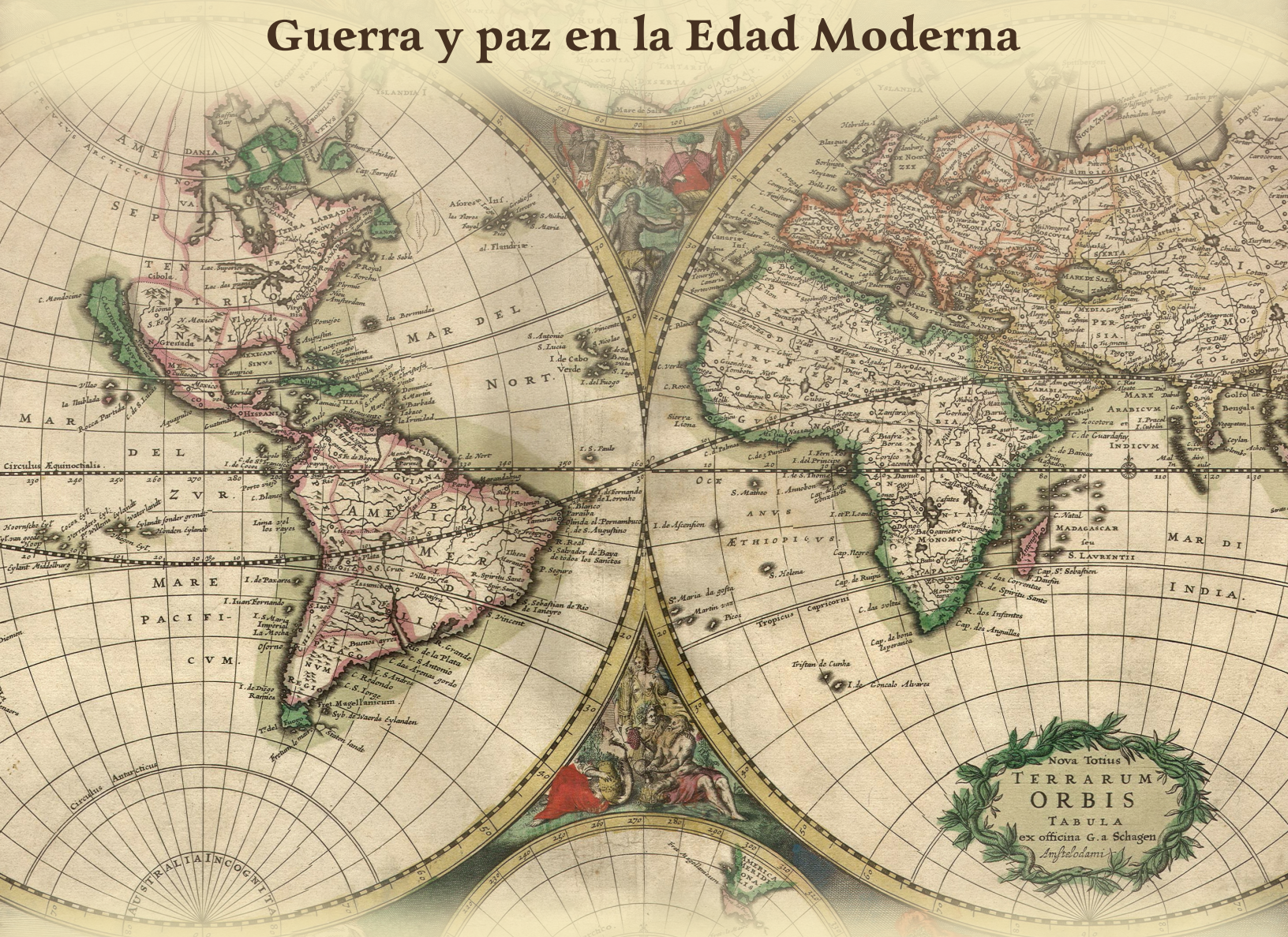


Ultima Ratio Regis

Guerra y paz en la Edad Moderna



Cartas de evento

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	2	TURNO 11	19
EVENTOS GENÉRICOS.....	3	TURNO 12	21
TURNO 1	5	TURNO 13	23
TURNO 2	6	TURNO 14	24
TURNO 3	7	TURNO 15	25
TURNO 4	8	TURNO 16	26
TURNO 5	9	TURNO 17	27
TURNO 6	10	TURNO 18	28
TURNO 7	12	TURNO 19	29
TURNO 8	13	TURNO 20	30
TURNO 9	15	PODERES MENORES.....	32
TURNO 10	17		

INTRODUCCIÓN

El presente documento contiene las miniaturas con todas las cartas de evento de Ultima Ratio Regis.

En un primer bloque tenemos los 40 eventos genéricos que, como se explica en las reglas, pueden salir durante los 20 turnos del juego, en todas las épocas. Algunos pueden tener efectos diferentes según el turno en que aparezcan.

Tal y como se explica en el documento de reglas, en cada turno, al confeccionar la baraja se seleccionará aleatoriamente un conjunto de estos eventos. Los restantes quedan apartados de forma que no se pueda saber qué eventos saldrán.

El segundo bloque, el más extenso, contiene todos los eventos históricos que aparecen en cada turno; es por ello que algunos aparecen repetidos. Por ejemplo, las guerras italianas que aparecen en los turnos 1 al 5 lo veremos 5 veces; en las hojas de cada uno de estos 5 turnos.

Algunas cartas, como el colapso de los Mamelucos, no tienen prefijado el turno en que desaparecen (el final aparece marcado con “?”). Normalmente, suelen desaparecer en el mismo turno en que entran en la partida. Es por ello que solo figuran una vez para el turno inicial. Hay que tener presente, por tanto, que según como vaya la partida pueden aparecer en turnos posteriores. Para escenarios que empiezan después del turno en que aparecen, este tipo de eventos queda fuera.

También hay que tener en cuenta que, por algunas reglas especiales, puede haber cartas que desaparezcan antes del turno que tienen marcado, o incluso pueden no aparecer nunca. Es por esto importante consultar al comienzo de cada turno el documento de escenarios, en el apartado que hay para cada turno.

Tenemos un último bloque con las cartas de todos los menores a lo largo de todas las épocas del juego.

Finalmente, para acabar, un consejo de juego. Al empezar cualquier escenario, conviene echarle un vistazo a todos los eventos que aparecerán durante la partida. Y al inicio de cada turno, otro vistazo más detallado, con el fin de poder confeccionar la mejor estrategia con los poderes que se lleven.

EVENTOS GENÉRICOS

2



Aliado naval
Turnos 1-13: Génova (no puede aliarse con Venecia).
Turno 14-20: Génova (14), Dinamarca (14-20), Portugal o Venecia (15-20).*

* A elección de quien juega la carta.

001

2



Aliado influyente
Turnos 1-12: Papado (solo puede aliarse con potencias católicas con interés en el teatro de operaciones Mediterráneo Central).
Turnos 13-20: Aliado asiático.

002


2



Saboya

003

2



Aliado regional
Turnos 1-8: Florencia.
Turnos 9-20: Nativos norteamericanos.

004

2



Escocia e Irlanda
Incrementa en 1 el nivel de descontento de una potencia que controle algún área en Irlanda.
Turnos 1-7: Escocia.

005

2



Aliados orientales
Turnos 1-8: Hospitalarios.*
Turnos 9-11: Valaquia y Moldavia.
Turnos 12-20: Cosacos.
* Solo poderes católicos aunque no tengan interés en el teatro. Si están en guerra o han desaparecido, se activa Valaquia y Moldavia.

006

2



Mercenarios de élite
Turnos 1-4: Solo pueden aliarse con Francia, Venecia, España y Austria.
Turnos 5-20: Solo pueden aliarse con potencias occidentales.

007


2



Mercenarios alemanes
Turnos 1-5: Solo pueden aliarse con Francia, Venecia, España, Austria y la Liga Esmalcalda.
Turnos 6-20: Solo pueden aliarse con potencias occidentales.

008

2



Aliado continental
Turnos 1-15: Brandemburgo (Elector Imperial).
Turnos 16-20: Aliado en la India.

009

2



Estados alemanes
Elector Imperial (2 VOTOS)

010

2



Aliado centro europeo
Turnos 1-2: Bohemia (Elector Imperial).
Turnos 3-8: Palatinado (Elector Imperial).
Turnos 9-20: Sajonia (Elector Imperial).

011


2



Baviera
Elector Imperial

012


1



Ataque sorpresa
Juégalas antes de tirar dados en un combate.
El oponente debe volver a tirar una vez los dados con un resultado de 6.

013


1



Guardias
Juégalas después de tirar dados en un combate donde tengas unidades de factor 3 o 4.
Ignora todos los resultados de desbandado contra ti, sin cambiar el resultado de la batalla.

014


1



Veteranos
Juégalas después de tirar dados en un combate donde tengas veteranos.
Añade 1 punto de batalla a tu puntuación. El resultado de la batalla puede cambiar.

015


1



Caballería ligera
Juégalas tras una batalla terrestre o subyugación exitosas.
Añade 1 baja a tu puntuación. Si se elimina alguna unidad enemiga, se hace veterana una propia (máximo una veterana en todo el combate).

016


1



Ataque combinado
Juégalas cuando un jugador anuncia una retirada.
La retirada no se hace (ni se permiten intercepciones).
El jugador puede, aun así, desbandar todo el ejército o la flota para evitar el combate.

017


1



Levas locales
Juégalas cuando un ejército enemigo anuncia que entra en una de tus áreas controladas.
Puedes desplegar inmediatamente una de tus unidades disponibles de factor 2.

018


1



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

019


1



Emboscada
Juégalas después de tirar los dados en un intento de subyugación o piratería.
Tras modificar tu dado, súmale 1. Si ganas, elige entre hacer veterana una unidad participante o hacer una baja extra.

020

1




Traidor

Juégalas justo antes de lanzar los dados en un asedio.

El asediante infringe una baja adicional. Si vence, el asedio finaliza y la fortaleza se rinde.

021

1




Marcha forzada

Juégalas cuando un jugador anuncia una intercepción (con flotas o ejércitos) u oposición a subyugación.

Se cancela dicha opción.

022

2




Aliados de ultramar

Turnos 1-10: Emiratos.

Turnos 11-20: Sultanato Indias Orientales.

023

3



Rebelión

Coloca una rebelión de nivel 2 en un área de tu elección.

Esta área no puede ser un área clave, ni un puerto comercial, ni tener tropas.

024

2



Tecnología terrestre

Solo potencias occidentales.

En asedios y batallas terrestres vuelve a tirar los dados con un resultado de 2 (puedes volver a tirarlos mientras vuelva a salir 2).

025

2



Tecnología asedio

Solo potencias occidentales.

En asedios e intentos de subyugación vuelve a tirar los dados con un resultado de 1 (puedes volver a tirarlos mientras vuelva a salir 1).

026

2



Tecnología naval

Solo potencias occidentales.

En batallas navales y piratería vuelve a tirar los dados con un resultado de 1 (puedes volver a tirarlos mientras vuelva a salir 1).

027

2



Tecnología industrial

Las acciones de promocionar comerciante donde seas la víctima, aumenta el descontento en 2 en lugar de en 1.

028

3



Casus belli

Entre dos potencias a elección del jugador (o una potencia y un menor independiente), que no estén aliadas o en guerra.

029

3



Casus belli




ESPAÑA INGLATERRA

1 PV extra si están en guerra

030

3



Casus belli




ESPAÑA FRANCIA

Si están aliadas las anteriores cambia a:




ESPAÑA AUSTRIA

1 PV extra si están en guerra

031

3



Elección imperial

Elegir al nuevo emperador del Sacro Imperio entre las potencias con electores y con interés en Europa Central.

Los empates los resuelve quien controle el Papado (en caso de ser neutral, los resuelve Austria).

032

3



Casus belli




AUSTRIA OTOMANOS

1 PV extra si están en guerra

033

3



Casus belli

Turnos 1-11:




VENECIA OTOMANOS

Turnos 12-16:




INGLATERRA HOLANDA

Turnos 17-20:




FRANCIA PRUSIA

1 PV extra si están en guerra

034

3



Casus belli

Turnos 1-16:




POLONIA OTOMANOS

Turnos 17-20:




AUSTRIA PRUSIA

1 PV extra si están en guerra

035

3



Casus belli




PERSIA OTOMANOS

1 PV extra si están en guerra

036

3



Casus belli

Turnos 1-10:




RUSIA CRIMEA

Turnos 11-20:




RUSIA OTOMANOS

1 PV extra si están en guerra

037

3



Casus belli




AUSTRIA FRANCIA

1 PV extra si están en guerra

038

3



Casus belli




INGLATERRA FRANCIA

1 PV extra si están en guerra

039

3



Casus belli

Turnos 1-14:




RUSIA POLONIA

Turnos 15-20:




RUSIA SUECIA

1 PV extra si están en guerra

040

TURNO 1

Turno 1 - 5

3 Guerras italianas

Todas las potencias con dominios en Milán, Florencia, Estados Papales o Italia del Sur tienen casus belli entre ellas.

TURNO 1: Se activan Milán e Italia del Sur (con marcadores de control independientes de nivel 2).




ESPAÑA FRANCIA

101

Turno 1

3 Vasco de Gama llega a la India

Venecianos, Otomanos, Persas y Mamelucos aumentan en 1 el descontento.

102

Turno 1

3 Guerra Venecia vs Otomanos




VENECIA OTOMANOS

103

Turno 1

3 Edicto de Granada

Los judíos son expulsados de España. Aumenta el nivel de descontento de España en 3.

104

Turno 1

3 Colapso de la Horda de Oro

Las áreas de la provincia Horda de Oro se activan. Coloca sobre ellas marcadores de control independientes de nivel 3.

Cualquier potencia que subyugue una de estas áreas independientes le proporciona un Casus Belli al resto de potencias con interés en Europa Oriental.

105

Turno 1

3 Casus belli




MAMELUCOS OTOMANOS

106

Turno 1 - 2

3 Casus belli




HUNGRÍA OTOMANOS

107

Turno 1

3 Tratado de Tordesillas

A partir de ahora, en áreas del nuevo mundo (los mini-mapas), España y Portugal no pueden entrar en la esfera de influencia del otro (Guayana, Paramaribo, Recife, Bahía y Río portuguesas, y resto de América española).

España no puede entrar ni poseer áreas en África o India.


108

Turno 1

3 Gonzalo de Córdoba

El jugador que controla España despliega este líder.

Además, hasta dos unidades del ejército donde se coloque este general pasan a ser veteranas.



T

109

Turno 1

3 Perkin Warbeck

Francia coloca un marcador de rebelión de nivel 3 en Inglaterra.

110

Turno 1

3 Ejecución del Conde de Warwick

Inglaterra incrementa el descontento en 3.

111

Turno 1

3 Rebelión de Shah Kulu

Coloca rebeliones de nivel 3 en Adalia y Sivas.

CASUS BELLI




PERSIA OTOMANOS

112

Turno 1 - 2

3 Guerra Rusia vs Polonia




RUSIA POLONIA

113

Turno 1

3 Descubrimiento de América

España descubre América. Coloca un marcador de dominio en el área La Española.

A partir de ahora, España tiene interés en América Central.

114


Turno 1

3 Ismail I

Se activan el resto de áreas de El Este (excepto Ormuz). Ver reglas especiales Ismail I del turno 1.

Persia gana 3 PV si durante el turno 1 logra poseer todas estas áreas.

Despliega el líder persa Ismail I.



D

115

TURNO 2

Turno 1 - 5

3 Guerras italianas

Todas las potencias con dominios en Milán, Florencia, Estados Papales o Italia del Sur tienen casus belli entre ellas.

TURNO 1: Se activan Milán e Italia del Sur (con marcadores de control independientes de nivel 2).




ESPAÑA FRANCIA

101

Turno 1 - 2

3 Casus belli




HUNGRÍA OTOMANOS

107

Turno 1 - 2

3 Guerra Rusia vs Polonia




RUSIA POLONIA

113

Turno 2

3 Francisco I

A partir de ahora, Francia tiene interés en Europa Central.

CASUS BELLI




FRANCIA AUSTRIA

201

Turno 2

3 Herejía Safawi

Coloca una rebelión de nivel 3 en Sivas.

Los intentos de subyugación persas sobre áreas otomanas rebeldes (o áreas adyacentes a estas) en el Mediterráneo Oriental, son automáticos, incluso sin suministro.




OTOMANOS PERSIA

202

Turno 2

3 Liga de Cambrai

Si el papado no está aliado con un Austria, se alía con España.

Rávena cuenta como área clave mientras dure la Guerra.

A partir de ahora, Austria tiene interés en el Mediterráneo Central.






VENECIA ESPAÑA AUSTRIA FRANCIA

203

Turno 2

3 Niccolò di Pitigliano

El jugador que controla Venecia despliega este líder.



T


204

Turno 2

3 Hernán Cortés

El jugador que controla España despliega este líder, que solo es excepcional en América.

España gana 2 PV si al final del turno posee 5 áreas en América Central.




D

205

Turno 2

3 Lutero

A partir de ahora, las provincias marcadas como protestantes en el mapa pasan a serlo, con la excepción de Inglaterra y Escocia.



206

Turno 2 - ?

3 Colapso de los Mamelucos

A partir de ahora, si los Mamelucos pierden una Guerra desaparecen como potencia (ver reglas de Hundimiento).

Retirar esta carta del juego cuando desaparezcan.




OTOMANOS MAMELUCOS

207

Turno 2

3 Portugal llega a China

Venecianos, Otomanos, Persas y Mamelucos aumentan en 1 el descontento.

208

Turno 2

3 Tratado de Westminster

España e Inglaterra se alían (si no están en guerra).

209

Turno 2 - 11

3 Colonos españoles

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

TURNO 3

Turno 1 - 5

3 Guerras italianas

Todas las potencias con dominios en Milán, Florencia, Estados Papales o Italia del Sur tienen casus belli entre ellas.

TURNO 1: Se activan Milán e Italia del Sur (con marcadores de control independientes de nivel 2).




ESPAÑA FRANCIA

101

Turno 2 - 11

3 Colonos españoles

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

Turno 3

3 Elcano

A partir de ahora, España tiene interés en Asia (de momento no tiene efectos prácticos).

301

Turno 3

3 Guerras campesinas en Alemania

Coloca 5 rebeliones de nivel 2 en Europa Central, en provincias diferentes.

Las que se coloquen en provincias no controladas por ningún jugador se ignoran.

Si se eliminan todas estas rebeliones durante el turno, el emperador gana inmediatamente 1 PV.

302

Turno 3 - ?

3 La caída de Hungría

A partir de ahora, si Hungría pierde una Guerra desaparece como potencia (ver reglas de Hundimiento).

Retirar esta carta del juego cuando desaparezca.

A partir de ahora, Austria tiene interés en Europa Sudoriental.




OTOMANOS HUNGRÍA

303

Turno 3

3 Comuneros y Germanías

Coloca 3 rebeliones de nivel 3 en áreas españolas de España. Solo una puede estar en montaña.

Si España elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

304

Turno 3 - 9

3 Revuelta protestante

Puedes colocar una rebelión de nivel 2 en un área no neutral de Europa Central.

305

Turno 3 - 4

3 Tratado de Windsor




INGLATERRA FRANCIA

306

Turno 3 - 8

3 Caída de los Hospitalarios

Los Hospitalarios se alían con España.

Ver reglas especiales Turno 3.

Retirar esta carta del juego cuando los Hospitalarios pierden Malta.




OTOMANOS ESPAÑA

307

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 3

3 Andrea Doria

Génova se alía con España.

309

Turno 3

3 Tratado de Zaragoza

A partir de ahora, en Asia, España solo puede entrar y poseer las áreas de Filipinas y Molucas (de momento no tiene efectos prácticos).

310

Turno 3

3 Herencia de Bohemia

Fernando I rey de Austria y Bohemia. Bohemia se alía con Austria.

311

Turno 3

3 Solimán el Magnífico

El jugador que controla a los Otomanos despliega este líder.



312

Turno 3

3 Pizarro

A partir de ahora, España pasa a tener interés en América del Sur.

1 PV si conquista Quito y Cuzco durante el turno.

313

Turno 3

3 Revuelta Jelali

Coloca una rebelión de nivel 2 en la provincia de Anatolia.

314

Turno 3

3 Guerra de la Liga de Cognac

Si el papado no está aliado con Venecia, se alía con Francia.





ESPAÑA FRANCIA VENECIA

315

TURNO 4

Turno 1 - 5

3 Guerras italianas

Todas las potencias con dominios en Milán, Florencia, Estados Papales o Italia del Sur tienen casus belli entre ellas.

TURNO 1: Se activan Milán e Italia del Sur (con marcadores de control independientes de nivel 2).




ESPAÑA FRANCIA

101

Turno 2 - 11

3 Colonos españoles

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

Turno 3 - 9

3 Revuelta protestante

Puedes colocar una rebelión de nivel 2 en un área no neutral de Europa Central.

305

Turno 3 - 4

3 Tratado de Windsor




INGLATERRA FRANCIA

306

Turno 3 - 8

3 Caída de los Hospitalarios

Los Hospitalarios se alían con España.

Ver reglas especiales Turno 3.

Retirar esta carta del juego cuando los Hospitalarios pierden Malta.




OTOMANOS ESPAÑA

307

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.


308

Turno 4

3 Barbarroja

El jugador que controla a los Berberiscos despliega este líder.

Puede ser red desplegado estratégicamente por los Otomanos con unidades otomanas, pasando a ser otomano por el resto de turno.



A


401

Turno 4

3 Actas de Supremacía

A partir de ahora, Inglaterra es protestante y tiene interés en Europa Central.

Aumentar su descontento en 5 puntos.



402

Turno 4 - 6

3 Pequeña Guerra en Hungría

Los Otomanos tienen interés en Europa Central mientras dure esta Guerra.

Si Hungría ha desaparecido:




OTOMANOS AUSTRIA

Si no, **CASUS BELLI:**





AUSTRIA OTOMANOS HUNGRÍA

403

Turno 4 - ?

3 Guerra de Esmalcalda

A partir de ahora, si la Liga Esmalcalda pierde una Guerra desaparece como potencia (ver reglas de Hundimiento).

Retirar esta carta del juego cuando desaparezca.

Austria gana 1 PV extra si vence en el turno 4.




ESMALCALDA AUSTRIA

404

Turno 4

3 Tercios

A partir de ahora, en batallas terrestres, ejércitos de cualquier potencia que incluyan unidades de élite españolas, cancelan 1 resultado de desbandado (sin cambiar el resultado de la batalla).

405

Turno 4 - 11

3 Contrarreforma

Elige a dos potencias católicas.

Ambas incrementan su descontento en 1.

406

Turno 4 - 6

3 Guerra Venecia vs Otomanos

Si España está en Guerra con los Otomanos (y no con Venecia), se alía inmediatamente con Venecia.




OTOMANOS VENECIA

407

Turno 4 - 5

3 Guerra Persia vs Otomanos




PERSIA OTOMANOS

408

Turno 4

3 Guerra Ruso-Kazanesa

A partir de ahora, Rusia tiene interés en Siberia.

409

Turno 4 - 13

3 Tensiones religiosas

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 4 - 5

3 Minas de oro españolas

España reduce 1 punto de descontento por cada una de las siguientes áreas que posea: México, Quito, Cuzco.

411

TURNO 5

Turno 1 - 5

3 Guerras italianas

Todas las potencias con dominios en Milán, Florencia, Estados Papales o Italia del Sur tienen casus belli entre ellas.

TURNO 1: Se activan Milán e Italia del Sur (con marcadores de control independientes de nivel 2).




ESPAÑA FRANCIA

101

Turno 2 - 11

3 Colonos españoles

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

Turno 3 - 9

3 Revuelta protestante

Puedes colocar una rebelión de nivel 2 en un área no neutral de Europa Central.

305

Turno 3 - 8

3 Caída de los Hospitalarios

Los Hospitalarios se alían con España.

Ver reglas especiales Turno 3.

Retirar esta carta del juego cuando los Hospitalarios pierden Malta.




OTOMANOS ESPAÑA

307

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 4 - 6

3 Pequeña Guerra en Hungría

Los Otomanos tienen interés en Europa Central mientras dure esta Guerra.

Si Hungría ha desaparecido:




OTOMANOS AUSTRIA

Si no, **CASUS BELLI:**





AUSTRIA OTOMANOS HUNGRÍA

403

Turno 4 - 11

3 Contrarreforma

Elige a dos potencias católicas. Ambas incrementan su descontento en 1.

406

Turno 4 - 6

3 Guerra Venecia vs Otomanos

Si España está en Guerra con los Otomanos (y no con Venecia), se alía inmediatamente con Venecia.




OTOMANOS VENECIA

407

Turno 4 - 5

3 Guerra Persia vs Otomanos




PERSIA OTOMANOS

408

Turno 4 - 13

3 Tensiones religiosas

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 4 - 5

3 Minas de oro españolas

España reduce 1 punto de descontento por cada una de las siguientes áreas que posea: México, Quito, Cuzco.

411

Turno 5 - 7

3 Guerra de Livonia





RUSIA SUECIA POLONIA

501

Turno 5

3 Resistencia en Hungría

Coloca una rebelión de nivel 3 en un antiguo dominio de Hungría poseído por los Otomanos.

502

Turno 5

3 Colapso de Astracán

Se activan las áreas de la provincia de Astracán.

Coloca en ellas marcadores de control independientes de nivel 2.

503

Turno 5

3 Guerra Suecia vs Rusia




RUSIA SUECIA

504

Turno 5

3 Abdicaciones de Bruselas

A partir de ahora, las áreas de Flandes y Holanda pasan a ser áreas natales españolas, y las áreas austriacas del Franco Condado dominios españoles (ajustar marcadores de control como sea necesario).

España puede hacer inmediatamente hasta 4 movimientos estratégicos de 1 tropa a esas áreas.

505

Turno 5

3 María I de Inglaterra

Si Francia acaba el turno poseyendo Calais, gana 2 PV.




FRANCIA INGLATERRA

506

Turno 5

3 Reforma escocesa

A partir de ahora, Escocia pasa a ser protestante.



507

Turno 5

3 Calvino

A partir de ahora, el coste de hacer diplomacia entre países católicos y protestantes se incrementa en 1.

Aplicar este coste extra después de resolver la apuesta por el poder menor.

508

TURNO 6

Turno 2 - 11

3 Colonos españoles

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

Turno 3 - 9

3 Revuelta protestante

Puedes colocar una rebelión de nivel 2 en un área no neutral de Europa Central.

305

Turno 3 - 8

3 Caída de los Hospitalarios

Los Hospitalarios se alían con España.

Ver reglas especiales Turno 3.

Retirar esta carta del juego cuando los Hospitalarios pierden Malta.

OTOMANOS ESPAÑA

307

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 4 - 6

3 Pequeña Guerra en Hungría

Los Otomanos tienen interés en Europa Central mientras dure esta Guerra.

Si Hungría ha desaparecido:

OTOMANOS AUSTRIA

Si no, **CASUS BELLI**:

AUSTRIA OTOMANOS HUNGRÍA

403

Turno 4 - 11

3 Contrarreforma

Elige a dos potencias católicas. Ambas incrementan su descontento en 1.

406

Turno 4 - 6

3 Guerra Venecia vs Otomanos

Si España está en Guerra con los Otomanos (y no con Venecia), se alía inmediatamente con Venecia.

OTOMANOS VENECIA

407

Turno 4 - 13

3 Tensiones religiosas

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 5 - 7

3 Guerra de Livonia

DINAMARCA

RUSIA SUECIA

POLONIA

501

Turno 6

3 Guerra de los 7 años del Norte

Dinamarca y Polonia se alían.

SUECIA DINAMARCA

601

Turno 6

3 Oprichnina

Rusia aumenta su descontento en 5 puntos.

602

Turno 6

3 Astrolabio náutico

A partir de ahora, la distancia de operaciones navales aumenta a 2.

603

Turno 6

3 Guerra Rusia vs Crimea

RUSIA CRIMEA

604

Turno 6

3 Rebelión en Escocia

Coloca una rebelión de nivel 3 en Escocia.

605

Turno 6

3 Francis Drake

España aumenta su descontento en 2 puntos.

Inglaterra reduce su descontento en 1 punto.

A partir de ahora, España tiene interés en Europa Occidental, e Inglaterra tiene interés en el Mediterráneo Occidental.

606

Turno 6 - 8

3 Guerra de Religión Francesa

Retirar esta carta del juego si al final del turno 7 ya hay un vencedor.

FRANCIA HUGONOTES

L.CATÓLICA

607

Turno 6 - 7

3 Masacre religiosa

Solo se puede jugar si:

La Guerra de Religión Francesa ha sido jugada pero las tres potencias no están en Guerra.

O si tienes 4 o menos cartas en la mano.

FRANCIA HUGONOTES

L.CATÓLICA

608

Turno 6 - 7

3 Catalina de Medici

Todos los contendientes franceses en la Guerra de Religión Francesa hacen la paz.

Se anotan puntos de victoria según las reglas estándar.

Se ignoran las reglas de paz forzada. Las tres potencias francesas pueden volver a estar en Guerra antes del final de turno.

609

Turno 6

3 Rebelión de Flandes

Las áreas de Flandes son rebajadas a dominios españoles, y a continuación se colocan marcadores de control holandeses sobre ellas. Las unidades españolas son repatriadas.

España le entrega 1 punto de moral a Holanda.

Holanda e Inglaterra se alían.

ESPAÑA HOLANDA

610

Turno 6 - 20

3 Piratería

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas.

En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 6 - 8

3

Conspiración católica

Incrementa en 1 el descuento de un poder protestante.

Durante el resto del turno las subyugaciones españolas en áreas controladas por protestantes no requieren suministro.

612

Turno 6

3

Rebelión de las Alpujarras

Coloca rebeliones de nivel 3 en Gibraltar y Granada.

Durante el resto de turno los intentos de subyugación de los Berberiscos en estas áreas siempre tienen éxito, incluso sin suministro.

CASUS BELLI



ESPAÑA



BERBERISCOS

613

TURNO 7

Turno 2 - 11

3 **Colonos españoles**

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

Turno 3 - 9

3 **Revuelta protestante**

Puedes colocar una rebelión de nivel 2 en un área no neutral de Europa Central.

305

Turno 3 - 8

3 **Caída de los Hospitalarios**

Los Hospitalarios se alían con España.

Ver reglas especiales Turno 3.

Retirar esta carta del juego cuando los Hospitalarios pierden Malta.

OTOMANOS ESPAÑA

307

Turno 3 - 20

3 **Rebelión en América**

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 4 - 11

3 **Contrarreforma**

Elige a dos potencias católicas. Ambas incrementan su descontento en 1.

406

Turno 4 - 13

3 **Tensiones religiosas**

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 5 - 7

3 **Guerra de Livonia**

DINAMARCA SUECIA POLONIA

501

Turno 6 - 8

3 **Guerra de Religión Francesa**

Retirar esta carta del juego si al final del turno 7 ya hay un vencedor.

FRANCIA HUGONOTES L.CATOLICA

607

Turno 6 - 7

3 **Masacre religiosa**

Solo se puede jugar si:
La Guerra de Religión Francesa ha sido jugada pero las tres potencias no están en Guerra.
O si tienes 4 o menos cartas en la mano.

FRANCIA HUGONOTES L.CATOLICA

608

Turno 6 - 7

3 **Catalina de Medici**

Todos los contendientes franceses en la Guerra de Religión Francesa hacen la paz. Se anotan puntos de victoria según las reglas estándar. Se ignoran las reglas de paz forzada. Las tres potencias francesas pueden volver a estar en Guerra antes del final de turno.

609

Turno 6 - 20

3 **Piratería**

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 6 - 8

3 **Conspiración católica**

Incrementa en 1 el descontento de un poder protestante. Durante el resto del turno las subyugaciones españolas en áreas controladas por protestantes no requieren suministro.


612

Turno 7

3 **Farnesio**

El jugador que controla España despliega este líder.

Además, hasta una unidad del ejército donde se coloque este general pasa a ser veterana.



701

Turno 7

3 **Unión ibérica**

Las 3 áreas peninsulares de Portugal se activan, pasando a ser natales españolas.

Sitúa la flota de factor 3 portuguesa en el Atlántico Oriental. Mientras el Portugal peninsular sea natal español, esta ficha de flota contará como española a todos los efectos.

702



Turno 7

3 **António, Prior de Crato**

No puede jugarse antes de UNION IBERICA (se ignora prioridad).

Coloca una rebelión nivel 3 en Lisboa.

Inglterra gana 2 PV si España llega a final de turno sin controlar Lisboa, volviendo otra vez a natales portuguesas las áreas peninsulares.

ESPAÑA INGLATERRA

703

Turno 7 - 11

3 **Guerra de los 80 años**

ESPAÑA HOLANDA

704

Turno 7

3 **Hawkins**

El jugador que controla Inglaterra despliega este líder.



705

Turno 7

3 **Godunov**

El jugador que controla Rusia despliega este líder.



706

Turno 7 - 9

3 **Revuelta Jelali**

Coloca una rebelión de nivel 2 en la provincia de Anatolia.

707

TURNO 8

Turno 2 - 11

3 Colonos españoles

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

Turno 3 - 9

3 Revuelta protestante

Puedes colocar una rebelión de nivel 2 en un área no neutral de Europa Central.

305

Turno 3 - 8

3 Caída de los Hospitalarios

Los Hospitalarios se alían con España.

Ver reglas especiales Turno 3.

Retirar esta carta del juego cuando los Hospitalarios pierden Malta.

 OTOMANOS  ESPAÑA

307

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 4 - 11

3 Contrarreforma

Elige a dos potencias católicas. Ambas incrementan su descontento en 1.

406

Turno 4 - 13

3 Tensiones religiosas

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 6 - 8

3 Guerra de Religión Francesa

Retirar esta carta del juego si al final del turno 7 ya hay un vencedor.

 FRANCIA  HUGONOTES

 L.CATOLICA

607

Turno 6 - 20

3 Piratería

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas.

En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 6 - 8

3 Conspiración católica

Incrementa en 1 el descontento de un poder protestante.

Durante el resto del turno las subyugaciones españolas en áreas controladas por protestantes no requieren suministro.

612

Turno 7 - 11

3 Guerra de los 80 años

 ESPAÑA  HOLANDA

704

Turno 7 - 9

3 Revuelta Jelali

Coloca una rebelión de nivel 2 en la provincia de Anatolia.

707

Turno 8

3 Galeón

Desaparece la restricción de movimientos navales hacia o desde el Mediterráneo.

A partir de ahora, las potencias occidentales pueden hacer movimientos estratégicos con flotas de varias escuadras en, hacia o desde los minimapas.

801

Turno 8

3 Rebelión de Tyrone

Coloca rebeliones de nivel 2 en todas las áreas de Irlanda.

Subyugaciones españolas en estas áreas son automáticas (incluso sin suministro) y añaden al ejército una tropa de factor 2 irlandesa (si está disponible).

802



Turno 8

3 Guerra larga

Si Valaquia y Moldavia está aliada con los Otomanos, pasa a aliarse con Austria.

Coloca una rebelión de nivel 3 en Transilvania.

Mientras dure esta Guerra los Otomanos tienen interés en Europa Central.

 OTOMANOS  AUSTRIA

803

Turno 8 - 10

3 Guerra Polonia vs Suecia

 POLONIA  SUECIA

804

Turno 8

3 Samuel de Champlain

A partir de ahora, Francia tiene interés en América del Norte, América Central y América del Sur.

Gana 1PV si posee Quebec en este turno.

805

Turno 8 - 10

3 Guerra Persia vs Otomanos

 PERSIA  OTOMANOS

806

Turno 8 - 9

3 Periodo tumultuoso

Coloca 4 rebeliones de nivel 2 en la provincia de Rusia.

Si Rusia elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

807

Turno 8

3 Henry Hudson

A partir de ahora, Inglaterra y Holanda tienen interés en América del Norte, América Central y América del Sur.

Inglaterra gana 1 PV si posee Virginia al final del turno.

Holanda gana 1 PV si posee Nueva Inglaterra al final del turno.

808

Turno 8

3 Mauricio de Orange

El jugador que controla Holanda despliega este líder.



809

Turno 8 - 10

3 Guerra Rusia vs Polonia



RUSIA POLONIA

810

Turno 8

3 Compañía de las Indias Orientales

Java pasa a ser un área natal de Holanda.

A partir de ahora, Holanda tiene interés en África, El Este, India y Asia.

811

Turno 8 - 11

3 Guerra luso-neerlandesa

Holanda puede hacer piratería a España y Portugal.

CASUS BELLI



HOLANDA PORTUGAL


812

Turno 8

3 Shah Abbas

El jugador que controla Persia despliega este líder.

Además, hasta una unidad del ejército donde se coloque este general pasa a ser veterana.



813

Turno 8 - 11

3 Guerra Persia vs Mogoles



PERSIA MOGOLES

814

Turno 8

3 Unión de las dos coronas

Escocia se alía con Inglaterra.

815

TURNO 9

Turno 2 - 11

3 Colonos españoles

España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.

210

Turno 3 - 9

3 Revuelta protestante

Puedes colocar una rebelión de nivel 2 en un área no neutral de Europa Central.

305

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 4 - 11

3 Contrarreforma

Elige a dos potencias católicas. Ambas incrementan su descontento en 1.

406

Turno 4 - 13

3 Tensiones religiosas

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 6 - 20

3 Piratería

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 7 - 11

3 Guerra de los 80 años



 ESPAÑA HOLANDA

704

Turno 7 - 9

3 Revuelta Jelali

Coloca una rebelión de nivel 2 en la provincia de Anatolia.

707

Turno 8 - 10

3 Guerra Polonia vs Suecia



 POLONIA SUECIA

804

Turno 8 - 10

3 Guerra Persia vs Otomanos



 PERSIA OTOMANOS

806

Turno 8 - 9

3 Periodo tumultuoso

Coloca 4 rebeliones de nivel 2 en la provincia de Rusia. Si Rusia elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

807

Turno 8 - 10

3 Guerra Rusia vs Polonia



 RUSIA POLONIA

810

Turno 8 - 11

3 Guerra luso-neerlandesa

Holanda puede hacer piratería a España y Portugal.

CASUS BELLI


 HOLANDA PORTUGAL

812

Turno 8 - 11

3 Guerra Persia vs Mogoles



 PERSIA MOGOLES

814

Turno 9

3 Spínola

El jugador que controla España despliega este líder.



901

Turno 9

3 Expulsión de los moriscos

España aumenta en 3 su descontento. Si Gibraltar y Granada son dominios españoles, ahora pasan a ser áreas natales españolas.

902

Turno 9

3 Chodkiewicz

El jugador que controla Polonia despliega este líder.



903

Turno 9

3 Guerra de Kalmar



 SUECIA DINAMARCA

904

Turno 9

3 Compañía Inglesa de las Indias Orientales

Inglaterra pasa tener interés en África, El Este, India y Asia. Permite a Inglaterra situar un enclave en un área de los teatros anteriores que sea independiente (o de un menor no aliado).

905

Turno 9

3 Tilly

El jugador que controla Austria despliega este líder.



906

Turno 9

3 Guerra de Gradisca

Si estalla la guerra, 1 PV para el vencedor.

CASUS BELLI



AUSTRIA



VENECIA

907

Turno 9

3 Guerra de Ingria



RUSIA



SUECIA

908

Turno 9 - 10

3 Revuelta religiosa en Francia

Coloca una rebelión de nivel 3 en Francia.

909


Turno 9

3 Defenestraciones de Praga


Holanda y la Unión Protestante pasan a ser aliadas.

A partir de ahora, si la Unión Protestante pierde una Guerra desaparece como potencia (ver reglas de Hundimiento).

Coloca una rebelión de nivel 3 en Austria.



UNIÓN PROTESTANTE



AUSTRIA

910

Turno 9

3 Gabriel Bethlen

Sitúa si es posible hasta 2 rebeliones de nivel 3 en posesiones de Austria en Hungría.

911

Turno 9

3 Cristian IV de Dinamarca

Si es posible debe jugarse después de la carta DEFENESTRACIONES DE PRAGA (se ignora prioridad).

Dinamarca pasa a estar aliada con los "Mercenarios de Élite".

Dinamarca pasa a tener interés en Europa Central y cuenta victoria militar contra Austria.



AUSTRIA



DINAMARCA

912

TURNO 10

<p>Turno 2 - 11</p> <p>3 Colonos españoles</p> <p>España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.</p> <p>210</p>	<p>Turno 3 - 20</p> <p>3 Rebelión en América</p> <p>Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.</p> <p>308</p>	<p>Turno 4 - 11</p> <p>3 Contrarreforma</p> <p>Elige a dos potencias católicas. Ambas incrementan su descontento en 1.</p> <p>406</p>	<p>Turno 4 - 13</p> <p>3 Tensiones religiosas</p> <p>Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.</p> <p>410</p>	<p>Turno 6 - 20</p> <p>3 Piratería</p> <p>Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.</p> <p>611</p>
<p>Turno 7 - 11</p> <p>3 Guerra de los 80 años</p> <p>   ESPAÑA HOLANDA </p> <p>704</p>	<p>Turno 8 - 10</p> <p>3 Guerra Polonia vs Suecia</p> <p>   POLONIA SUECIA </p> <p>804</p>	<p>Turno 8 - 10</p> <p>3 Guerra Persia vs Otomanos</p> <p>   PERSIA OTOMANOS. </p> <p>806</p>	<p>Turno 8 - 10</p> <p>3 Guerra Rusia vs Polonia</p> <p>   RUSIA POLONIA </p> <p>810</p>	<p>Turno 8 - 11</p> <p>3 Guerra luso-neerlandesa</p> <p>Holanda puede hacer piratería a España y Portugal.</p> <p>CASUS BELLI</p> <p>   HOLANDA PORTUGAL </p> <p>812</p>
<p>Turno 8 - 11</p> <p>3 Guerra Persia vs Mogoles</p> <p>   PERSIA MOGOLES </p> <p>814</p>	<p>Turno 9 - 10</p> <p>3 Revuelta religiosa en Francia</p> <p>Coloca una rebelión de nivel 3 en Francia.</p> <p>909</p>	<p>Turno 10</p> <p>3 Revuelta de Fedorovych</p> <p>Coloca dos rebeliones de nivel 2 en áreas polacas en Ucrania.</p> <p>1001</p>	<p>Turno 10</p> <p>3 Compañía Holandesa de las Indias Occidentales</p> <p>Permite a Holanda situar un enclave en un área costera de América independiente, a distancia de operación naval de Holanda.</p> <p>Durante el resto del turno, subyugaciones Holandesas en América ganan una ventaja.</p> <p>1002</p>	<p>Turno 10</p> <p>3 Gustavo II Adolfo de Suecia</p> <p>El jugador que controla Suecia despliega este líder.</p> <p>Además, hasta dos unidades del ejército donde se coloque este general pasan a ser veteranas.</p> <p>  </p> <p>1003</p>
<p>Turno 10 - 11</p> <p>3 Guerra de los 30 años</p> <p>Francia y Suecia se alían. Suecia cuenta victoria militar contra Austria.</p> <p>CASUS BELLI</p> <p>   SUECIA AUSTRIA </p> <p>1004</p>	<p>Turno 10 - 11</p> <p>3 Cardenal Richelieu</p> <p>Francia tiene CASUS BELLI contra Austria mientras la marcha de la guerra entre Austria y Suecia sea favorable a la primera.</p> <p>Cada moral que Suecia arrebate a Austria sube 1 el descontento de Francia y lo baja a Suecia.</p> <p>1005</p>	<p>Turno 10</p> <p>3 Tensiones en Italia</p> <p>CASUS BELLI</p> <p>   ESPAÑA FRANCIA </p> <p>1006</p>	<p>Turno 10</p> <p>3 Ejército moderno</p> <p>Se cancela el evento TERCIO. A partir de ahora, en batallas campales, las potencias occidentales dispersarán la mitad de unidades (redondeos en exceso).</p> <p>1007</p>	<p>Turno 10</p> <p>3 Crisis de los tulipanes</p> <p>Holanda incrementa en 1 el descontento.</p> <p>1008</p>

Turno 10

3 **Johannes Kepler**

A partir de ahora, la distancia de operaciones navales aumenta a 3.

1009

TURNO 11

<p>Turno 2 - 11</p> <p>3 Colonos españoles</p> <p>España puede convertir en natal uno de sus dominios en los minimapas, si impreso como tal.</p> <p>210</p>	<p>Turno 3 - 20</p> <p>3 Rebelión en América</p> <p>Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.</p> <p>308</p>	<p>Turno 4 - 11</p> <p>3 Contrarreforma</p> <p>Elige a dos potencias católicas. Ambas incrementan su descuento en 1.</p> <p>406</p>	<p>Turno 4 - 13</p> <p>3 Tensiones religiosas</p> <p>Elige a una potencia e incrementa su descuento en 1.</p> <p>410</p>	<p>Turno 6 - 20</p> <p>3 Piratería</p> <p>Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descuento de la forma habitual.</p> <p>611</p>
<p>Turno 7 - 11</p> <p>3 Guerra de los 80 años</p> <p>   ESPAÑA HOLANDA </p> <p>704</p>	<p>Turno 8 - 11</p> <p>3 Guerra luso-neerlandesa</p> <p>Holanda puede hacer piratería a España y Portugal.</p> <p> CASUS BELLI   HOLANDA PORTUGAL </p> <p>812</p>	<p>Turno 8 - 11</p> <p>3 Guerra Persia vs Mogoles</p> <p>   PERSIA MOGOLES </p> <p>814</p>	<p>Turno 10 - 11</p> <p>3 Guerra de los 30 años</p> <p>Francia y Suecia se alían. Suecia cuenta victoria militar contra Austria.</p> <p> CASUS BELLI   SUECIA AUSTRIA </p> <p>1004</p>	<p>Turno 10 - 11</p> <p>3 Cardenal Richelieu</p> <p>Francia tiene CASUS BELLI contra Austria mientras la marcha de la guerra entre Austria y Suecia sea favorable a la primera. Cada moral que Suecia arrebate a Austria sube 1 el descuento de Francia y lo baja a Suecia.</p> <p>1005</p>
<p>Turno 11</p> <p>3 Torstenon</p> <p>El jugador que controla Suecia despliega este líder.</p> <p>  T </p> <p>1101</p>	<p>Turno 11</p> <p>3 El Gran Condé</p> <p>El jugador que controla Francia despliega este líder.</p> <p>  O </p> <p>1102</p>	<p>Turno 11</p> <p>3 Guerra dels Segadors</p> <p>No puede jugarse antes de la GUERRA ESPAÑA VS FRANCIA (se ignora prioridad). Coloca dos rebeliones de nivel 3 en Barcelona y Gerona. Las subyugaciones francesas en estas áreas siempre tienen éxito (incluso sin suministro).</p> <p>1103</p>	<p>Turno 11 - 12</p> <p>3 Guerra de restauración portuguesa</p> <p>El jugador portugués puede, si lo desea, aumentar en 5 el descuento y situar una fortaleza y hasta 3 tropas (de las disponibles) en Lisboa.</p> <p>   ESPAÑA PORTUGAL </p> <p>1104</p>	<p>Turno 11 - 12</p> <p>3 Guerra España vs Francia</p> <p>A partir de ahora, Francia tiene interés en el teatro de operaciones del Mediterráneo Occidental.</p> <p>   ESPAÑA FRANCIA </p> <p>1105</p>
<p>Turno 11</p> <p>3 Rebelión en Italia</p> <p>Coloca dos rebeliones de nivel 2 en Nápoles y Palermo.</p> <p>1106</p>	<p>Turno 11</p> <p>3 Conquista rusa de Siberia</p> <p>Rusia gana 2 PV si posee todas las áreas del mini-mapa de Siberia al final de turno.</p> <p>1107</p>	<p>Turno 11</p> <p>3 Guerras de los Tres Reinos</p> <p>Ver reglas especiales. Situar rebeliones de nivel 3 en Invernes, Ulster y Cork.</p> <p>   PARLAMENT. REALISTAS </p> <p>1108</p>	<p>Turno 11</p> <p>3 Rebelión de Sumuroy</p> <p>Coloca una rebelión de nivel 2 en Filipinas.</p> <p>1109</p>	<p>Turno 11 - 13</p> <p>3 Guerra Holanda vs Inglaterra</p> <p>Si es posible, debe ser jugada al finalizar GUERRAS DE LOS TRES REINOS (se ignora prioridad).</p> <p>   HOLANDA INGLATERRA </p> <p>1110</p>

Turno 11

3 Oliver Cromwell

El jugador que controla Inglaterra despliega este líder. Además, hasta una unidad del ejército donde se coloque este general pasa a ser veterana.



1111

Turno 11

3 Sublevación de la Fronda


Coloca 3 rebeliones de nivel 3 en Francia, una de ellas en París. Si Francia elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

1112

Turno 11

3 Rebelión de Jmelnytsky

Coloca 3 rebeliones de nivel 2 en Ucrania. Las subyugaciones de Crimea en Ucrania siempre tienen éxito (incluso sin suministro). Ostrog, Vinnitsa y Kiev se degradan a posesiones polacas.



POLONIA CRIMEA

1113

Turno 11

3 Guerra Rusia vs Persia

A partir de ahora, Rusia tiene interés en El Este y Persia en Europa Oriental.



RUSIA PERSIA

1114

Turno 11

3 Compañía de las Islas de América

Permite a Francia situar un enclave en un área costera independiente de América, a distancia de operación naval de Francia. Durante el resto del turno, subyugaciones francesas en el Caribe ganan una ventaja.

1115

Turno 11 - 12

3 Guerra de Candía



OTOMANOS VENECIA

1116

Turno 11

3 Abel Tasman

Holanda baja 1 el descontento.

1117

TURNO 12

Turno 3 - 20

3 **Rebelión en América**

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 4 - 13

3 **Tensiones religiosas**

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 6 - 20

3 **Piratería**

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 11 - 12

3 **Guerra de restauración portuguesa**

El jugador portugués puede, si lo desea, aumentar en 5 el descontento y situar una fortaleza y hasta 3 tropas (de las disponibles) en Lisboa.

ESPAÑA PORTUGAL

1104

Turno 11 - 12

3 **Guerra España vs Francia**

A partir de ahora, Francia tiene interés en el teatro de operaciones del Mediterráneo Occidental.

ESPAÑA FRANCIA

1105

Turno 11 - 13

3 **Guerra Holanda vs Inglaterra**

Si es posible, debe ser jugada al finalizar GUERRAS DE LOS TRES REINOS (se ignora prioridad).

HOLANDA INGLATERRA

1110

Turno 11 - 12

3 **Guerra de Candia**

OTOMANOS VENECIA

1116

Turno 12

3 **Pascuas piamontesas**

Coloca una rebelión de nivel 2 en Saboya.

1201

Turno 12

3 **Guerra España vs Inglaterra**

A partir de ahora, España tiene interés en América del Norte.

ESPAÑA INGLATERRA

1202

Turno 12

3 **Guerra Rusia vs Suecia**

RUSIA SUECIA

1203

Turno 12

3 **Guerra Rusia vs Polonia**

RUSIA POLONIA

1204

Turno 12

3 **Segunda guerra nórdica**

Dinamarca se alía con Polonia. Si entra en la guerra, se alía inmediatamente con Brandeburgo.

POLONIA SUECIA

1205

Turno 12

3 **Tratado de París**

Francia e Inglaterra se alían.

1206

Turno 12

3 **Real Compañía Africana**

Permite a Inglaterra situar un enclave en un área costera independiente de África. Durante el resto del turno, subyugaciones inglesas en África ganan una ventaja.

1207

Turno 12

3 **Jorge Rákóczi II**

VALAQUIA y MOLDAVIA se Alian con Suecia. Al final del siguiente impulso de Suecia, vuelven a aliarse con su aliado original. Coloca una rebelión de nivel 3 en Transilvania.

1208

Turno 12

3 **Fazil Ahmed**

El jugador que controla a los Otomanos despliega este líder.

C

1209

Turno 12

3 **De Ruyter**

El jugador que controla Holanda despliega este líder.

A

1210

Turno 12

3 **Czarniecki**

El jugador que controla Polonia despliega este líder. Además, hasta una unidad del ejército donde se coloque este general pasa a ser veterana.

D

1211

Turno 12

3 **Guerra Austria vs Otomanos**

OTOMANOS AUSTRIA

1212

Turno 12

3 **Restauración inglesa**

Desaparece Escocia como menor y todas sus áreas pasan a ser áreas natales de Inglaterra. Si aliada de otra potencia diferente de Inglaterra, esta segunda gana 1PV.

1213

3

Papel moneda

A partir de ahora, la acción de bajar el descuento propio a potencias occidentales con un descuento superior a 9, baja 2 en vez de 1.

1214

TURNO 13

Turno 3 - 20

3 **Rebelión en América**

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

1308

Turno 4 - 13

3 **Tensiones religiosas**

Elige a una potencia e incrementa su descontento en 1.

410

Turno 6 - 20

3 **Piratería**

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 11 - 13

3 **Guerra Holanda vs Inglaterra**

Si es posible, debe ser jugada al finalizar GUERRAS DE LOS TRES REINOS (se ignora prioridad).

 
HOLANDA INGLATERRA

1110

Turno 13

3 **Edicto de Fontainebleau**

Se ilegalizan las religiones no oficiales en Francia. Aumenta el nivel de descontento de Francia en 3.

1301

Turno 13

3 **Compañía francesa de las Indias Orientales**

A partir de ahora Francia tiene interés en África, El Este, India y Asia.

Permite a Francia situar un enclave en un área costera de los teatros anteriores que sea independiente (o de un menor no aliado).

Durante el resto del turno, subyugaciones francesas en áreas de estos teatros ganan una ventaja.

1302

Turno 13

3 **Stenka Razin**

Sitúa si es posible 4 rebeliones de nivel 2 entre las áreas rusas de Astracán y Horda de Oro. Si Rusia elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

1303

Turno 13

3 **Guerra Polonia vs Otomanos**

El menor COSACOS sale a subasta para alianza.

 
POLONIA OTOMANOS

1304

Turno 13

3 **Guerra Franco-neerlandesa**

COALICIÓN

  
FRANCIA INGLATERRA SUECIA

COALICIÓN

   
ESPAÑA AUSTRIA HOLANDA DINAMARCA

1305

Turno 13

3 **Guerra Escanesa**

Brandemburgo se alía con Dinamarca.

 
SUECIA DINAMARCA

1306

Turno 13 - 14

3 **Guerra Rusia vs Otomanos**

 
RUSIA OTOMANOS

1307

Turno 13

3 **Barco de línea**

A partir de ahora, en asedios con superioridad naval, el campo de batalla puede subirse en 1 (máximo 5).


1308

Turno 13

3 **Turenne**

El jugador que controla Francia despliega este líder.

Además, hasta una unidad del ejército donde se coloque este general pasa a ser veterana.



T

1309

Turno 13

3 **Jan Sobieski**

El jugador que controla Polonia despliega este líder.


T

1310

Turno 13

3 **Montecuccoli**

El jugador que controla Austria despliega este líder.


T

1311

TURNO 14

Turno 3 - 20

3 **Rebelión en América**

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 6 - 20

3 **Piratería**

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descuento de la forma habitual.

611

Turno 13 - 14

3 **Guerra Rusia vs Otomanos**

RUSIA OTOMANOS

1307

Turno 14

3 **Newton publica "Principia"**

Todas las potencias occidentales bajan 1 el descuento.

1401

Turno 14

3 **Compañía de la Bahía de Hudson**

Durante el resto del turno, Inglaterra tiene una acción extra cada impulso en/desde/hacia Norte América.

1402

Turno 14

3 **Guerra de la Liga Santa**

OTOMANOS POLONIA AUSTRIA VENECIA

1403

Turno 14

3 **Guerra de los 9 años**

FRANCIA COALICIÓN INGLATERRA AUSTRIA ESPAÑA HOLANDA

1404

Turno 14

3 **Revolución gloriosa**

Inglaterra aumenta en 3 su descuento. Si no están en guerra, Inglaterra y Holanda se alían.

1405

Turno 14

3 **Revuelta de Chiprovtsi**

Se sitúan rebeliones de nivel 2 en Sofía y Adrianópolis.

1406

Turno 14

3 **Guerra Guillermita de Irlanda**

No puede jugarse antes de la REVOLUCIÓN GLORIOSA (se ignora prioridad). Se sitúan rebeliones de nivel 2 en Dublin, Cork y Connaught. Subyugaciones francesas en estas áreas son automáticas (incluso sin suministro) y añaden al ejército una tropa de factor 2 irlandesa (si está disponible). 1 PV si Francia consigue en algún momento controlar toda IRLANDA.

1407

Turno 14

3 **Primer Levantamiento Jacobita**

No puede jugarse antes de la REVOLUCIÓN GLORIOSA (se ignora prioridad). Se sitúan rebeliones de nivel 3 en Invernes y Glasgow. Subyugaciones francesas en estas áreas son automáticas (incluso sin suministro) y añaden al ejército una tropa de factor 2 escocesa (si está disponible).

1408

Turno 14

3 **Fazil Mustafa**

Durante el resto del turno, los Otomanos contarán con 5 de vitalidad. Los Otomanos disminuyen en 3 su descuento.

1409

Turno 14 - 15

3 **Vauban**

La presencia de tropas o fortalezas francesas concede a ese bando una ventaja en batallas de asedio.

1410

TURNO 15

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 6 - 20

3 Piratería

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 14 - 15

3 Vauban

La presencia de tropas o fortalezas francesas concede a ese bando una ventaja en batallas de asedio.

1410

Turno 15

3 Guerra Civil Lituana

Sitúa una rebelión de nivel 3 en Vilna (o áreas adyacentes). Mientras esté esta rebelión, subyugaciones Rusas y Suecas en áreas adyacentes a Vilna son siempre exitosas.

1501

Turno 15 - 16

3 Gran Guerra del Norte

Dinamarca se alía con Polonia. Polonia y Rusia se alían.

SUECIA POLONIA RUSIA

1502

Turno 15

3 Guerra de Sucesión Española

Baviera se alía con Francia y Estados Alemanes con Austria (1 PV para el antiguo aliado si diferente).

COALICIÓN

REINO UNIDO HOLANDA AUSTRIA AUSTRACISTAS

COALICIÓN

ESPAÑA FRANCIA

1503

Turno 15

3 Guerra en la península

No puede jugarse antes de la GUERRA DE SUCESIÓN ESPAÑOLA (se ignora prioridad). Los Austracistas entran en la primera coalición. Ver reglas de guerra civil.

ESPAÑA AUSTRACISTAS

1504

Turno 15

3 Marlborough

El jugador que controla Reino Unido despliega este líder.

1505

Turno 15

3 Rebelión de Bulavin

Sitúa una rebelión de nivel 3 en alguna posesión de Astracán u Horda de oro (prioritariamente rusa).

1506

Turno 15

3 Guerra de Independencia de Rákóczi

Sitúa rebeliones de nivel 2 en una de cada dos posesiones austriacas en Hungría. Si Austria elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

1507

Turno 15

3 Guerra de los Camisards

Sitúa una rebelión de nivel 3 en Clermont o un área adyacente.

1508

Turno 15

3 Sheremetev

El jugador que controla Rusia despliega este líder.

1509

Turno 15

3 Villars

El jugador que controla Francia despliega este líder.

1510

Turno 15

3 Eugenio de Saboya

El jugador que controla Austria despliega este líder.

1511

Turno 15 - ?

3 San Petersburgo

Rusia puede situar la ficha de San Petersburgo en alguna posesión que controle que sea puerto Báltico, descartándose del juego esta carta.

1512

TURNO 16

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 6 - 20

3 Piratería

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 15 - 16

3 Gran Guerra del Norte

Dinamarca se alía con Polonia. Polonia y Rusia se alían.

SUECIA POLONIA RUSIA

1502

Turno 16

3 Guerra Venecia vs Otomanos

Si Venecia no tiene aliado, se alía con Austria.

VENECIA OTOMANOS

1601

Turno 16 - 17

3 Rebelión Jacobita

Subyugaciones jacobitas en áreas rebeldes de Inglaterra son automáticas, incluso sin suministro. Retirar esta carta del juego en caso de hundimiento.

REINO UNIDO JACOBITAS

1602

Turno 16

3 Guerra Austria vs Otomanos

OTOMANOS AUSTRIA

1603

Turno 16

3 Cuádruple Alianza

CASUS BELLI

COALICIÓN

FRANCIA AUSTRIA HOLANDA REINO UNIDO SICILIA-NAPOLES ESPAÑA

1604

Turno 16

3 Guerra Rusia vs Persia

RUSIA PERSIA

1605

Turno 16

3 Apraksin

El jugador que controla Rusia despliega este líder.

1606

Turno 16

3 Guerra Hotaki-Persa

Si no están activos, sitúa Independientes de nivel 3 en Kabul y Kandahar. Caso contrario sitúa rebeliones de nivel 3. Sitúa rebeliones de nivel 3 en Isfahán, Khurasán y Baluchistán. Si Persia elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

1607

Turno 16 - 19

3 Colonos británicos

Reino Unido puede cambiar un dominio controlado impreso en Norte América como británico por una colonia, ganando 1 PV en el momento que consiga mejorarlos todas.

1608

Turno 16

3 Compañía del Mar del Sur

Aumenta en 2 el descontento de Inglaterra.

1609

Turno 16

3 Compañía del Misisipi

Aumenta en 2 el descontento de Francia.

1610

TURNO 17

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 6 - 20

3 Piratería

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descontento de la forma habitual.

611

Turno 16 - 17

3 Rebelión Jacobita

Subyugaciones jacobitas en áreas rebeldes de Inglaterra son automáticas, incluso sin suministro.

Retirar esta carta del juego en caso de hundimiento.




REINO UNIDO JACOBITAS

1602

Turno 16 - 19

3 Colonos británicos

Reino Unido puede cambiar un dominio controlado impreso en Norte América como británico por una colonia, ganando 1 PV en el momento que consiga mejorarlos todas.

1608

Turno 17

3 Ejército profesional

Ver reglas especiales EJERCITO PROFESIONAL.

1701

Turno 17

3 Cronómetro marino

A partir de ahora, la distancia de operaciones navales aumenta a 4.

1702

Turno 17 - 18

3 Guerra Persia vs Otomanos




PERSIA OTOMANOS

1703

Turno 17

3 Guerra Rusia vs Otomanos

Si Rusia posee territorios en Oriente, puede cederlos a Persia a cambio de su alianza.




RUSIA OTOMANOS

1704

Turno 17

3 Guerra de Sucesión Polaca

Rusia, Austria y Sajonia se alían inmediatamente con Polonia. Francia tiene un CB contra Polonia; debe situar 2 rebeliones de nivel 3 en posesiones polacas. Subyugaciones francesas en áreas rebeldes polacas son automáticas (incluso sin suministro).




FRANCIA AUSTRIA

1705

Turno 17

3 Dinastía Hotaki

Sitúa 2 rebeliones de nivel 3 en áreas controladas por Persia lo más cerca posible de Kabul (incluso si tienen unidades militares).

Si Persia elimina estas rebeliones en el turno, gana 1 PV.

1706

Turno 17

3 Guerra Austria vs Otomanos

Austria y Rusia se alían.




OTOMANOS AUSTRIA

1707

Turno 17

3 Guerra de Sucesión Austriaca

COALICIÓN





PRUSIA FRANCIA ESPAÑA

COALICIÓN





AUSTRIA REINO UNIDO HOLANDA

1708

Turno 17

3 Guerra de los sombreros

Suecia y Francia se alían.

CASUS BELLI




SUECIA RUSIA

1709

Turno 17

3 Nader Shah

El jugador que controla Persia despliega este líder.



C

1710

Turno 17

3 Maurice de Saxe

El jugador que controla Francia despliega este líder.



D

1711

Turno 17

3 Guerra de la Oreja de Jenkins




REINO UNIDO ESPAÑA

1712

Turno 17 - 20

3 Pactos de Familia

Si no están en guerra, Francia y España se alían.

1713

Turno 17

3 Diplomacia moderna

A partir de ahora, las potencias occidentales tienen interés en todos los teatros del mapa principal.

1714

TURNO 18

Turno 3 - 20

3 Rebelión en América

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 6 - 20

3 Piratería

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descuento de la forma habitual.

611

Turno 16 - 19

3 Colonos británicos

Reino Unido puede cambiar un dominio controlado impreso en Norte América como británico por una colonia, ganando 1 PV en el momento que consiga mejorarlos todas.

1608

Turno 17 - 18

3 Guerra Persia vs Otomanos

PERSIA OTOMANOS

1703

Turno 17 - 20

3 Pactos de Familia

Si no están en guerra, Francia y España se alían.

1713

Turno 18 - 20

3 Rebelión en Asia

Se sitúa una rebelión de nivel 2 en alguna posesión europea de los minimapas de ASIA o INDIA.

1801

Turno 18

3 La Ilustración

A partir de ahora, todas las cartas de 2 acciones cuentan como de 3 acciones.

1802

Turno 18

3 Rebelión Jacobita

El jugador Jacobita sitúa una rebelión de nivel 2 en Inglaterra. Subyugaciones jacobitas en áreas rebeldes de Inglaterra son automáticas, incluso sin suministro.

REINO UNIDO JACOBITAS

1803

Turno 18

3 Guerra de los 7 años

COALICIÓN

REINO UNIDO PRUSIA RUSIA

COALICIÓN

FRANCIA AUSTRIA ESPAÑA SUECIA RUSIA

1804

Turno 18 - 19

3 Guerra en Georgia

Sitúa en Georgia una rebelión de nivel 3 si no es independiente.

1805

Turno 18

3 Federico II

El jugador que controla Prusia despliega este líder. Además, hasta dos unidades del ejército donde se coloque este general pasan a ser veteranas.

1806

Turno 18

3 Von Daun

El jugador que controla Austria despliega este líder.

1807

Turno 18

3 George Anson

El jugador que controla Reino Unido despliega este líder.

1808

TURNO 19

Turno 3 - 20

3 **Rebelión en América**

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 6 - 20

3 **Piratería**

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descuento de la forma habitual.

611

Turno 16 - 19

3 **Colonos británicos**

Reino Unido puede cambiar un dominio controlado impreso en Norte América como británico por una colonia, ganando 1 PV en el momento que consiga mejorarlos todas.

1608

Turno 17 - 20

3 **Pactos de Familia**

Si no están en guerra, Francia y España se alían.

1713

Turno 18 - 20

3 **Rebelión en Asia**

Se sitúa una rebelión de nivel 2 en alguna posesión europea de los minimapas de ASIA o INDIA.

1801

Turno 18 - 19

3 **Guerra en Georgia**

Sitúa en Georgia una rebelión de nivel 3 si no es independiente.

1805

Turno 19

3 **Máquina de Vapor**

A partir de ahora y hasta final de la partida, Reino Unido cuenta con vitalidad 6 en competencias comerciales.

1901

Turno 19

3 **Guerra de la Confederación Bar**

Aumenta en 5 el descuento de Polonia.

Sitúa 2 rebeliones de nivel 3 en Polonia.

CASUS BELLI

 POLONIA

 AUSTRIA

 RUSIA

 PRUSIA

1902

Turno 19

3 **Guerra Franco Corsa**

Si Córcega está inactiva, pasa a dominio francés.

Sitúa una rebelión de nivel 2 en la isla.

1903

Turno 19 - 20

3 **Guerra Rusia vs Crimea**

Si Crimea no está aliada (o es aliada de Rusia), pasa a estarlo con los Otomanos.

 RUSIA

 CRIMEA

1904

Turno 19

3 **Rebelión de Pugachev**

Sitúa 3 rebeliones de nivel 3 en en Horda de Oro.

Si los poseedores de estas áreas eliminan estas rebeliones en el turno, ganan 1 PV

1905

Turno 19

3 **Motín del té**

Si es posible, sitúa una rebelión de nivel 2 en algún área natal inglesa de Norteamérica.

1906

Turno 19 - 20

3 **Revolta social**

Sitúa una rebelión de nivel 2 en algún área en el mapa principal de la potencia con más descuento.

Si hay varias, a tu elección.

1907

TURNO 20

Turno 3 - 20

3 **Rebelión en América**

Coloca una rebelión de nivel 2 en un dominio (no un área natal) en América.

308

Turno 6 - 20

3 **Piratería**

Permite realizar un ataque con un escuadrón de calidad 1 ficticio (pirata) sobre cualquier comercio de los mini-mapas. En caso de éxito, la víctima sube su descuento de la forma habitual.

611

Turno 17 - 20

3 **Pactos de Familia**

Si no están en guerra, Francia y España se alían.

1713

Turno 18 - 20

3 **Rebelión en Asia**

Se sitúa una rebelión de nivel 2 en en alguna posesión europea de los minimapas de ASIA o INDIA.

1801

Turno 19 - 20

3 **Guerra Rusia vs Crimea**

Si Crimea no está aliada (o es aliada de Rusia), pasa a estarlo con los Otomanos.

RUSIA CRIMEA

1904

Turno 19 - 20

3 **Revuelta social**

Sitúa una rebelión de nivel 2 en algún área en el mapa principal de la potencia con más descuento. Si hay varias, a tu elección.

1907

Turno 20

3 **Guerra Persia vs Otomanos**

PERSIA OTOMANOS

2001

Turno 20

3 **We the people...**


EUA baja 1 el descuento.

2002

Turno 20

3 **Toma de la Bastilla**

Debe de jugarse como última carta de la mano. Sitúa una rebelión de nivel 3 en París. Al final de cada impulso de Francia, esta debe aumentar en 2 el descuento o situar una rebelión de nivel 2 en Francia.



2003

Turno 20

3 **Liberalismo**

Las fichas con 1 mercante proporcionan 3 de ingreso en lugar de 2.

2004

Turno 20

3 **Guerra de independencia de los EUA**

Francia, España y Holanda ganan 1 PV cada una si vence EUA y entraron en la guerra.

REINO UNIDO EUA

2005

Turno 20

3 **George Washington**

El jugador que controla los EUA despliega este líder.



2006

Turno 20

3 **Guerra de Sucesión Bávara**

El vencedor de la guerra se alía con Baviera.

AUSTRIA PRUSIA

2007

Turno 20

3 **Revuelta en Transilvania**

Sitúa si es posible una rebelión de nivel 2 en algún área austriaca en (o adyacente a) Transilvania.

2008

Turno 20

3 **Revuelta en Chechenia**

Sitúa una rebelión de nivel 2 en Sarai si está controlada por Rusia.

2009

Turno 20

3 **Revuelta holandesa patriota**

Sitúa dos rebeliones de nivel 2 en Holanda. Si Holanda elimina estas 2 rebeliones, gana 1 PV.

2010

Turno 20

3 **Guerra Austria vs Otomanos**

Austria y Rusia se alían.

OTOMANOS AUSTRIA

2011

Turno 20

3 **Guerra Suecia vs Rusia**

RUSIA SUECIA

2012

Turno 20

3 **Dinastía Zand**

Sitúa 2 rebeliones de nivel 3 en posesiones persas. Si Persia elimina estas 2 rebeliones, gana 1 PV.

2013

Turno 20

3 **Primer viaje en globo**

Todas las potencias occidentales bajan 1 el descuento.

2014

Turno 20

3 **Rebelión de Túpac Amaru II**

Sitúa 1 rebelión de nivel 3 en Cuzco, y otra en Santiago o en Quito.

Si España elimina estas 2 rebeliones, gana 1 PV.

2015

Turno 20

3 **Primera guerra anglo-maratha**

Se activan las áreas de Imperio Mogol con independientes de nivel 3.

1 PV para la potencia que posea al final de turno más de estas áreas.

2016

Turno 20

3 **Primera partición de Polonia**

A partir de ahora, Polonia aplica reglas de hundimiento.

CASUS BELLI



POLONIA



AUSTRIA



RUSIA



PRUSIA

2017

PODERES MENORES

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 descontento).

ALIADO ASIÁTICO
Turnos 13 - 20

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 conscripto **adicional** (sin subir descontento).

ALIADO EN LA INDIA
Turnos 16 - 20

Reglas especiales:

- Elector Imperial.

1
VOTO

BAVIERA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- Elector Imperial.

1
VOTO

BAVIERA
Turnos 12 - 20

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.

BERBERISCOS
Turnos 9 - 14

Reglas especiales:

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

1
VOTO

BOHEMIA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- Elector Imperial.

1
VOTO

BRANDEMBURGO
Turnos 1 - 11

Reglas especiales:

- Elector Imperial.
- Como condición de paz, un aliado puede pedir como posesiones de Brandemburgo: Pomerania, Gdansk o Königsberg, ganando éste 1 PV por cada una.
- Menor independiente.

1
VOTO

BRANDEMBURGO
Turnos 12 - 15

Reglas especiales:

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

2
VOTO

COSACOS
Turnos 1 - 10

Reglas especiales:

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

2
VOTO

COSACOS
Turnos 11 - 20

Reglas especiales:

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

3
VOTO

CRIMEA
Turnos 12 - 16

Reglas especiales:

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

2
VOTO

CRIMEA
Turnos 17 - 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.

1
VOTO

DINAMARCA
Turnos 14 - 20

Reglas especiales:

- La flota tiene una desventaja.

1
VOTO

EMIRATOS
Turnos 1 - 10

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.

2
VOTO

ESCOCIA
Turnos 1 - 12

Reglas especiales:

- Elector Imperial.
- Desde el turno 3 no incluye el Palatinado.

2
VOTOS

ESTADOS ALEMANES
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

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

2
VOTOS

ESTADOS ALEMANES
Turnos 12 - 20

Reglas especiales:

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

1-(0)
VOTOS

FLORENCIA
Turnos 1 - 8

Reglas especiales:

- No puede aliarse con Venecia.
- Menor independiente.



GÉNOVA
Turnos 1 - 8

**Reglas especiales:**

- No puede aliarse con Venecia.
- Menor independiente.



GÉNOVA
Turnos 9 - 14

**Reglas especiales:**

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

1
VOTO



HANNOVER
Turnos 16 - 20

**Reglas especiales:**

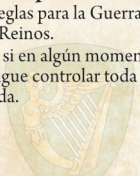
- Tienen una acción extra de piratería contra una potencia musulmana por impulso.
- Si pierden Rodas, y Malta pertenece a un poder cristiano, al inicio del siguiente turno aparecen en Malta y dan 1 PV al poseedor de la isla.
- El menor desaparece si Malta es conquistada o al final del T8.



HOSPITALARIOS
Turnos 1 - 8

**Reglas especiales:**

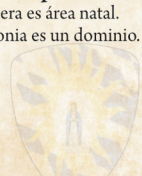
- Ver reglas para la Guerra de los Tres Reinos.
- 1 PV si en algún momento consigue controlar toda Irlanda.



CONFEDERACIÓN IRLANDESA
Turno 11

**Reglas especiales:**

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



LIGA CATÓLICA
Turnos 9 - 11

**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:

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



MERCENARIOS ALEMANES
Turnos 6 - 20

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:

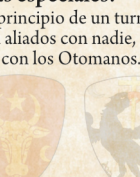
- Pueden ser desplegados desde cualquier área poseída y controlada (si estaban destruidos, cuando hay una nueva alianza se reconstruyen).



MERCENARIOS DE ÉLITE
Turnos 4 - 20

Reglas especiales:

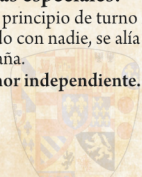
- Si al principio de un turno no están aliados con nadie, se alían con los Otomanos.



VALAQUIA Y MOLDAVIA
Turnos 1 - 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:**

- 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.



NATIVOS NORTEAMERICANOS
Turnos 9 - 20

Reglas especiales:

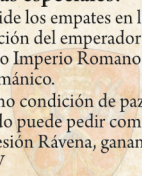
- Elector Imperial.



PALATINADO
Turnos 3 - 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 como posesión Rávena, ganando este 2 PV



PAPADO
Turnos 1 - 12

**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:**

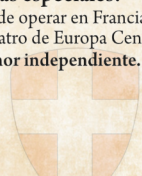
- Puede operar en Francia.



SABOYA
Turnos 1 - 8

**Reglas especiales:**

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



SABOYA
Turnos 9 - 20



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.



Reglas especiales:

- 1 PV cada turno para el Emperador.



Reglas especiales:

- Elector Imperial.



Reglas especiales:

- La flota tiene una desventaja.



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.







CREDITOS

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

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

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

