA	2
1º	ESPAÑA-PRUSIA	
2º	OTOMANOS-POLONIA	
3º	FRANCIA-SUECIA	
4º	RUSIA-HOLANDA	
5º	RU (INGLATERRA)	
6º	AUSTRIA-EUA	
1º	ESPAÑA-PRUSIA	
2º	OTOMANOS-POLONIA	
3º	FRANCIA-EUA	
4º	RUSIA	
5º	RU (INGLATERRA)	
6º	AUSTRIA	
7º	HOLANDA-SUECIA	1
1º	ESPAÑA-POLONIA	
2º	OTOMANOS	
3º	FRANCIA	
4º	RUSIA	
5º	RU (INGLATERRA)	
6º	AUSTRIA	
7º	HOLANDA-SUECIA	
8º	PRUSIA-EUA	

DESPLIEGUE (Revoluciones)				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
España	15	Las natales	Las impresas en los minimapas. Nueva Orleans y Luisiana	Reino de Nápoles-Sicilia
Francia	14	Las natales	FRANCO CONDADO, Córcega. Martinica, Paramaribo, Pondicherry (enclave) e Islas Mascareñas	Saboya, Mercenarios alemanes
RU (Inglaterra)	16	Las natales, ESCOCIA	IRLANDA, Baleares (enclave), Gibraltar (enclave)*, Nueva Inglaterra (enclave), Quebec, Labrador, Ontario, Illinois, Florida, Bahamas, Barbados, Sierra Leona, Pondicherry, Madrás, Guyarat (enclave) y Calcuta	Hannover
Austria	10	Las natales	BOHEMIA (excepto Silesia), HUNGRÍA (excepto Belgrado), FLANDES, Milán, Verona y Leópolis	El Imperio, Estados alemanes
Polonia	3	Varsovia	POLONIA (excepto Varsovia, Leópolis, Pólatsk y Smolensk), Vínnytsia y Ostroh	
Otomanos	12	Las natales	Las así impresas en el mapa (excepto Budapest, Mohács, Debrecen, Timisoara, Transilvania). Candia, Rodas y Yedisán	Valaquia y Moldavia, Crimea
Rusia	14	Las natales, Ládoga (San Petersburgo)	Las así impresas en el mapa, Riga, Viborg, SEVERIA, Pólatsk, Smolensk y Kiev. Azov	Cosacos
Suecia	10	Las natales	Kalmar, Bohus, Malmö y Mecklemburgo**	
Holanda	10	Las natales (y Java)	Guayana, Colonia del Cabo, Ceilán, Malaca y Molucas	
Prusia	9	Las natales	Königsberg, Gdansk y Silesia	
EUA	8	Nueva Inglaterra, Virginia, Carolina y Pensilvania		

** Estrictamente en el despliegue, se sitúa una fortaleza ya construida sin coste.*
*** Realmente sería Pomerania occidental.*

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- Distancia operación naval: 4.
- Las siguientes partes del mapa están inactivas:
  - Provincias: PERSIA, AFGANISTÁN, ESTADOS PAPALES, COSTA BERBERISCA.
  - Áreas: Las impresas como Mogoles (excepto el enclave de Guyarat), Malta, Florencia, Génova, Suiza.
- Polonia empieza con un descontento de 9
- Zanzíbar y Adén son independientes A3.
- Todas las áreas impresas en gris que no son posesiones en África, India y Asia son independientes A2 (excepto Adén y Borneo).
- Oldenburgo es dominio del menor Hannover, y Cerdeña de Saboya.
- Crimea solo controla Bajchisarái.
- Además de las áreas peninsulares, Portugal posee todas las áreas impresas como natales de los minimapas, y el dominio de Célebes.
- Además de las áreas natales (excepto Verona), Venecia posee el dominio de Corfú.
- San Petersburgo área clave (y puerto comercial) en Ládoga.
- Las posesiones iniciales de los estados alemanes son Wurtemberg (área natal), Palatinado, Wurzburgo, Hesse y Colonia.
- Se eliminan de la bajara las cartas 2001 (Guerra Persia vs Otomanos) y 2013 (Dinastía Zand).
- Se sitúan rebeliones R3 en Basora, Mosul y Trebisonda. Otomanos ganan 1PV si sofocan estas rebeliones al final de turno.

3. TURNOS

Aquí tenemos información que debe consultarse previamente a jugar el turno. Para cada uno tenemos la siguiente información, que no tiene por qué aparecer siempre:

- Despliegue de potencias que aparecen en ese turno.
- Reglas especiales.
- Reglas especiales para algún evento histórico importante.
- Recordatorio de los eventos de turnos anteriores, pero que están todavía vigentes y con efectos en el turno que se juega.
- Apartado de FINAL DE TURNO. Este bloque debe de implementarse tras el final del turno (ya se han contado, por tanto, puntos de victoria).

Al empezar cada turno, además de revisar cuidadosamente esta parte, conviene también echar un vistazo a los centros de comercio del mapa, ya que puede haber cambios en alguno de ellos.

También es muy interesante consultar los eventos históricos que aparecerán en el turno. Se ha suministrado un documento donde aparecen los eventos de cada turno.

TURNO 1 (1490)

Batalla de Fornovo (Éloi Firmin Féron)

REGLAS ESPECIALES

- Potencias aliadas con los Hospitalarios, sin interés en su teatro natal, solamente pueden operar con la flota (basada en su isla) y construir/reparar las unidades militares del menor.

REGLAS ESPECIALES PARA ISMAIL I

- Durante este turno, Persia puede reagrupar 1 tropa gratis al inicio de cada impulso.
- Las áreas indicadas con la carta de Ismail I se activan con marcadores de control independientes A2. Solo Persia puede atacarlas en el turno 1.
- Las áreas controladas por Persia pasan a natales durante el resto de la partida si así está impreso en el mapa.

TURNO 2 (1505)

Batalla de Pavia (Rupert Heller)

REGLAS ESPECIALES

- Se saca de la baraja la carta de alianza con el Papado (solo este turno).
- Si Granada sigue siendo independiente, se transforma en un dominio Berberisco.
- Potencias aliadas con los Hospitalarios, sin interés en su teatro natal, solamente pueden operar con la flota (basada en su isla) y construir/reparar las unidades militares del menor.
- Las áreas controladas por Persia pasan a natales durante el resto de la partida si así está impreso en el mapa.

EVENTOS ACTIVOS

Vasco de Gama, Tratado de Tordesillas.

TURNO 3 (1520)

Montezuma en su encuentro con Hernán Cortés (Juan Ortega)

REGLAS ESPECIALES

- Se activa el teatro de operaciones de América del Sur. Se sitúan independientes A3 en Quito y Cuzco. En el resto de áreas situar A2.
- Áreas impresas como portuguesas permanecen inactivas.
- Se saca de la baraja la carta de alianza con Génova (solo este turno).
- Aparece el menor Palatinado (ya no forma parte de los Estados Alemanes).

REGLAS ESPECIALES PARA LA CAÍDA DE LOS HOSPITALARIOS

- Con esta carta, si los otomanos pasan a poseer Rodas, ganan 1 PV.
- Si los Hospitalarios pierden Rodas, al comienzo del próximo turno aparecen en Malta (si posesión cristiana), ganando el antiguo poseedor 1 PV (si no, desaparecen).
- Si en el futuro los Otomanos pasan a poseer Malta, la orden desaparece de la partida (los Otomanos ganan 1 PV).
- Potencias aliadas con los Hospitalarios, sin interés en su teatro natal, solamente pueden operar con la flota (basada en su isla) y construir/reparar las unidades militares del menor.

EVENTOS ACTIVOS

Vasco de Gama, Tratado de Tordesillas, Lutero.

TURNO 4 (1535)

Retrato de Carlos V a caballo (Titian)

DESPLIEGUE				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
Liga de Esmalcalda	4	Wurtemberg, Hesse y Sajonia		Palatinado, Brandemburgo

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Otomanos, Mercenarios de élite.
- Se activa el teatro de operaciones Siberia (todas las áreas pasan a independientes A2).
- Si los Hospitalarios están todavía presentes, ver reglas para la caída de los Hospitalarios (turno 3).
- Se saca de la baraja la carta de alianza de los estados alemanes. Si estaba aliado con alguna potencia, la alianza se pierde.
- Colonia, Oldemburgo y Wurzburgo son áreas natales del Sacro Imperio Romano Germánico.

REGLAS ESPECIALES PARA LA GUERRA DE ESMALCALDA

- Inmediatamente después de la derrota de la Liga Esmalcalda, el menor Estados Alemanes reaparece (con todas sus áreas natales y la carta de alianza) y se convierte en neutral. Las posesiones imperiales de la Liga Esmalcalda vuelven al Imperio. Ninguna de estas zonas se convierte en independiente A3.
- Si Austria derrota a la Liga Esmalcalda por una diferencia de moral de 2, los Estados Alemanes se alían con Austria.

EVENTOS ACTIVOS

Vasco de Gama, Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza.

TURNO 5 (1550)

Asedio de Eger (Vízkelety Béla)

DESPLIEGUE				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
Suecia	8	Las natales	Kalmar, Viborg y Reval	
Dinamarca	7	Las natales	Malmö, Bohus, Pernau (enclave)	

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Francia, Rusia.
- Se activa el teatro de operaciones Báltico.
- Mecklemburgo y Pomerania pasan a formar parte del Sacro Imperio.
- Polonia y Rusia pasan a tener interés en el teatro de operaciones Báltico.
- Se sitúa un independiente A3 en Pernau.
- Polonia añade Gdansk como natal y Königsberg y Riga como dominios.
- Rusia añade Psok, Ivangorod y Ládoga como dominios.
- Si los Hospitalarios o la Liga de Esmalcalda siguen presentes, ver reglas especiales para la caída de los Hospitalarios (turno 3) o la Guerra de Esmalcalda (turno 4).

EVENTOS ACTIVOS

Vasco de Gama, Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza, Actas de Supremacía, Tercios.

TURNO 6 (1565)

Batalla de Lepanto (Laureys a Castro)

DESPLIEGUE				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
Hugonotes	8	Burdeos, Clermont, Orleans, Toulouse, Narbona		
Holanda*	10	Las natales en el mapa principal		

** Estrictamente en el despliegue, puede situar fortalezas ya construidas por 1 solo punto.*

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: España, Venecia, Mercenarios Alemanes.
- Hasta que estalle la guerra, Holanda y España son aliadas.
- Filipinas se activa con un independiente A2.
- Si los Hospitalarios o la Liga de Esmalcalda siguen presentes, ver reglas especiales para la caída de los Hospitalarios (turno 3) o la Guerra de Esmalcalda (turno 4).

REGLAS ESPECIALES PARA LAS GUERRAS DE RELIGIÓN FRANCESA

- Se siguen reglas especiales de guerra civil. Francia y Hugonotes son contendientes (se ignoran referencias a la Liga Católica). El ámbito es FRANCIA.
- Si en la paz algún contendiente se queda sin áreas desaparece, aplicando reglas de final de guerra civil (ver reglas especiales para guerra civil). Si no es el caso, no hay final de la guerra civil (que puede continuar varios turnos).

EVENTOS ACTIVOS

Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza, Actas de Supremacía, Tercios, Reforma Escocesa, Calvino.

TURNO 7 (1580)

Saqueo de Lyon por los reformistas

DESPLIEGUE

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Liga Católica	8	San Quintín, Calais (si francés), Ruan, Rennes, Brest		Saboya

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Inglaterra.
- Si los Hospitalarios o la Liga de Esmalcalda siguen presentes, ver reglas especiales para la caída de los Hospitalarios (turno 3) o la Guerra de Esmalcalda (turno 4).

REGLAS ESPECIALES PARA LAS GUERRAS DE RELIGIÓN FRANCESA

- Se siguen reglas especiales de guerra civil. Mismo ámbito que turno anterior.
- Si alguno de los contendientes del turno anterior se quedó sin áreas y desapareció, la guerra civil es ahora entre Francia y la Liga Católica. Se ignoran referencias a los Hugonotes.
- Mientras haya varios contendientes, se aplican reglas de hundimiento entre ellos (siempre que no se llegue a la paz con la carta Catalina de Medici).
- En caso de hundimiento de Francia, se procede según (26.1.2 Final de la guerra civil) entre Francia y Liga católica (por tanto, Francia y su jugador "pasan a ser" la Liga católica).
- Cuando queden dos contendientes, la guerra civil finalizará normalmente con la derrota de alguno de ellos (como antes, exceptuando la carta Catalina de Medici).

EVENTOS ACTIVOS

Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza, Actas de Supremacía, Tercios, Reforma Escocesa, Calvino, Astrolabio náutico.

TURNO 8 (1595)

Mauricio de Nassau durante la batalla de Nieuwpoort en 1600 (Henri Ambrosius Pacx)

DESPLIEGUE

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Mogoles	4	Las natales	Kabul	
Portugal	14	Las natales	Las así impresas en los minimapas	

REGLAS ESPECIALES

- Se activa el teatro de operaciones de Norteamérica. Se sitúan independientes A2 en todas sus áreas.
- Se activan los teatros de África, India y Asia. Se sitúan independientes A2 en las áreas impresas en gris (excepto Borneo).
- Los Mogoles empiezan con un descontento inicial de 6 (se activan sus áreas natales y dominio).
- Las áreas natales portuguesas de la península Ibérica cuentan como si fuesen natales españolas, según el resultado de la carta "ANTONIO PRIOR DE CRATO".
- Si se da el caso, las 3 I2 irlandesas pueden entrar en juego con la carta REBELIÓN DE TYRONE. Cuentan como españolas y no requieren mantenimiento. Al final de turno son eliminadas.
- Si los Hospitalarios o la Liga de Esmalcalda siguen presentes, ver reglas especiales para la caída de los Hospitalarios (turno 3) o la Guerra de Esmalcalda (turno 4).

REGLAS ESPECIALES PARA LAS GUERRAS DE RELIGIÓN FRANCESA

- Ver turno 7.
- Si al final de turno hay empate, se le da la victoria a la potencia con más áreas en Francia (desempate primero Francia, Hugonotes, Liga Católica).

CONSECUENCIAS POLÍTICAS DEL FINAL DE LAS GUERRAS DE RELIGIÓN DE FRANCIA

- Si vencen los Hugonotes la guerra, a partir de ahora Francia se considera protestante. El turno siguiente a su victoria se alía con Inglaterra y Holanda.
- El turno siguiente a una victoria de la Liga Católica, Francia y España se alían.

EVENTOS ACTIVOS

Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza, Actas de Supremacía, Tercios, Reforma Escocesa, Calvino, Astrolabio náutico, Unión Ibérica / Prior de Crato.

FINAL DE TURNO

- Desaparece la potencia Berberiscos, que es sustituida por el menor del mismo nombre. Posesiones de la potencia pasan a ser del menor.
- Florencia desaparece, su área pasa a ser inactiva.
- Si los Hospitalarios están todavía en juego, desaparecen, pasando Malta (o Rodas) a ser inactiva.

TURNO 9 (1610)

Defenestraciones de Praga (Václav Brožík)

DESPLIEGUE				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
Unión Protestante	9	Palatinado, Wurtemberg, Hesse, Hannover y BOHEMIA		Brandemburgo

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Otomanos, Venecia, Dinamarca, Saboya, Génova, Sacro Imperio.
- Aparecen los menores Sajonia y Nativos norteamericanos.
- Baviera pasa a ser Liga Católica (incorporando Colonia como dominio) y se alía con Austria.
- Aparece el menor Nativos norteamericanos.
- Si sigue existiendo la Liga Esmalcalda, ahora cuenta como la Unión Protestante, incorporando en su caso las áreas natales de la Unión Protestante. Caso contrario aparece la nueva potencia.
- Austria es El Emperador (1 PV para la potencia imperial si no era Austria).
- Se aplican las Reglas especiales de los 30 años.

REGLAS ESPECIALES PARA LA GUERRA DE LOS 30 AÑOS

Al comienzo de los turnos 9, 10 y 11:

- Se sacan de la baraja las alianzas de Baviera, Estados Alemanes y Elección Imperial.
- Todas las áreas imperiales no posesiones de una potencia (o menor) son del imperio, pero a partir de ahora son dominios (por tanto, pueden pedirse como condiciones de paz). Al comienzo del turno 9, si la Liga Esmalcalda ha desaparecido antes, estas áreas son: Suiza, Wurzburgo, Oldemburgo, Mecklemburgo y Pomerania.
- Los dominios austriacos (o españoles) en las 5 zonas de la provincia Estados alemanes, Suiza, Palatinado, Hannover, Mecklemburgo o Pomerania, revierten a dominios imperiales.
- Liga Católica: Si no lo está, se alía con Austria.
- Brandemburgo: Si no lo está, se alía con la Unión protestante. En su defecto con Suecia.

Durante los turno 9, 10 y 11:

- España solo puede hacer movimientos tácticos en los Estados Alemanes si Austria tiene un descontento superior a 9.

Final de turno

- 2 PV para la potencia con más posesiones en la provincia ESTADOS ALEMANES.
- 1 PV para la potencia con más posesiones en la provincia BOHEMIA.

(en ambos casos, si hay empate, nadie gana los PVs).

- Austria sólo cuenta los PV del Emperador si posee (directamente o sus aliados) las 5 áreas de la provincia Estados alemanes, Suiza, Palatinado, Hannover, Mecklemburgo y Pomerania.

EVENTOS ACTIVOS

Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza, Actas de Supremacía, Reforma, Escocesa, Calvino, Astrolabio náutico, Unión Ibérica / Prior de Crato, Tercios, Galeón.

FINAL DE TURNO

- Si existe, desaparece la potencia Unión Protestante. Todas sus posesiones pasan a Independientes A3.

TURNO 10 (1625)

Muerte de Gustavo Adolfo II de Suecia en la batalla de Lützen (Carl Wahlbom)

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Austria, Suecia.
- Mecklemburgo y Pomerania pasan a dominios suecos (tropas no suecas en las áreas deben hacer una retirada estratégica).
- Subyugaciones suecas en áreas independientes de Europa Central son automáticas (incluso sin suministro).
- Se aplican las Reglas especiales de la Guerra de los 30 Años (ver Turno 9).

EVENTOS ACTIVOS

Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza, Actas de Supremacía, Reforma, Escocesa, Calvino, Astrolabio náutico, Unión Ibérica / Prior de Crato, Ejército Moderno, Galeón.

FINAL DE TURNO

- Desaparece el menor Emiratos (su área sigue activa, pero es un independiente A3).

TURNO 11 (1640)

Cromwell en la batalla de Naseby en 1645 (Charles Landseer)

DESPLIEGUE

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Realistas	7	York, Newcastle, Chester, Gales, Bristol, Plymouth		Conf. Irlandesa
Parlamentarios (Inglaterra)	10*	Resto de posesiones inglesas	Los de Inglaterra (excepto Irlanda)	Escocia

** Solamente pueden comprarse unidades de Inglaterra existentes sobre el mapa y que no estén en áreas Realistas. Las no compradas se retiran del mapa y pasan a disponibles.*

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Otomanos, Portugal, Francia, Cosacos.
- Aparece el menor Sultanato Indias Orientales (se activa el área de Borneo).
- Aparece el menor Confederación Irlandesa que posee todas las áreas de Irlanda.
- Escocia se alía con los Parlamentarios. Si estaba aliada con otra potencia, esta obtiene 1 PV como compensación.
- Si Portugal peninsular es dominio español, ahora vuelve a ser de Portugal (junto con la flota E3). Hasta que estalle la guerra, Portugal y España son aliadas.
- Se aplican las Reglas especiales de la guerra de los 30 años (ver Turno 9).

REGLAS ESPECIALES LA GUERRA DE LOS TRES REINOS

- Se siguen reglas especiales de guerra civil. Parlamentarios y Realistas son contendientes. Los primeros son la potencia oficial, por tanto, Inglaterra. El ámbito son las islas británicas.
- Si un contendiente pierde la guerra, finaliza la guerra civil.
- Subyugaciones en áreas con revuelta del contrincante son automáticas (incluso sin suministro).
- En cuanto acabe la guerra, el menor Irlanda desaparece y sus áreas no controladas por el vencedor pasan a posesiones inglesas con R3.
- En cuanto acabe la guerra, Escocia se alía con Inglaterra, pero áreas no controladas por el vencedor pasan a R3.
- Si al final de turno hay empate, se le da la victoria a la potencia con más áreas en las islas Británicas.
- Si la guerra acaba con victoria realista, tras el final de la guerra, este jugador sitúa 3 rebeliones R3 en áreas de despliegue Parlamentario (el jugador inglés continuará jugando igualmente con la carta de potencia de Parlamentarios según reglas de guerra civil).

EVENTOS ACTIVOS

Tratado de Tordesillas, Lutero, Tratado de Zaragoza, Actas de Supremacía, Reforma Escocesa, Calvino, Johannes Kepler, Ejército Moderno, Galeón.

FINAL DE TURNO

- Desaparece la potencia CRIMEA, que es sustituida por el menor del mismo nombre. Posesiones de la potencia pasan a ser del menor. Crimea (y sus posibles aliados) se alían con Turquía.
- Desaparece la potencia Imperio Mogol. Sus posesiones pasan a inactivas.

TURNO 12 (1655)

Asalto a Copenhague (Frederik Christian Lund)

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: España, Venecia, Rusia, Inglaterra, Persia,, Holanda, Brandemburgo, Estados alemanes, Baviera.
- Se cancelan los eventos de TRATADO DE TORDESILLAS, TRATADO DE ZARAGOZA y CALVINO (junto con LUTERO, ACTAS DE SUPREMACÍA y REFORMA ESCOCESA).
- La diplomacia entre Cristianos y Musulmanes deja de tener el sobre coste de 1.
- Suiza deja de ser imperial (sus áreas pasan a inactivas).
- Se activa el área de Georgia con independiente A3.
- El menor Sacro Imperio pierde todas las áreas que conserve. Reaparecen los Estados Alemanes (ver carta del menor), aliados con la potencia que posea Wurtemberg. Las antiguas áreas imperiales de Europa Central (ver reglas especiales de la guerra de los 30 años) pasan ahora a dominios de estados alemanes. Si Mecklemburgo o Pomerania siguieran siendo imperiales, pasan ahora a independientes A3.
- Desaparece el menor Liga Católica. Reaparece Baviera (aliada con Austria). Si retenía Colonia, ahora se convierte en dominio de los Estados alemanes.
- Polonia degrada Gdansk a dominio.

EVENTOS ACTIVOS

Johannes Kepler, Ejército Moderno, Galeón.

FINAL DE TURNO

- Desaparece el menor Papado (sus áreas pasan a inactivas).

TURNO 13 (1670)

La quema del Royal James en la batalla de Solebay (Willem van de Velde the Younger)

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Portugal.
- Aparece el menor Aliado asiático.
- A partir de ahora, hasta final de partida, se aplica la regla de Coaliciones (ver reglamento).

EVENTOS ACTIVOS

Johannes Kepler, Ejército Moderno, Galeón, Papel moneda, Barco de línea.

FINAL DE TURNO

- Desaparece la potencia DINAMARCA, que es sustituida por el menor del mismo nombre. Dominios de la potencia pasan a ser del menor.

TURNO 14 (1685)

Los otomanos ante los muros de Viena (August Querfurt)

REGLAS ESPECIALES

- Si se da el caso, las 2 tropas I2 escocesas y las 3 tropas I2 irlandesas pueden entrar en juego con las cartas GUERRA GUILLERMINA DE IRLANDA y PRIMER LEVANTAMIENTO JACOBITA. Cuentan como francesas y no requieren mantenimiento. Son eliminadas al final del turno.

EVENTOS ACTIVOS

Johannes Kepler, Ejército Moderno, Galeón, Papel moneda, Barco de línea.

FINAL DE TURNO

- Desaparece la potencia PORTUGAL, que es sustituida por el menor del mismo nombre. Dominios de la potencia pasan a ser del menor.
- Desaparece la potencia VENECIA, que es sustituida por el menor del mismo nombre. Dominios de la potencia pasan a ser del menor.
- Desaparece el menor Berberiscos (sus áreas natales pasan a inactivas, el resto si las hubiera a independientes A3).
- Desaparece el menor Génova (sus posesiones pasan a inactivas).

TURNO 15 (1700)

Batalla de Almansa (Ricardo Balaca)

DESPLIEGUE

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Austracistas	2	Valencia, Barcelona, Zaragoza, Gerona, Baleares		

REGLAS ESPECIALES

- Reemplazar las unidades de todas las potencias y menores por los diseños correspondientes al siglo XVIII.
- Potencias y menores que cambian de carta: España, Austria, Inglaterra.
- Hasta la carta GUERRA EN LA PENÍNSULA, España y Austracistas son aliadas. En ese momento, los Austracistas entran en la coalición.
- Las cartas de Aliado Naval y Saboya se añaden a las cartas del turno (con el resto de cartas históricas).
- Verona pasa a dominio Austriaco (de hecho, sería la ciudad de Mantua, que se encuentra en la misma zona).

REGLAS ESPECIALES PARA LA GUERRA DE SUCESIÓN ESPAÑOLA

- Se siguen reglas especiales de guerra civil. España y Austracistas son contendientes (los primeros son la potencia oficial). El ámbito son las áreas natales españolas de la península Ibérica (incluido las Islas Baleares).
- Si un contendiente pierde la guerra, finaliza la guerra civil, desapareciendo de la partida.
- A diferencia de otras guerras civiles, terceras potencias, coaligadas con algún contendiente, pueden entrar en el ámbito de la guerra civil.
- Si al final del turno hay empate, se le da la victoria a España.

EVENTOS ACTIVOS

Johannes Kepler, Ejército Moderno, Galeón, Papel moneda, Barco de línea.

TURNO 16 (1715)

La batalla de cabo Passaro (Richard Paton)

DESPLIEGUE

Potencia	Puntos	Natales	Dominios	Aliados
Prusia	5	Las así impresas en el mapa poseídas por el menor Brandemburgo	Los del menor Brandemburgo	
Jacobitas	2	ESCOCIA		

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Suecia, Polonia, Francia, Rusia.
- Desaparece el Menor Brandemburgo. Sus áreas son sustituidas por la potencia PRUSIA. Si incluyen Pomerania, esta pasa a natal.
- Aparece la potencia JACOBITAS, aliado inicialmente con Inglaterra hasta que estalle la guerra, momento en que se alían con España y Francia. Ver reglas especiales para la Rebelión Jacobita.
- Aparece el menor Aliado en la India.
- Aparece el menor Hannover, aliado de Inglaterra.
- Todas las áreas natales de Polonia, excepto Varsovia, se degradan a dominios.
- Antes de empezar, se aplican las consecuencias políticas del tratado de Utrecht.

CONSECUENCIAS POLÍTICAS DEL TRATADO DE UTRECHT

- Dominios españoles en Flandes pasan a Austria.
- Si Milán es español, ahora pasa a dominio Austriaco.
- Si Cerdeña es español, ahora pasa a dominio del menor Saboya.
- Posesiones españolas en el Franco condado pasan a Francia.
- Aparece el menor Reino de Nápoles-Sicilia, aliado con Austria (o con la potencia que posea más áreas entre las posesiones del menor, si fuera otra diferente a España). Otras potencias con posesiones en estas áreas las pierden y repatrían unidades militares de la forma usual.
- Si la guerra la ganó el bando Austracista, se elimina permanentemente de la partida la carta "Pactos de Familia".
- Con la carta de "Cuádruple Alianza", España tiene un Casus Belli con las potencias/menor indicadas "en bloque", es decir, si declara la guerra a una de las 5, entrará en guerra contra toda la coalición. El casus belli es de España (no de la coalición).

REGLAS ESPECIALES PARA LA REBELIÓN JACOBITA

- Al comienzo de turno, tropas inglesas en Escocia deben repatriarse.
- Inglaterra tiene Casus Belli mientras no esté aliada.
- Los Jacobitas no pueden salir de las islas Británicas.
- Aplican reglas de hundimiento.

EVENTOS ACTIVOS

Johannes Kepler, Ejército Moderno, Galeón, Papel moneda, Barco de línea.

TURNO 17 (1730)

Jorge II en Dettingen (Robert Alexander Hillingford)

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Holanda, Crimea.
- Azov se degrada a dominio del menor Crimea.
- Nader Shah puede hacer subyugaciones en áreas independientes del Imperio Mogol (cuenta las áreas como de nivel 3). Si en algún momento controla Delhi, Persia gana 1 PV. Al final del turno (o inmediatamente tras controlar Delhi si se da el caso), estas áreas vuelven a independientes. Tropas persas en ellas deben repatriarse.
- Si todavía en juego, se aplican las reglas especiales para la rebelión Jacobita.

EVENTOS ACTIVOS

Johannes Kepler, Galeón, Papel moneda, Barco de línea.

TURNO 18 (1745)

Federico el Grande en la batalla de Zorndorf (Carl Röchling)

DESPLIEGUE				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
Jacobitas	2	ESCOCIA		

REGLAS ESPECIALES

- Potencias y menores que cambian de carta: Austria.
- Si no existe, aparece el menor Jacobitas, aliado inicialmente con Inglaterra hasta que estalle la guerra. Ver reglas especiales para la Rebelión Jacobita del turno 16.

EVENTOS ACTIVOS

Cronómetro marino, Ejército Profesional, Galeón, Papel moneda, Barco de línea, Diplomacia moderna.

TURNO 19 (1760)

La caída de Polonia (Jan Matejko)

REGLAS ESPECIALES

- Si aún están en juego, se aplican las reglas especiales para la Rebelión Jacobita.

EVENTOS ACTIVOS

Cronómetro marino, Ejército Profesional, Galeón, Papel moneda, Barco de línea, Diplomacia moderna, La Ilustración.

TURNO 20 (1775)

La Declaración de Independencia (John Trumbull)

DESPLIEGUE				
Potencia	**Puntos**	**Natales**	**Dominios**	**Aliados**
EUA	8	Áreas impresas en Norteamérica como británicas		

REGLAS ESPECIALES

- Si aún están en juego, se aplican las reglas para la Rebelión Jacobita.

REGLAS ESPECIALES PARA LA GUERRA DE INDEPENDENCIA AMERICANA

- Aparece la potencia EUA. Sus áreas natales son todas las que aparecen impresas en el mapa de Norteamérica como inglesas. Las potencias con posesiones en estas áreas las pierden.
- EUA empieza aliado con estas potencias. Con el evento GUERRA DE INDEPENDENCIA DE EUA, EUA entra en guerra con todas las potencias anteriores.
- Se aplican reglas de victoria militar entre los contendientes de la guerra.
- Inglaterra, Francia, España y Holanda se alían con EUA (si no están en guerra con EUA).
- El objetivo inglés de "Poseer todas las áreas impresas en Norteamérica como británicas" pasa a: Ontario + Quebec + Labrador.

EVENTOS ACTIVOS

Cronómetro marino, Ejército Profesional, Galeón, Papel moneda, Barco de línea, Diplomacia moderna, La Ilustración, Máquina de vapor.

CRÉDITOS

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