

Ultima Ratio Regis

Guerra y paz en la Edad Moderna



Ejemplos

Versión 3.0

CONTENIDO

1. EJEMPLOS	3	7.1 Ejemplo: Aplicar evento de una carta	15
2. Despliegue	3	7.2 Ejemplo: Repatriación de tropas	15
2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario	3	7.3 Ejemplo: Movimiento estratégico de ejércitos o flotas	15
2.2 Ejemplo: Subasta de potencias	3	7.4 Ejemplo: Reagrupar tropa	15
2.3 Ejemplo: Despliegue de una potencia	3	7.5 Ejemplo: Construcción de fortaleza	15
2.4 Ejemplo: Confección de la baraja	3	7.6 Ejemplo: Cuerpo expedicionario	15
2.5 Ejemplo: Comienzo del medio turno. Emplazamiento de comerciantes	5	7.7 Ejemplo: Intercepción con una tropa	17
3. Impulso 1: Francia - Berberiscos	5	7.8 Ejemplo: Aplicación ventajas y desventajas en subyugación	17
3.1 Ejemplo: Comienzo de Impulso	5	7.9 Ejemplo: Intercepción con un ejército	17
3.2 Ejemplo: Jugar carta	5	7.10 Ejemplo: Final de guerra	17
3.3 Ejemplo: Subasta de la tecnología	7	7.11 Ejemplo: Negociaciones de paz	17
3.4 Ejemplo: Piratería	7	7.12 Ejemplo: Formación flota combinada	17
4. Impulso 2: Hugonotes-Inglaterra-Holanda	7	8. Ejemplos adicionales.....	17
4.1 Ejemplo: Alianza entre potencias	7	8.1 Ejemplo: Combate de asedio	17
4.2 Ejemplo: Potencias que entran en guerra en apoyo de aliados	7	8.2 Ejemplo: Final medio turno	19
4.3 Ejemplo: Movimiento táctico de un ejército	8	8.3 Ejemplo: Final de guerra al final de turno	19
4.4 Ejemplo: Retirada a áreas adyacentes	8	8.4 Ejemplo: Competencia comercial	19
4.5 Ejemplo: Movimiento táctico naval	8	8.5 Ejemplo: Contabilización de ingresos y gastos	19
4.6 Ejemplo: Combate naval	8	8.6 Ejemplo: Degradación y eliminación de unidades y controles	19
4.7 Ejemplo: Subyugación	8	8.7 Ejemplo: Contabilización de puntos de victoria al final de turno	19
4.8 Ejemplo: Suministro por mar	8	8.8 Ejemplo: Agitación social	20
4.9 Ejemplo: Expediciones transoceánicas	9	8.9 Ejemplo: Cambio dinástico	20
4.10 Ejemplo: Intereses de potencia	9	8.10 Ejemplo: Hundimiento	20
4.11 Ejemplo: Desembarco anfibio	9	8.11 Ejemplo de alta complejidad	21
4.12 Ejemplo: Áreas independientes activas	9	9. CONSEJOS DE JUEGO.....	23
4.13 Ejemplo: Subyugaciones con líder	9	10. NOTAS DE LOS DISEÑADORES.....	24
4.14 Ejemplo: Combate subyugación	9	10.1 Potencias en juego	24
4.15 Ejemplo: Construcción líder extraordinario	9	10.2 Mapa y fichas	24
4.16 Ejemplo: Final de impulso	9	10.3 Evolución de las potencias	24
5. Impulso 3: España	9	10.4 Elementos de decisión	25
5.1 Ejemplo: Tropa que no puede reagruparse en un teatro	11	10.5 Eventos genéricos	25
5.2 Ejemplo: Subasta de un menor	11	10.6 Sistema de combate	25
5.3 Ejemplo: Refuerzos de un menor	11	10.7 Líderes	25
5.4 Ejemplo: Menores independientes que entran en guerra	11	10.8 Descontento	25
6. Impulso 4: Francia - Berberiscos	13	10.9 Vitalidad de las potencias	26
6.1 Ejemplo: Reparación de escuadras	13	10.10 Moral y desarrollo de las guerras	26
6.2 Ejemplo: Emplazamiento rebelión	13	10.11 Diplomacia	26
6.3 Ejemplo: Retirada desbandando tropas	13	10.12 Economía	27
6.4 Ejemplo: Combate	13	10.13 Avance tecnológico	27
6.5 Ejemplo: Apilamiento de Ejércitos y fortalezas	15	10.14 Narrativa	27
7. Impulso 5: Hugonotes-Inglaterra-Holanda	15	10.15 Conclusión	27

1. EJEMPLOS

La siguiente sección recoge un ejemplo de turno (con lo más importante) para tres jugadores, que enlaza con los diferentes ejemplos que aparecen en las reglas.

Recordemos que abreviamos C2 como categoría 2, I2 como una tropa de calidad 2, E2 como escuadra de calidad 2 y F como fortaleza. Utilizamos R2 como revuelta de nivel 2 y A2 como independiente activo de fuerza 2.

2. Despliegue

2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario

El escenario “Católicos y Protestantes”, ha sido diseñado para 2 o 3 jugadores. Como puede verse en una partida para tres, un jugador llevará España y la Liga católica, otro Francia, Portugal y Los Berberiscos. El tercero, las potencias protestantes (Inglaterra, Holanda y Hugonotes). Los dos primeros recibirán al final de cada turno una bonificación de 1PV.

A continuación se mirarán las reglas especiales que tiene el escenario, para tenerlas presentes durante toda la partida.

Finalmente, revisaremos para el primer turno del escenario (en este caso turno 6) qué eventos (que se produjeron en turnos anteriores que no se juegan) están activos.

En este caso TRATADO TORDESILLAS, LUTERO, ACTAS DE SUPREMACÍA, TRATADO DE ZARAGOZA, TERCIOS, REFORMA ESCOCESA y CALVINO.

Es conveniente también revisar los eventos que entraran durante toda la partida para poder hacer una buena planificación.

2.2 Ejemplo: Subasta de potencias

Los tres jugadores se sientan en torno al tablero en el orden que deseen (durante el resto de la partida deberán ocupar las mismas posiciones). A continuación apuestan, en secreto. El primer jugador 6 PV para escoger primero, el segundo y el tercero 2 PV.

El que apostó 6 será el primero en escoger (J1). Los otros lanzan un dado para desempatar, estableciéndose los jugadores segundo (J2) y tercero (J3).

J1 escoge llevar el paquete España-Liga Católica, J2 Francia-Portugal-Berberiscos, quedando Inglaterra-Holanda-Hugonotes para J3.

J1 escoge una ficha de control de España (podría ser de la Liga Católica), y la posiciona en el marcador de PV en la posición 0 (por ser el que más apuesta). J3 escoge, por ejemplo, la de Inglaterra y la ubica en la posición 4 (ya que apostó 4 PV menos que J1). J2 escoge una de Francia y la posiciona en 4 PV.

	1	2	3		5	6
10	11	12	13	14	15	16

A continuación, cada uno toma las cartas de las potencias que lleva y las pone a su lado (por el lado correspondiente al escenario), seleccionando sus marcadores de control, las tropas disponibles, y sus posibles aliados.

2.3 Ejemplo: Despliegue de una potencia

J2 despliega Francia de la siguiente forma (turno 6): Sitúa el marcador de descontento en 4 (su vitalidad). Dispone de 12 puntos: con 2 construye 1E2 en el MO; con 2 más 1F en Lyon (todo esto lo puede construir de golpe porque estamos en el despliegue). En París pone una fortaleza en construcción y en Ruan 1E3 en reparación. Lleva gastados $2+2+1+1=6$. 4 puntos más para construir 3I3 y 1I2, emplazando las de 3 en Tours y la restante en Troyes. Saca al azar un líder, y tras comprobar que es un almirante, decide ponerlo por la cara ordinaria (para no subir el descontento), y lo emplaza junto con el ejército de Tours. Con el punto que le queda vuelve a probar suerte con otro líder y vuelve a salir un Almirante. Como no quiere un líder extra para ahorrar mantenimiento, sustituye con el obtenido el que emplazó justo antes. Francia no tiene para este escenario aliados iniciales.

J3 despliega los Hugonotes, que por su parte disponen de 8 puntos. Sitúan el marcador de descontento en 3, y construye 1 líder (que toman por el lado ordinario), 1F en Burdeos y 2I3 y 1I2 en Clermont. Lleva gastados $(1+2+3)=6$. Con otro punto decide bajar el descontento en 1, y con el que le queda saca al azar otro líder. Esta vez tienen suerte y le sale por la cara extraordinaria con la cualidad de Organizador. Decide tomarlo así sustituyendo al que tiene (ver “17.3 Líderes extraordinarios”). Con esto aumenta el descontento en 3 (quedándole en $3-1+3=5$). Los Hugonotes empiezan aliados con Inglaterra y Holanda.

Para todas las potencias de todos los jugadores se procederá de forma análoga y simultánea. Nótese, no obstante, que tanto la Liga Católica como Portugal no aparecen hasta los turnos 7 y 8 respectivamente. Por ello serán desplegados al inicio de los mismos (las áreas de la Liga son por ahora de Francia, y las portuguesas no entran en la partida).

2.4 Ejemplo: Confección de la baraja

Nuestros amigos quieren ahora confeccionar la baraja para el turno 6. Para este escenario deberá de tener 30 cartas (10 por jugador).

Si no se ha hecho antes, **es muy importante ahora todas las reglas para el turno que se juega**, ya que pueden afectar a la confección de la baraja, entre otras muchas cosas.

Los eventos históricos del turno 6 son, por un lado, aquellos que empezaron en turnos anteriores, pero todavía están vigentes: REBELIÓN EN AMÉRICA, TENSIONES RELIGIOSAS, COLONOS ESPAÑOLES, REBELIÓN PROTESTANTE, CONTRA REFORMA, REVUELTA JELALI, CAÍDA DE LOS HOSPITALARIOS, PEQUEÑA GUERRA EN HUNGRÍA, GUERRA OTOMANO-VENECIANA y GUERRA DE LIVONIA (no obstante, según reglas especiales de este escenario, tendremos únicamente las cinco primeras).

A estos eventos añadimos los que aparecen este turno, descontando como en el caso anterior los que indica el escenario (en la mayoría de escenarios se juega con todos los eventos). De esta forma añadimos los siguientes; ASTROLABIO NÁUTICO, REBELIÓN EN ESCOCIA, FRANCIS DRAKE, GUERRA DE RELIGIÓN FRANCESA, MASACRE RELIGIOSA, CATALINA DE MEDICI, REBELIÓN DE FLANDES, PIRATERÍA, CONSPIRACIÓN CATÓLICA y REBELIÓN DE LAS ALPUJARRAS.

Entre los dos grupos suman 15 cartas, por tanto, para llegar a 30 tomaremos 15 cartas de los eventos genéricos. Para ello se toma esta baraja (que hemos apartado previamente), barajamos las cartas boca abajo, sin verlas, y tomamos al azar las 15 cartas. También por el escenario, hemos apartado los eventos genéricos siguientes (Floencia, Aliado oriental, Bohemia y Palatinado, Estados alemanes, Baviera, Brandemburgo, Elección Imperial y los CB Mutuos donde aparezcan Austria, Otomanos o Rusia). El resto se aparta boca abajo para que no pueda saberse qué cartas se han separado y cuáles no.

Ahora tomamos las 15 cartas de eventos históricos, y las mezclamos con la selección de las 15 cartas de los genéricos, barajándolas boca abajo, y repartiéndolas (también boca abajo) a los jugadores.

2.5 Ejemplo: Comienzo del medio turno. Emplazamiento de comerciantes

Siguiendo el ejemplo, J1 es el jugador con menos PV, por lo que decide el orden y quien comienza. El orden será J2-J3 y luego J1 (en el caso de 3 jugadores, el orden en que están sentados carece de importancia).

Ahora los jugadores toman las fichas de comerciantes disponibles y las ubican en los centros de comercio. En cada centro de comercio la ficha puede colocarse por la cara de 2 si la potencia tiene allí 2 o más puertos comerciales. Por la cara de 1 si tiene al menos un área costera.

España sitúa sus comerciantes

- Atlántico Oriental: Comerciante por la cara 2 (Sevilla y Amberes)
- Caribe: Comerciante por la cara 2 (Cuba, La Española, Panamá y Cartagena)
- Mediterráneo Occidental: Comerciante por la cara 2 (Barcelona y Génova)
- Mediterráneo central: Según reglas del escenario, la capacidad es 0, por lo que ni se molesta en situar comerciantes aquí.

Francia

- Atlántico Oriental: Comerciante por la cara 2 (Nantes y Ruan)
- Mediterráneo Occidental: Comerciante por la cara 1 (tiene al menos 1 área costera)

Holanda

- Mar del Norte: Comerciante por la cara 2 (Ámsterdam, Zelanda y regla especial de la potencia)

- Atlántico Oriental: Comerciante por la cara 2 (Zelanda y regla especial de la potencia)

Inglaterra

- Mar del Norte: Comerciante por la cara 2 (Londres y Newcastle)
- Atlántico Oriental: Comerciante por la cara 2 (Londres y Bristol)

Berberiscos

- Mediterráneo Occidental: Comerciante por la cara 1 (tiene al menos 1 área costera)

A continuación pasaremos a ordenarlos

- Mar del Norte: Holanda e Inglaterra empatados en puertos comerciales, y después en vitalidad. Como son llevadas por el mismo jugador, llegado este caso lo decide él. Sitúa primero a Holanda.
- Atlántico Oriental: Tenemos un cuádruple empate en puertos comerciales. Desempatando por vitalidad tenemos España, Francia, Holanda e Inglaterra.
- Mediterráneo Occidental: Primero España con 2 puertos comerciales. Después tenemos empatados a Francia y Berberiscos con 1 puerto comercial cada una. Como Francia tiene más vitalidad queda segunda.

Nótese que los Hugonotes no han situado comerciantes porque así está en la carta de potencia. No obstante, si tuvieran por ejemplo un par de comerciantes, habrían situado ambas fichas por la cara de 1 en Atlántico Oriental y Mediterráneo Occidental, aunque habrían quedado últimos al carecer de puertos comerciales.

3. Impulso 1: Francia - Berberiscos

3.1 Ejemplo: Comienzo de Impulso

Comienza J2 (lleva Francia y los Berberiscos). En el comienzo de impulso verifica: qué unidades francesas pueden hacer desembarcos anfibios (no tiene tropas en ningún puerto), qué flotas pueden hacer piratería (la del MO), no tiene tropas para reagrupar, pero puede terminar de construir la flota de Ruan y la fortaleza de París. No tiene flotas operativas que sacar al mar (la de Ruan está en mantenimiento).

Si tuviera que negociar una paz, ahora es el momento (no se puede hacer cuando ha empezado a gastar puntos de acción).

El comienzo del impulso para Los Berberiscos es diferente. Pueden hacer piratería con cualquiera de sus dos flotas siempre que no las muevan de mar (ya que empiezan en el sitio). Comienzan aliados con los Otomanos (según su carta), aunque en este escenario esto se obvia.

3.2 Ejemplo: Jugar carta

J2 consulta en secreto su mano. Tiene una carta prioritaria que está obligado a jugar en primer lugar. No ha estallado la guerra con los Hugonotes, pero es inminente. Decide primero emplear el punto de potencia de Francia en terminar de construir la flota



de Ruan y sacarla al mar. A continuación juega REBELIÓN DE LAS ALPUJARRAS.

Con el evento sitúa sendas rebeliones en Granada y Gibraltar. Dispone ahora de tres puntos, que emplea enteramente en Francia, reclutando 112 para completar el ejército de Tours, terminando de construir la fortaleza de París. Construye un líder en la flota del AO (el líder escogido por la cara extraordinaria es decidido y rehúsa subir tres el descontento).

Como no ha empleado puntos en Los Berberiscos, todavía puede gastar una carta sobre esta potencia y lo hace.

3.3 Ejemplo: Subasta de la tecnología

J2 juega la carta TECNOLOGÍA TERRESTRE. Empieza J2 (ya que ha jugado la carta):

1. Francia, que tiene un descontento de 4 (\leq a su vitalidad), puede apostar hasta su vitalidad ($=4$) y decide apostar 2.
2. J3 lleva los Hugonotes, que tienen un descontento de 5, como su vitalidad es 3, como mucho podría apostar hasta 1 ($=3*2 - 5$, el doble de su vitalidad menos el descontento), por tanto, no puede superar 2.
3. J3 pasa.
4. J1 apuesta 3 con España.
5. Le vuelve a tocar a J2, que aunque puede apostar todavía 4, decide no hacerlo y pasa.
6. J3 vuelve a pasar.
7. Finalmente, J2 sube en tres el descontento de España, situando la carta junto a la de esta potencia para recordar que durante el turno tiene esta ventaja tecnológica.

J2 dispone para los Berberiscos de los dos puntos de la carta, y el intrínseco de la potencia. Con uno de ellos construye un líder y lo asigna a una de las escuadras. A continuación puede (sin coste alguno) reunir ambas escuadras (ya que están en el mismo mar) en una única flota.

3.4 Ejemplo: Piratería

J2 decide ahora gastar las 2 acciones que le quedan en piratería. Los Berberiscos no están en guerra con España, pero según su carta de potencia no necesitan de estos formalismos.

Las flotas empezaron en el MO el impulso anterior, por lo que cumplen el segundo requisito. Primer punto, una de las flotas anuncia la acción de piratería. España anuncia la interceptación con su aliado (la flota genovesa). Recordemos que en los combates de piratería siempre lucha una flota contra una flota.



La flota de los Berberiscos es de calidad 2, por lo que lanza un dado C2; la genovesa de 3 (C3). El primero obtiene un 5 y el segundo un 1 (que por categoría pasa a 3). La flota de los Berberiscos hace 2 puntos de batalla y la genovesa 1, por tanto, es victoria para los Berberiscos. Dado que la diferencia no ha llegado a 2 la flota genovesa se retira a Génova pero sin averiar. Como había 2 comerciantes españoles en el centro de comercio de ese mar, los Berberiscos bajan en 2 el descontento y España sube en 2.

Con el segundo punto, J2 decide volver a hacer la acción con la segunda flota (máximo una piratería por flota e impulso). Como la flota genovesa no fue averiada, España puede oponerse otra vez con la misma flota (pero ahora con una desventaja por estar la flota en puerto).

Los dados son ahora C2 contra C2 ($=3-1$). Los Berberiscos obtienen un 2 y España un 5. Vence España y ahora la diferencia es de 2, por lo que la flota de los Berberiscos debe retirarse averiada a su base (Argel).

En el final de impulso J2, no tiene tropas dispersas que quiera repatriar, por lo que finaliza y empieza el impulso de J3.

4. Impulso 2: Hugonotes-Inglaterra-Holanda

4.1 Ejemplo: Alianza entre potencias

Dado que así lo indica en la carta de potencia de algunas de las implicadas (en este caso Hugonotes, Inglaterra y Hugonotes están aliados, así como Holanda y Hugonotes).

En cuanto se juegue la carta de REBELIÓN DE FLANDES, también estarán aliadas Inglaterra y Holanda.

4.2 Ejemplo: Potencias que entran en guerra en apoyo de aliados

J3 tiene una carta prioritaria que debe jugar primero, a no ser que empiece a jugar cartas de combate para retrasarla (ver "8.2.2 Impulso de un jugador"). Decide, por tanto, jugar GUERRA DE RELIGIÓN FRANCESA.

Francia y los Hugonotes están ahora en guerra, Inglaterra declara que apoya a los Hugonotes, por lo que entra en guerra con Francia; Holanda declina. Inglaterra anuncia que no entra en la guerra a Escocia (ver "2.1 Ejemplo: Comienzo de un escenario").

Como la guerra entre los Hugonotes y Francia ha sobrevenido por evento, el ganador obtendrá 1 PV extra (se deja la carta a la vista en un lateral del mapa. Servirá de recordatorio de la guerra y del PV extra). La guerra entre Francia e Inglaterra no tiene esta bonificación.



4.3 Ejemplo: Movimiento táctico de un ejército

J3 decide lanzarse con los Hugonotes sobre los franceses. Dispone de la acción intrínseca de la potencia y de hasta 3 más por la carta. Recluta 2I2 para el ejército de Clermont (ahora tiene 5, el límite sería de 4, pero el líder organizador le permite llevar hasta 5 tropas en este mapa). Con la acción de potencia hace un táctico y se lanza contra el ejército de Tours.

4.4 Ejemplo: Retirada a áreas adyacentes

Francia no desea una batalla campal todavía, y decide retirar el ejército. Puede hacerlo automáticamente a áreas adyacentes controladas, sin tropas enemigas (nunca desde el área desde donde es atacada) o con tropas propias no asediadas. En la situación actual, excepto a Orleans, puede retirarse a cualquiera de las otras áreas. Decide hacerlo a Ruan.

Los Hugonotes todavía podrían hacer un segundo movimiento (dentro de la misma acción táctica) para volver a mover, por ejemplo sobre Ruan, pero deciden no hacerlo. También podrían ahora intentar una subyugación sobre Tours (también dentro del mismo táctico), pero vuelven a declinar. J2 ha empleado 3 acciones (la de potencia y 2 de la carta).

4.5 Ejemplo: Movimiento táctico naval

J3 emplea ahora el punto de Inglaterra en hacer un táctico con su flota en el AO y declara que desea combatir a la flota francesa. J2 podría retirarse a puerto, pero decide combatir. Si J3 hubiese tenido un líder en la flota del MN, el táctico podría haber incluido mover esta flota (de una escuadra) al AO, juntarla con las dos de este mar y buscar combate con Francia. No obstante, para este tipo de combate solo pueden combatir dos escuadras por bando.

4.6 Ejemplo: Combate naval

Una flota de dos escuadras inglesas (una de calidad C2 y otra C3) se enfrenta a una flota francesa (C3). Para este combate el campo de batalla es de dos escuadras por bando. En la preparación del combate, como la escuadra francesa tiene un líder (es decir, es una flota), y en el mar hay un puerto comercial francés controlado (Ruan), esta decide “aparejar barcos mercantes para el combate”. Por tanto, llevará conscriptos (ver “13.1.9 Conscriptos”) lanzando de esta forma un dado extra C1, para así llegar también al tope de dos dados por bando. Subirá con ello su descontento 1 punto.

En la resolución, Inglaterra lanzará un dado C3 y otro C2; Francia uno C3 y otro C1. Con una tirada de dados respectiva de 2(2→3) - 4 y 4 - 3(3→2); tenemos que Inglaterra ha conseguido 2 puntos de batalla y una baja, Francia 1 punto de batalla y una baja; victoria para Inglaterra, ya que ha conseguido más puntos de batalla.

En la persecución, ninguno ha conseguido las dos bajas necesarias para eliminar una flota enemiga, por lo que estas bajas pasan a desbandados. Inglaterra infringe por tanto 2 desbandados (1 por la diferencia de puntos de batalla y otro por la baja). En consecuencia, la flota francesa debe girarse y volver averiada a puerto (escoge Ruan). Por su parte, los franceses no

consiguen con su único desbandado averiar ninguna flota (se necesitaban 2). Tras la derrota, y ya que ha lanzado al menos dos dados en el combate, Francia debe entregar una moral a Inglaterra (ahora la marcha de la guerra le es desfavorable en 1).

Si las tiradas hubiesen sido, por ejemplo, 4-4 y 5(5→4); en este caso habría vencido Francia por un punto. Las dos bajas que hacían los ingleses eliminarían la flota francesa (junto con el líder), y los dos desbandados franceses averiarían una de las escuadras inglesas, toda esta flota, al haber perdido, debería retirarse a puerto (la averiada con doble motivo). Al ser una victoria, la última unidad victoriosa ignoraría desbandados y bajas, por lo que la flota francesa se salvaría permaneciendo en el mar.

4.7 Ejemplo: Subyugación

Siguiendo con el ejemplo, a J3 le queda todavía 1 acción, que decide emplear en avanzar con el ejército hugonote sobre Ruan. El ejército francés se retira a París, la flota averiada de momento permanece en el área. Ahora J3 decide subyugar Ruan (con el mismo táctico).

J3 anuncia su intención de subyugar el área, J2 anuncia que se opone con el ejército de París, y J3 de nuevo que la flota inglesa intercepta el combate. Como Francia no tiene flota, el apoyo naval inglés es automático.

Este combate es de un dado contra otro. Inicialmente, los Hugonotes lanzarán un dado de categoría 3 y los franceses de 2. Los primeros tienen una desventaja (por haber movido en la acción táctica), mientras que los segundos otra (por la flota). J3 lanzará, por tanto, un dado C2 y J2 C1.

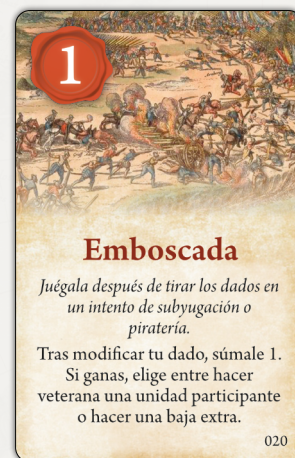
El primero obtiene un 4 y el segundo un 5→4. De entrada es un empate, donde nadie consigue desbandar al oponente (ambos hacen una baja, que pasa a desbandado, insuficiente para dispersar una tropa). J2 muestra ahora la carta de combate EMBOSCADA, añadiendo 1 a su dado, pasando ahora a 5. Según la carta, al haber vencido puede hacer una tropa del ejército opositor veterana (gira a 4 una de sus I3).

Los Hugonotes todavía podrían desbandar dos tropas del ejército para tomar el área (una si hubieran empatado). Deciden intentarlo en otro momento.

4.8 Ejemplo: Suministro por mar

Como se ha visto, un ejército hugonote en Ruan, ha intentado subyugar la zona sin estar adyacente a ninguna área controlada. Esto lo ha podido hacer porque todavía recibe suministro por mar, ya que el AO ha sido limpiado de flotas enemigas.

J3 ha empleado las acciones intrínsecas de hugonotes e ingleses, ha jugado una carta (una al menos es obligatoria cada impulso), ha hecho su evento y ha gastado las acciones en una de estas



potencias. Le queda la acción intrínseca de Holanda y la posibilidad, si lo desea, de emplear los puntos de una segunda carta sobre esta o sobre Inglaterra, ya que todavía no ha gastado puntos de carta en ninguna.

Como ya no le quedan cartas prioritarias, juega ASTROLABIO NÁUTICO. El evento lo puede hacer antes que las acciones. A partir de ahora la distancia de operación naval es de 2.



4.9 Ejemplo: Expediciones transoceánicas

Con la distancia de operación naval de 2, una flota holandesa con base en Ámsterdam, podría operar en el Caribe, para hacer el corsario, por ejemplo (ya que AO, MdN y MB cuentan como un solo mar cuando contabilizamos la distancia de operación naval entre mapas).

4.10 Ejemplo: Intereses de potencia

Ahora técnicamente Inglaterra podría empezar la colonización de América del Norte, pero desgraciadamente no tendrá interés en la zona hasta que aparezca el evento HENRY HUDSON.

Vamos a ver, no obstante, en los siguientes ejemplos, cómo podría conducirse una posible colonización de Colonia del Cabo si Holanda tuviese interés en África.

4.11 Ejemplo: Desembarco anfibio

J3 tiene 2 I2 y un líder (que empezaron el turno en Ámsterdam y no se han movido). Tiene además 1 escuadra en el mar del Norte. Desea desembarcar en Colonia del Cabo. Solo puede llevar 1 tropa (con el líder) por los siguientes motivos (cualquiera es suficiente):

- El apilamiento en estas áreas es de 1.
- Solo tiene una flota de 1 escuadra.
- Es un movimiento entre/hacia minimapas.

Anuncia que la escuadra tiene su base en Ámsterdam (de donde sale la expedición). Como no hay flotas enemigas en los mares africanos, la tropa holandesa llega felizmente al área.

Para otro ejemplo más complicado ver “8.11 Ejemplo de alta complejidad”.

4.12 Ejemplo: Áreas independientes activas

Con esta misma acción, J3 decide intentar la subyugación. Los holandeses parten de un dado C3 (que baja a C2 porque han movido ese turno). El área es independiente y tiene un marcador A3, por tanto, el área se resiste automáticamente con un dado de calidad 3.

Si Holanda hubiese empleado una acción anterior en mover su flota al ASO, habría dado una desventaja al opositor, por lo que la subyugación sería C2 contra C2 (3-1).

Ambos lanzan un dado y obtienen un 1.

4.13 Ejemplo: Subyugaciones con líder

Holanda obtiene, por tanto, un 2 y el área un 3. Vencen de un punto los defensores. Al ir con un líder, en estos combates se requieren dos resultados de desbandado para dispersar la tropa (en lugar de 1), por lo que la tropa holandesa es derrotada, pero permanece en el área.

4.14 Ejemplo: Combate subyugación

Con una segunda acción, J3 decide volver a intentar la subyugación. Ahora la tropa no ha movido, por tanto, se lanzan dos dados C3, obteniendo uno un 2 y repitiendo el otro un 1. Tras modificar los dados por las categorías, tenemos ahora un 3 contra un 3, empate. J3 decide desbandar la tropa holandesa (y obligatoriamente el líder, ya que solo está la tropa) y pasar a poseer el área. En el próximo impulso podrá reagruparla (ahora no puede porque esta no empezó el impulso desbandada).



4.15 Ejemplo: Construcción líder extraordinario

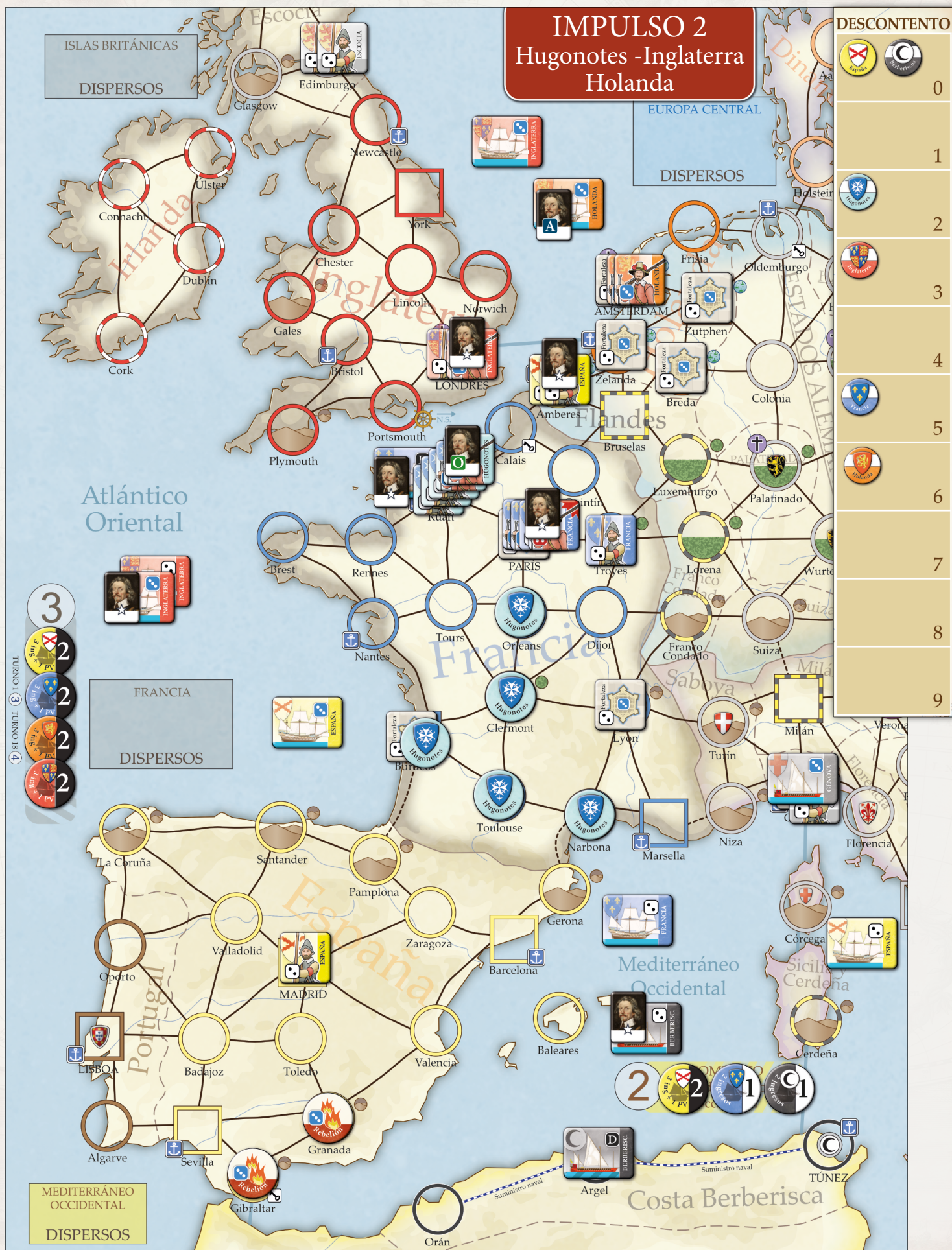
Con su último punto, Holanda se refuerza construyendo otro líder. Sale un Almirante, y decide subir en tres el descontento para quedárselo con esta característica (puede hacerlo porque su descontento no excede su vitalidad). Lo sitúa sobre su única escuadra.

4.16 Ejemplo: Final de impulso

En el final del impulso, Holanda podría mover su tropa dispersa de África a la zona de dispersión de EC (donde está Holanda, el teatro con la mayoría de sus áreas natales) pero no lo hace.

5. Impulso 3: España

Impulso ahora de J1, que lleva España (la Liga Católica aparecerá en el turno 7). En su inicio de impulso verifica que el ejército de México puede desembarcar en Filipinas (ahora que ha salido el



evento ASTROLABIO NÁUTICO puede hacerlo). Tiene una escuadra operativa en puerto (la genovesa), y la vuelve a sacar al MO (sin coste alguno).

5.1 Ejemplo: Tropa que no puede reagruparse en un teatro

Con la acción de España, desembarca el ejército (de una tropa y un líder) de México en Filipinas (escortado por una flota en el Pacífico Norte), y aprovechando la misma acción, se la juega a una subyugación.

Lanza un dado C1 (empieza con 3, pero tiene la desventaja de haber llegado, y la del terreno). El área independiente (A2) se defiende con un dado C2. Las tiradas son 3 (para el español) y 4. Tras la modificación por la categoría, el español se queda con 2 (frente a 4).

La diferencia de puntos de batalla es de 1, pero la baja del 4, al no ser suficiente para eliminar la tropa, pasa también a desbandado. Por tanto, con dos desbandados, aunque la tropa española está con un líder, debe dispersarse en el minimapa de Asia (sin poder de momento ser reagrupada allí, ya que no hay tropas ni áreas controladas).



Ahora juega la carta de alianza con ESCOCIA, pero decide jugar primero los puntos. Con el primero construye un líder en Madrid, y con el segundo mueve este líder y la tropa a Granada. No queriendo repetir el fiasco de Filipinas, decide no hacer la subyugación todavía.

En su final de impulso, mueve la tropa dispersa de Asia a la zona de dispersos del MO, que es donde tiene más áreas natales (esto se puede hacer con hasta 1 tropa máximo por impulso).

5.2 Ejemplo: Subasta de un menor

J1 empieza la subasta sin apostar (España no tiene interés en EO, por lo que no puede). Ahora le toca a Francia (J2). Su descontento actual es de 5, y según su carta de potencia, cuenta con vitalidad 5 en las subastas diplomáticas, por lo que podría poner hasta 5. No obstante, el jugador cree que con 5 puntos puede conseguir más PV que el que conseguirá por Escocia (según los objetivos de su carta de potencia). No obstante, no quiere ponérselo fácil a J3 y apuesta 4. J3 ha de apostar ahora 5 puntos o más si quiere que Inglaterra se alíe con Escocia. También según su carta de potencia, cuenta en la diplomacia, exclusivamente con Escocia, como con 5 de vitalidad. Como no desea encontrarse con un ejército Escocés atacando por el Norte, apuesta los 5. Como nadie más puede superarla, Escocia se alía con Inglaterra.

Dado que Escocia ya era aliada de Inglaterra, se ahorra un punto. La carta de CALVINO tiene efecto, pero al ser ambos Luteranos, Inglaterra no ha de pagar el punto extra. El descontento inglés sube, por tanto, en 4.

Según la carta "Escocia e Irlanda", además de la alianza de Escocia, Inglaterra aumenta otro punto su descontento por Irlanda (pasa a tener 8).



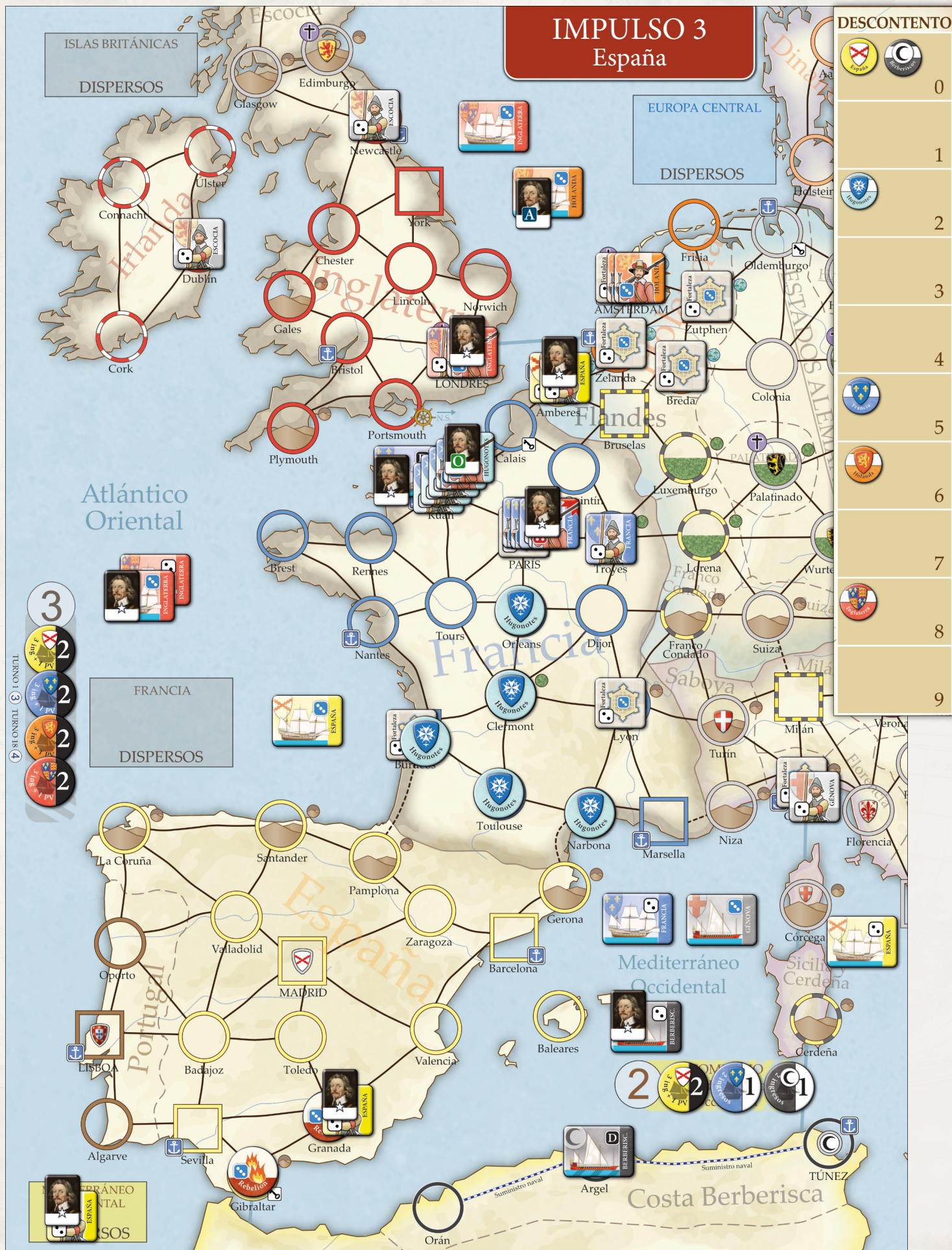
5.3 Ejemplo: Refuerzos de un menor

Dado que las dos unidades escocesas no estaban eliminadas, J3 aprovecha la alianza para retocar el despliegue. Toma la primera tropa y la vuelve a entrar (como si la acabara de construir), rediseplégandola en Dublín (de momento no hay flotas enemigas en el AO). La segunda la redisepliega a Newcastle.

5.4 Ejemplo: Menores independientes que entran en guerra

Si Escocia fuese un menor corriente, las áreas escocesas contarían como inglesas, por lo que de facto estaría en guerra con Francia. Al ser un menor independiente, Inglaterra debe decidir ahora si Escocia entra en guerra con Francia o no. Inglaterra decide entrarla en guerra (se señala poniendo un marcador de control francés en la carta de Escocia).

Caso de no haberla entrado, debería retirar todas las tropas escocesas a Escocia (tratándose a efectos de la guerra como si fuera neutral).



6. Impulso 4: Francia - Berberiscos

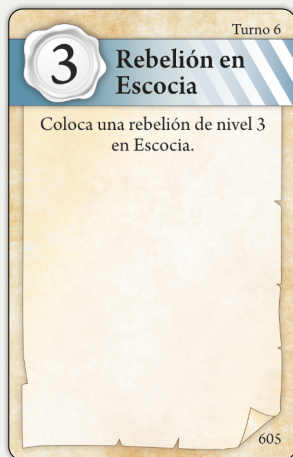
6.1 Ejemplo: Reparación de escuadras

Impulso ahora de J2. Con la acción intrínseca de los Berberiscos, decide reparar la escuadra y sacarla de nuevo al MO (formando una flota con la otra escuadra).

6.2 Ejemplo: Emplazamiento rebelión

J2 juega ahora REBELIÓN EN ESCOCIA, emplazando una rebelión R3 en Escocia (aliada de Inglaterra). La sitúa en Glasgow, ya que no es un área clave ni tiene unidades militares.

Nótese que esta carta tiene el nombre en negro con el fondo azul degradado. Será prioritaria cuando a J2 le queden tan solo 4 cartas. No obstante, puede ser jugada antes, tal y como se ha hecho.



6.3 Ejemplo: Retirada desbandando tropas

Con el punto de Francia, J2 repara la flota de Ruan y la saca al AO, y con el primer punto de la carta, ataca al ejército hugonote de Ruan.

Este ejército no puede evadir (todas las áreas adyacentes son enemigas), su única posibilidad sería desbandar el ejército, por tanto, J3 decide dar batalla. No obstante, si pierde, sea cual sea el modo, se quedará con todo el ejército desbandado, por este mismo motivo (incluso tropas que no participen en la batalla).

6.4 Ejemplo: Combate

Las fuerzas atacantes son 1I4, 2I3 y 1I2 (la máxima concentración de tropas permitida), mandados por un líder ordinario. Por su parte, el defensor hugonote enfrenta 2I3 y 3I2 (su líder organizador le permite apilar una tropa más).

Fase de preparación del combate:

Tamaño del campo de batalla. Ruan es plano, por tanto, es de 4 dados contra 4. No obstante, el líder organizador permite modificarlo en 1. Los Hugonotes dejan el campo de batalla en 5.

Francia selecciona sus 4 unidades para combatir, los Hugonotes seleccionan sus 5 (en batallas con el campo de batalla más pequeño, pueden quedarse tropas sin combatir).

Francia no llega a 5, por tanto recluta un conscripto, subiendo su descontento en 1.

Dado que es un área costera, los Hugonotes (su aliado inglés), deciden apoyar el combate con la flota. Francia decide otro tanto. Al final de este punto se explicará el combate previo que tiene lugar paso a paso. Por ahora nos quedaremos con que lo pierde Francia. Por tanto, solo hay una desventaja en el combate (la que le da la flota inglesa a Francia). J2 decide aplicarlo a su dado de C4, bajándolo a C3.

Fase de resolución del combate:

El atacante lanzará 5 dados, 3 C3, 1 C2 (por la tropa de 2), y otro C1 (por el conscripto). Los Hugonotes tienen 2 C3 y 3 C2. Francia lanza los dados (en el orden enunciado) y obtiene 2, 4, 4, 5, 5. El 2, al ser de un dado C3 pasa a 3, y el último 5, al ser C1, pasa a 4. El resultado, por tanto, es 3, 4, 4, 5, 4. 6 puntos de batalla y 3 bajas. Los Hugonotes, también en el orden enunciado, obtienen una tirada de 6, 4, 1, 5 y 5. El 1, al ser C2 pasa a 2. El resultado son 7 puntos de batalla y 2 bajas. Vencen, en consecuencia, los Hugonotes.

Fase de persecución:

Francia, con 2 de sus 3 bajas, elimina una unidad a los Hugonotes, estos con sus 2 bajas eliminan una unidad francesa. Ambos ponen en la casilla de unidades eliminadas una tropa de calidad 2.

Ahora vamos con las tropas dispersas. Nótese que en este tipo de combate, cada resultado de desbandado dispersa una tropa (lo más habitual es que sea cada dos). Por la diferencia de puntos de batalla que es 1 (=7-6), Francia debe de dispersar una unidad adicional (dispersa una de las unidades de 3). Los Hugonotes deben dispersar ahora otra (por la tercera baja que hizo Francia).

Consecuencias del combate:

Francia ha perdido y lanzó más de un dado, entrega una moral a los Hugonotes. Estos van ganando ahora la guerra de 1.

Los Hugonotes han eliminado al menos a una tropa enemiga, por tanto, hacen veterana una unidad superviviente (giran una tropa de 2 a 3). Los franceses también han eliminado al menos a una unidad y pasan otra unidad de 3 a 4.

El ejército francés se retira a París. Al vencer en una batalla campal, los Hugonotes se hacen automáticamente con el campo de batalla, por lo que pasan a controlar Ruan, que al ser clave, hace perder otra moral a Francia. La flota francesa (incluso estando averiada) debe retirarse (por ejemplo, a Caláis).

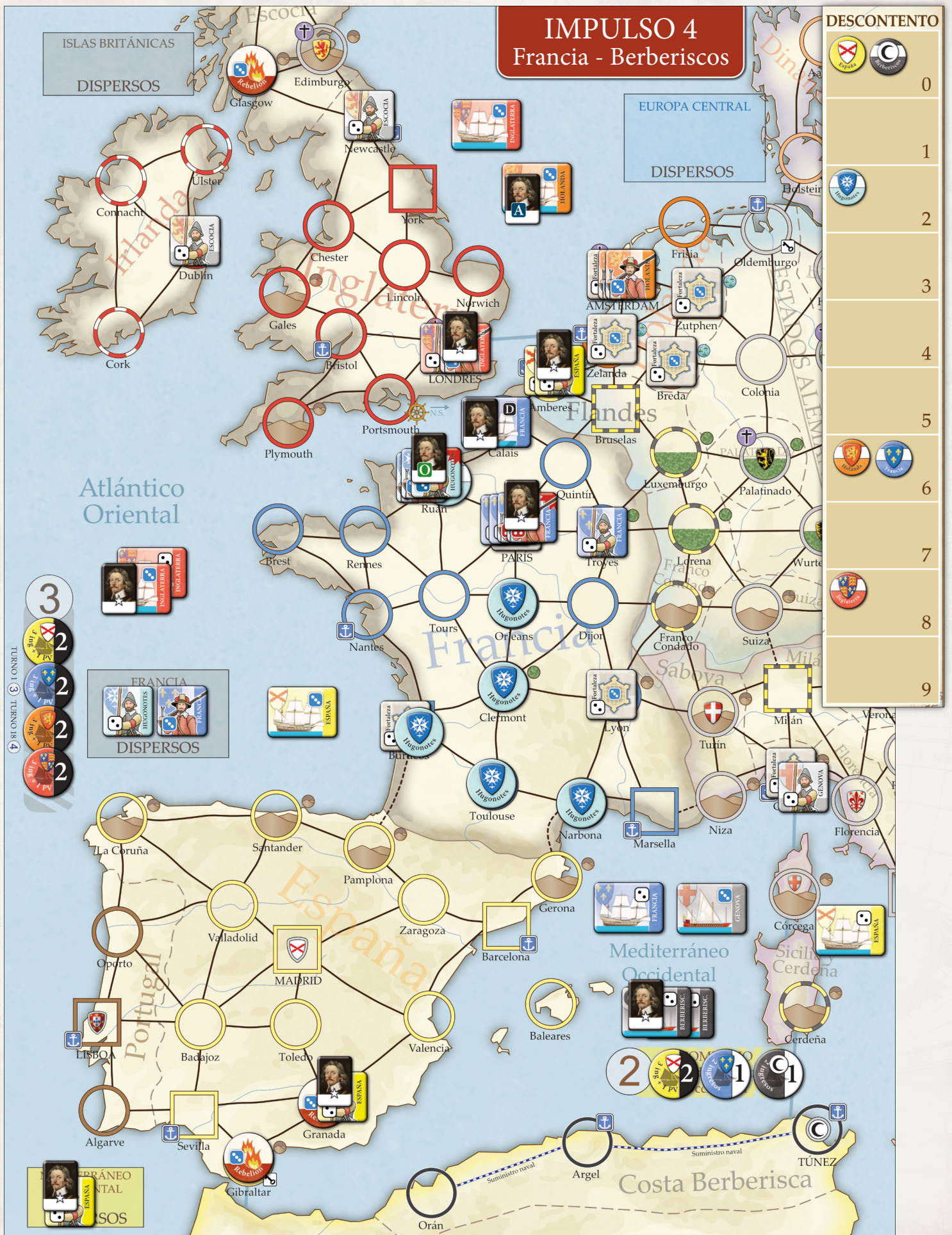
Tras la batalla, por tanto, tendremos para Francia un ejército en París de 2I4 (1I3 está dispersa y la otra I2 eliminada). Los Hugonotes permanecen en Ruan (ahora controlada), con 3I3 (una veteranizada). Una I2 está dispersa y la otra eliminada.

Combate naval previo de la fase de preparación:

Este combate naval es previo a la batalla campal (o ronda de asedio), y tiene lugar para disputar el apoyo de la flota. Tenemos la flota inglesa (1 E3 y otra E2) y la francesa (1E3). El campo de batalla en este tipo de combates es de 3. Inglaterra decide, en consecuencia, reclutar un conscripto (subiendo su descontento otro punto); Francia declina.

Los ingleses lanzarán por tanto 1 dado C3, otro C2 y otro C1; Francia 1 C3. Las tiradas de 2, 6 y 3, se modifican a 3, 6 y 2. Si consultamos la tabla, eso son 3 puntos de batalla y una baja. Francia obtiene un 4 (un punto de batalla y una baja). Victoria inglesa, la flota francesa deberá ahora de retirarse.

En la persecución, Inglaterra infringe 3 desbandados (los 2 de la diferencia de puntos de batalla, más la baja que no se pudo consumir). Francia, por su parte, hace 1 (el de la baja).



Resultado: Francia no consigue averiar ninguna flota, e Inglaterra avería la francesa (que se retira a Ruan).

Como el perdedor lanzó solamente un dado en el combate, no hay intercambios de moral (en el improbable caso de que hubiera perdido Inglaterra, esta sí que habría perdido un punto de moral a manos de Francia).

6.5 Ejemplo: Apilamiento de Ejércitos y fortalezas

A J2 le quedan dos acciones de la carta. Con dos acciones construye 2I2 en París (la I3 que está dispersa, no podrá reagruparla hasta el próximo impulso).

En París tenemos ahora 2I4 y 2I2, además de un líder y una fortaleza. Es un área del mapa principal (apilamiento 4) que no está siendo asediada. En caso de ataque enemigo, si fuera necesario por el tamaño del campo de batalla, Francia podría llegar a hacer una batalla lanzando 2 dados C4 (por las 2I4), 1 C2 (por la fortaleza) y 2 más C2 (por las 2I2). En total 5 dados con un líder ordinario (de entrada, no obstante, el tamaño del campo de batalla sería de máximo 4 dados). J2 anuncia que no jugará más cartas en el impulso.

7. Impulso 5: Hugonotes-Inglaterra-Holanda

7.1 Ejemplo: Aplicar evento de una carta

Le toca ahora a J3, que juega la carta REBELIÓN DE FLANDES, decide aplicar primero el evento. Como este indica, Holanda deja de estar aliada con España y pasan a estar ambas en guerra. Se sitúan marcadores de control en las tres áreas de Flandes. España entrega una moral a Holanda, siguiendo con lo que dice la carta, y repatría su ejército de Amberes. Las tres acciones las efectuará después de acabar con todas las consecuencias del evento.



7.2 Ejemplo: Repatriación de tropas

España debe repatriar las dos tropas que tiene en Amberes. Efectuará, por tanto, dos movimientos estratégicos de una tropa (una de ellas irá acompañada de un líder). Para ello todavía puede utilizar áreas holandesas. Decide moverlas a Lorena. No puede utilizar este movimiento para mover la tropa con líder a recoger a una unidad en Italia (por ejemplo) y volver con ella a Lorena.

Inglaterra anuncia que se une a la causa holandesa (junto con Escocia), por lo que pasa a estar en guerra con España.

Con la acción de Holanda, recluta un líder ordinario en Ámsterdam.

7.3 Ejemplo: Movimiento estratégico de ejércitos o flotas

J3 decide acabar con la rebelión de Glasgow usando el ejército escocés (recordemos que había una tropa en Dublín y otra en Newcastle).

Con la acción intrínseca de Inglaterra, decide hacer un movimiento estratégico de ejércitos. Para ello, toma primero el líder que tiene en la tropa de Londres, y lo mueve directamente sobre la tropa de Dublín (la ficha de líder exclusivamente). A continuación, anuncia que mueve por mar este ejército (la flota española del AO puede interceptar este movimiento).

Como España debería vencer el subsiguiente combate naval (el empate no sirve), y ante la superioridad naval enemiga, J1 declina. El ejército se mueve ahora a Chester, después a Newcastle (donde recoge a la otra tropa escocesa) y finalmente a Edimburgo.

7.4 Ejemplo: Reagrupar tropa

Los Hugonotes, con su acción, reagrupan la tropa que tienen dispersa junto al ejército de Ruan, ya que controlan el área. También podrían, de una forma más extravagante, reagruparla en Burdeos, y dado que esta acción incluye el movimiento estratégico de esa tropa, moverla por mar hasta Ruan.

7.5 Ejemplo: Construcción de fortaleza

J3 emplea las 3 acciones de la carta de la siguiente manera: con un estratégico emplaza su ejército de Ámsterdam en Luxemburgo, con una segunda acción empieza a construir aquí una fortaleza (se sitúa la ficha de “en construcción”). Hasta el siguiente impulso holandés no podrá girar la fortaleza por el lado operativo.

7.6 Ejemplo: Cuerpo expedicionario

Inglaterra y Holanda están de acuerdo en que la primera ceda una de sus tropas de 3 que hay en Londres al ejército que se está fortificando en Luxemburgo.

Con una acción, Inglaterra (u Holanda, cualquiera de las dos puede), efectúa un estratégico de 1 tropa para mover la fuerza de Londres a Ámsterdam y de ahí a Luxemburgo. Esta tropa contará a partir de ahora como holandesa a todos los efectos.

J3 tiene al alcance la victoria de los Hugonotes. Como no ha empleado acciones de carta sobre ellos, juega CB ESPAÑA vs INGLATERRA. Tal y como se indica en la carta, al estar ya en guerra, el ganador de la misma obtendrá 1 PV adicional. Esto se señala dejando esta carta debajo de la que provocó la guerra, que estará expuesta en un lateral del mapa.

Nótese que esta guerra estalló como consecuencia de la asistencia a un aliado, no por un evento de carta, por tanto, no estaba bonificada con



1 PV. Ahora sí que el vencedor de la guerra (Inglaterra o España) ganará 1 PV solo por vencer.

Con la primera acción, toma la tropa de 2 inglesa de Londres, y la lleva a Ruan (al salir de territorio Inglés, pasa a contar como de los Hugonotes, por lo que España no la puede interceptar navalmente).

7.7 Ejemplo: Intercepción con una tropa

Con la segunda acción, mueve el ejército a Rennes (primera parte del movimiento táctico). Al estar a dos áreas de distancia de París (Tours, Rennes), Francia solo podría interceptar con una tropa, por lo que deja hacer. Los Hugonotes acaban la acción en Nantes (Francia vuelve a declinar interceptar).

7.8 Ejemplo: Aplicación ventajas y desventajas en subyugación

Esta segunda acción finaliza con el anuncio de J3 de que subyuga el área. J2 se opone desde París. Como todas las tropas subyugadoras han movido, los dados serán C2 (3 - 1 por mover) contra C1 (2 - 1 por la distancia). El defensor anuncia que se opone desde la fortaleza (por tanto, no habrá persecución para ningún bando). Obtienen un 3 el primero y un 3→2 el opositor, por lo que vence J3 y pasa a controlar Nantes.

7.9 Ejemplo: Intercepción con un ejército

El ejército hugonote se mueve ahora en su tercera acción desde Nantes a Tours. Hay un ejército francés en París (un líder con tropas). Como Tours está controlada por Francia, y adyacente a París, J2 anuncia su decisión de interceptar el movimiento.

Toma las tropas de París que quiere (en este caso todas) y las sitúa en Tours para recibir al ejército hugonote que será el atacante. Dado que la intercepción solo puede hacerse desde una única área, la tropa de Troyes, por ejemplo, no puede unirse a la fuerza interceptora.

Sin entrar en detalles, la batalla finaliza con victoria de los Hugonotes, que ganan otra moral francesa y se hacen automáticamente con el control de Tours.

7.10 Ejemplo: Final de guerra

Francia tiene 4 de vitalidad, por tanto, tiene 4 fichas de moral. Perdió una batalla naval con Inglaterra; esto le supuso entregarle una de estas fichas. La batalla de Ruan (y posterior pérdida del área clave), le supuso la entrega de sendas morales a los Hugonotes. Con su última derrota a manos de estos, se ha visto obligada a entregar el último punto de moral. Al quedarse sin ninguno, Francia se ve obligada a negociar la paz con algún enemigo. Escoge a los Hugonotes.

7.11 Ejemplo: Negociaciones de paz

Francia ha entregado 3 fichas de moral a los Hugonotes, y no ha arrebatado a estos ninguna (pierde de momento por 3).

Se hace ahora el ajuste por la diferencia de áreas no clave arrebatadas. Tenemos dos territorios que han arrebatado los Hugonotes (Nantes y Tours), por ninguno arrebatado por

Francia. Por tanto, Francia debe entregar otra moral. Al no quedarle más, debe devolver a los Hugonotes alguna moral arrebatada a estos. Como tampoco es el caso, este ajuste se ignora, aunque se tiene en cuenta esta pérdida adicional (ahora es de 4).

Resultado final: 4 morales arrebatadas por los Hugonotes y ninguna por Francia (como Francia tiene 4 puntos de vitalidad, cualquier exceso se hubiera reducido a 4). Los Hugonotes no suben el descontento, pero Francia sube en 4.

Esta guerra, al llegar sobrevenida por un evento, está bonificada con 1 PV, que se le sube inmediatamente a J3.

Los Hugonotes, con sus 4 condiciones, normalmente podrían escoger ganar 2 PV (por las 4 condiciones). No obstante, según las reglas especiales para guerras civiles, hay objetivos por victoria militar. Esto quiere decir que con 4 condiciones pueden obtener 4 PV.

Otras posibilidades podrían haber sido, por ejemplo, pedir el área de Lyon (2 condiciones), destruyendo la fortaleza, y ganar 2 PV con las otras 2 condiciones. No obstante, nuevamente por las reglas especiales para guerras civiles, no pueden pedirse áreas natales como condición de paz.

Los territorios arrebatados deberían normalmente ser devueltos. También por la guerra civil, en este caso pasan a ser posesiones del Hugonote.

Ahora comenzaría un periodo de paz forzada entre Hugonotes y franceses hasta final de turno (que, de forma particular por este escenario, se verá interrumpido). Francia sigue en guerra con Inglaterra.

7.12 Ejemplo: Formación flota combinada

Con el acuerdo de Inglaterra y Holanda, ambos aliados (en este caso son el mismo jugador), deciden reunir una flota combinada. Sitúan la flota inglesa del mar del norte bajo la pila de la escuadra holandesa y el almirante para indicarlo.

A partir de ahora, esta flota contará como holandesa, en lo que a moral ganada/perdida se refiera. Para contar como inglesa, se necesitaría de un líder inglés asignado a esta escuadra, que debería de situarse en la cima de la pila.

8. Ejemplos adicionales

La partida continúa, y en impulsos posteriores...

8.1 Ejemplo: Combate de asedio

España se ha abierto paso en Flandes, que controla ahora por completo, y dispone de un ejército de 1I4, 2I3 y 1I2 junto con un líder en Amberes. Está en guerra con Holanda e Inglaterra. Los holandeses tienen fortalezas en todas las áreas holandesas, excepto Frisia. Hay 1I3 y 1I2 en Zelanda, y un ejército de 2I3 (una tropa holandesa y el cuerpo expedicionario inglés) en Breda (con un líder ordinario). Hay una flota aliada de 2E3 con un almirante holandés en MN.

España acaba de jugar una carta de evento con 3 acciones. Con la de potencia (que no ha usado todavía) avanza sobre Zelanda con todo el ejército.

J3 decide retirar a Breda la I2, e interceptar con todo el ejército de Breda sobre Zelanda. Decide librar una batalla campal (podría limitarse a aceptar un asedio), ya que cuenta con los 3 dados C3 (por las tropas), y otro más por la fortaleza (que también puede participar en la batalla campal pero como C2).

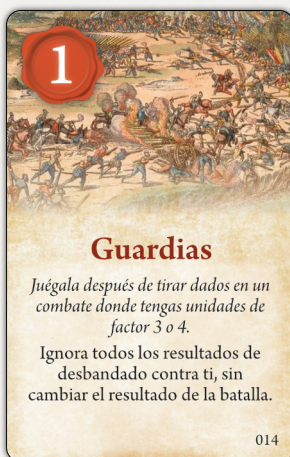
Como Amberes da a los 2 mares, una flota española en el Atlántico Oriental podría participar en las diferentes operaciones. No es este el caso.

Ha sido una victoria española donde Holanda ha eliminado una tropa. No ha tenido desbandados gracias a la carta de combate de GUARDIAS. J3 decide retirar sus 2 unidades dentro de la fortaleza. Comienza el asedio.

El turno de llegada es donde se planta el asedio, por lo que se necesita una acción posterior para empezar los asaltos:

Primer asalto español (segunda acción del impulso)

El campo de batalla en asedios es de 3 dados. España asalta con 1I4+2I3 (la desventaja naval le hará tirar 3 dados de C3, o bien 1C4, 1C3 y 1C2). Holanda lucha con sus 2I3 y la fortaleza (3 C3). Con la ventaja naval puede subir una calidad, por lo que tira 1C4 y 2C3.



Tras lanzar los dados, y modificarlos por la categoría, los españoles obtienen un 4, 3 y 6 frente a un 4, 3 y 3. Vencen el asalto haciendo 4 puntos de batalla y 2 bajas, frente a 3 puntos de batalla y una baja aliados.

Con las 2 bajas Holanda debe eliminar una de las 2 tropas que participaron. La baja aliada (que pasa a desbandado), no es suficiente para dispersar una tropa española. El desbandado que hacen los españoles, por la diferencia de puntos de batalla, en principio tampoco es suficiente para hacer una baja de asedio.

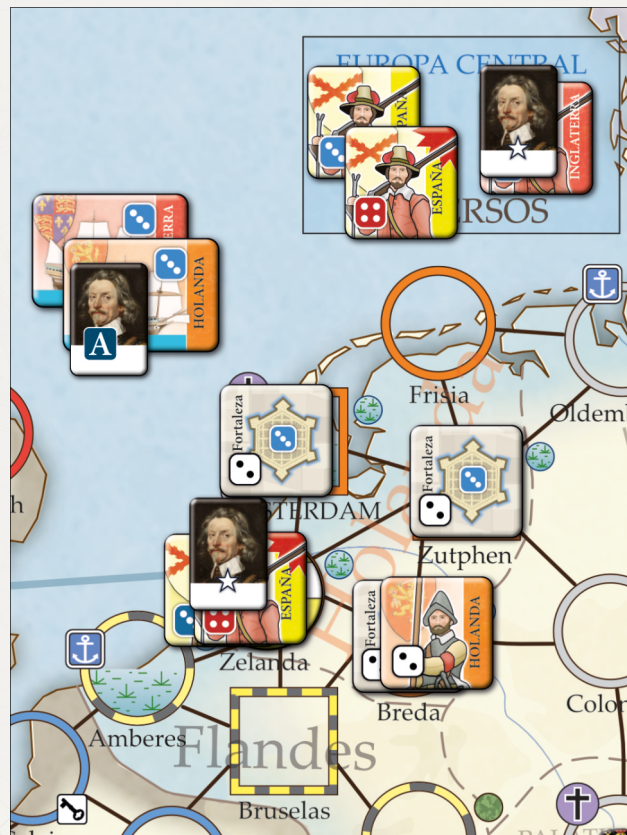
No obstante, **en asedios el vencedor siempre dispersa al menos una tropa enemiga** o, en este caso, consigue una baja de asedio. Al eliminar una tropa enemiga, España veteraniza a una de sus 3 tropas asaltantes. Como las bajas de asedio no superan las tropas presentes (son una y una respectivamente), el asedio continúa.

Segundo asalto español (tercera acción del impulso)

Se repite el mismo planteamiento; ahora J3 moviliza un conscripto (el defensor siempre puede hacerlo en asedios incluso sin líderes). El defensor tiene, por tanto, 1I3 y la fortaleza, además del conscripto (2C3+1C1). Tiene una ventaja por la flota y una desventaja por la baja de asedio. Lo más interesante es tirar con 1C3+2C2. El atacante, si combate ahora con 2I4+1I3 puede lanzar con 2C4+1C2, o 1C4+2C3.

Las tiradas modificadas para los españoles son de 4, 5 y 3. Holanda obtiene 3, 5 y 5. Vence ahora Holanda (4 a 5). La baja española se pierde, mientras que los desbandados holandeses dispersan una de las tropas españolas asaltantes. España, por tanto, dispersa una tropa.

Tercer asalto español (última acción del impulso)



Holanda vuelve a reclutar un conscripto, por lo que ahora tenemos 2I4 y 1I2 para España; y 1I3, la fortaleza y un conscripto para Holanda. Aplicando ventajas y desventajas tendremos por ejemplo 2C4+1C1 para España, y 1C3+2C2 para Holanda. Con las tiradas modificadas de 4, 4, 2 para España y de 6, 3, 3 para Holanda, tenemos que España desbanda otra de sus tropas.

Al eliminar la que quedaba holandesa, veteraniza una de las tropas participantes y consigue tomar la ciudad, ya que ahora las bajas de asedio superan a las tropas (que son 0). España pasa, por tanto, a controlar el área. Como no es un área clave, no hay pérdida de moral holandesa.

8.2 Ejemplo: Final medio turno

El turno avanza, y hacia el final tenemos que le toca a J2, que llevaba Francia y los Berberiscos (ambos siguen en guerra) y no le quedan cartas. J2 realizará la acción intrínseca de cada potencia, y al principio del impulso podrá reagrupar una tropa con cada una (por estar en guerra). Adicionalmente, por no tener cartas podrá realizar una acción extra con una de las dos.

Juega ahora J3 su última carta normalmente. Le sigue J1 (al que le quedan dos cartas). Emplea las acciones de una de ellas sobre su única potencia (España), pero durante el impulso juega la otra, ya que resulta ser una carta de combate. Cuando acaba, finaliza el medio turno y se pasa al final de turno.

8.3 Ejemplo: Final de guerra al final de turno

España ha arrebatado 2 morales a Holanda, y esta a España 1; vence España por 1. Al estallar la guerra por carta, esta estaba bonificada por 1 PV. En las condiciones de victoria de España aparece “victoria militar contra Holanda”, por tanto, como reparación de guerra puede por 1 reparación conseguir 1 PV (lo normal son 2 reparaciones).

La guerra acaba (más bien será una tregua), ganando España 2 PV (el de la guerra bonificada y el de la reparación). Holanda sube en 2 el descontento (por perder 2 morales) y España ninguno (la mitad de 1 redondeado hacia abajo). España devuelve las áreas capturadas y el ejército español de Holanda debe repatriarse (por ejemplo, una tropa a Tarento y el resto a Bruselas).

De esta forma se van finalizando todas las guerras (Inglaterra, por cierto, deberá repatriar su cuerpo expedicionario en Francia).

8.4 Ejemplo: Competencia comercial

Se repasan ahora los centros de comercio con más comerciantes de su capacidad. Tenemos que en el MO, en este orden, hay 1 comerciante francés, 2 de España y otro Berberisco (Francia está delante de España porque realizó la acción de promocionar comerciante).

Hay 4 comerciantes en total para una capacidad de 2, por tanto, debe de resolverse una competencia comercial

Eliminamos el comerciante Berberisco, pero sigue sobrando 1 comerciante. Pasamos el comerciante español a 1. Ahora ya hay

2 comerciantes (el francés y el español) por lo que finaliza la competencia. Si el orden hubiese sido 2 de España, y 1 para Francia y Berberisco, habrían quedado los dos españoles.



8.5 Ejemplo: Contabilización de ingresos y gastos

Los ingresos de España son: 10 (de la carta de potencia) + 3 (2 comerciantes en el Caribe) + 3*2(1 comerciante en el MO, otro en el AO y otro más en el AS) + 3 áreas clave no natales (Bruselas, Milán y Nápoles) = 22.

Los gastos: 4*2 (de sus 3 flotas en el mapa y de otra que le fue destruida) + 3 (de sus 3 líderes activos) + 2 (de dos fortalezas) + 9 (de tropas entre eliminadas, dispersas y operativas) + 1 Rebelión (en Santiago, Sudamérica) = 23. Como se ve, no se mantienen las unidades aliadas. La diferencia es de 1 punto, que se acumula a su descontento actual de 10, pasando a 11.

Con el resto de potencias se procede de forma similar.

8.6 Ejemplo: Degradación y eliminación de unidades y controles

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

8.7 Ejemplo: Contabilización de puntos de victoria al final de turno

España ya ha contado los puntos por guerras durante el turno (algunos al acabar las guerras del final de turno). Ahora cuenta el resto.

PV por sus objetivos de potencia:

- El de victoria militar contra Holanda ya se ha contado (este tipo de puntos se contabilizan en cuanto acaba la guerra).
- Poseer todas las áreas impresas en el mapa principal como españolas: 1 PV
- Poseer todas las áreas impresas como españolas en América Central y América del Sur: 1 PV

PV genéricos:

- Por presencias en teatros de operación tiene en MO, MC y EC: en total 3 PV.
- Por comercio, tiene monopolio en el Caribe: 1 PV.

PV por escenario:

- En este escenario, el jugador que lleva España recibe 1PV de bonificación cada turno.

En total gana 7 PV, que se añaden a los que ya tiene J1 (los PV los gana el jugador que lleva España).

8.8 Ejemplo: Agitación social

España, con un descontento de 13 supera en 3 el doble de su vitalidad (que es 5). Tiene varias posibilidades:

- Situar 3 rebeliones en territorios propios.
- Dispersar 1I2 y poner 1 sola rebelión.
- Dispersar 1I3 (o 2I2 por ejemplo) y no poner ninguna rebelión, que es lo que hace.

El descontento permanece en 13.

Podemos suponer aquí que dispersa tropas para acabar con levantamientos populares, o que no paga a tropas, que pasan a amotinarse.

8.9 Ejemplo: Cambio dinástico

Corren malos tiempos para Francia: con un descontento de 16 y solo 1I2 para dispersar, se ha visto obligada a emplazar 6 revueltas. J2 decide, por tanto, hacer un cambio dinástico voluntario (si llega a 20, o con todo el país rebelde estará obligado).

Para ello, pierde 4 PV (la vitalidad de Francia). Elimina todas las unidades militares (tropas, escuadras, fortalezas y líderes) y revueltas. Si estuviera aliado con algún menor, este pasaría a neutral.

Al comienzo del siguiente turno, J2 procederá con Francia como si entrara por primera vez (obviamente en sus posesiones), situaría el descontento a 4, pero como puntos iniciales dispondría únicamente de los 10 que aparecen en la carta como ingresos; además, deberá de emplazar 2 revueltas R3 en su territorio.

8.10 Ejemplo: Hundimiento

Hungría tenía una moral arrebatada a los Otomanos (por una batalla campal), y acaba de perder su segunda moral a manos de estos por Budapest. Debe rendirse, pero bajo la carta “Hundimiento de Hungría” se hunde.

La diferencia de áreas arrebatadas es de 1 arrebatada por Hungría, frente a 5 por los Otomanos (las áreas clave no cuentan), Valaquia y Moldavia está aliada con Hungría.

Hungría debe entregar 2 morales a los Otomanos, como no tiene, debe devolver 2 (dado que únicamente tiene una, entrega solo una, se obvia, por tanto, también la pérdida de una moral por iniciar negociaciones de paz).

Hungría sube el descontento en 2 (por 0 para los Otomanos, que son los vencedores). Los Otomanos ganan 1 PV por vencer en la guerra “Hundimiento de Hungría”.

Con 2 condiciones de victoria (por 2 morales de diferencia) los Otomanos escogen ganar 2 PV (en su carta natal puede leerse “victoria militar contra Hungría”, de no ser así solo sería 1 PV).

Ahora Hungría debe devolver Sarajevo. Al ser un Hundimiento, las áreas en Hungría controladas por los Otomanos pasan a ser dominios de estos. Los Otomanos deben devolver, eso sí, el control que tienen sobre Craiova. Este menor pasa ahora a neutral.

Las áreas de Bratislava y Zagreb pasan a ser áreas independientes activas A3. La carta natal de Hungría junto con todos sus marcadores se elimina del juego.



8.11 Ejemplo de alta complejidad

Vamos a poner ahora el ejemplo de una operación que se ha buscado compleja con motivos puramente didácticos, ya que involucra muchas reglas.

Turno 13 (1670-1684), Holanda y Portugal están en guerra. La primera tiene dos tropas I2 y un líder en Ceilán, una flota F2 (con otro líder, pero extraordinario Organizador) en el Mar de la China. Está aliada con el "aliado asiático".

Portugal tiene a su vez una flota F2 en el Índico (con un líder), y está aliado con el "Sultanato de las Indias Orientales". La tropa del menor está en Borneo y la flota en el Mar de la China.



- El desembarco es desde/hacia un minimapa
- Una única flota de escolta limita la fuerza a una única tropa.

La tropa con el líder se sitúa ahora en el Índico. La flota portuguesa anuncia que intercepta dicho movimiento y comienza un combate naval. Sin orden, cualquiera puede anunciar que añade un conscripto naval. Así lo anuncia Holanda y en respuesta Portugal hace lo mismo. Ambos suben en 1 el descontento.

Las tiradas modificadas para Holanda (que combate con la flota del Mar de la China porque está en misión de escolta) y Portugal son de 2, 6 y de 3, 3. Empate a 2. La baja adicional que hacen los Holandeses en este tipo de combate se pierde. Al no ser una victoria portuguesa, la tropa consigue moverse al Mar de la China.

La flota portuguesa del menor podría anunciar ahora que intercepta el desembarco, pero como se verá a continuación, no le interesa hacerlo.

Sin más contratiempos, la tropa Holandesa desembarca en Borneo. En este tipo de terreno y siendo un desembarco, Portugal decide dar batalla en un campo de batalla de 2 (sería de 4 o 3, pero el desembarco permite reducirla a 2).

Holanda anuncia que recluta 1 conscripto de su aliado asiático (no sube el descontento). Al no tener líder, los portugueses no pueden hacerlo. Holanda anuncia que su flota apoyará el combate (Portugal rehúsa).

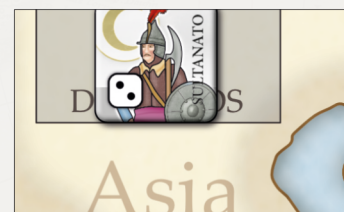
Holanda decide hacer una operación un tanto arriesgada para arrebatarse este menor a Portugal. Las acciones se suceden de la siguiente forma:

Holanda anuncia que la tropa de Ceilán (con el líder) intenta desembarcar sobre Borneo. La distancia de operación naval del turno permite hacer ese desembarco en el mar adyacente.

Anuncia ahora que su flota del mar de la China tiene su base en el mismo Ceilán (debe ser el área desde la que parte el desembarco) por lo que hará de escolta de la fuerza. Solo puede hacerlo con una tropa (con o sin líder) por cualquiera de estos dos motivos:

Cada contrincante tiene una desventaja, Holanda por el desembarco y Portugal por la flota Holandesa. El primero lanzará 2 dados de calidad C1 y el segundo 1 de calidad C1. Con las tiradas modificadas de 2, 3 y de 1, Holanda vence por la mínima.

Con la carta "Ejército moderno" que está en vigor, Portugal redondea los desbandados a la mitad (redondeando en exceso). Se desbanda, por tanto, la tropa aliada portuguesa. Como Portugal ha lanzado 1 solo dado de combate, no debe entregar moral a Holanda.



En el mapa principal, tras una batalla victoriosa, el ganador pasa a controlar automáticamente el área (incluso sin suministro). En los minimapas, esto no es posible y el área debe de ser subyugada (con la misma acción, se podría desembarcar, combatir y subyugar). Desgraciadamente, hay una flota enemiga en el mar (la aliada portuguesa) que evita, de acuerdo con las reglas de suministro, que Holanda pueda subyugar el área.

Holanda hace ahora un táctico naval, y esta vez sí, Portugal da batalla. Para este tipo de combate el campo de batalla es de 2, pero con su líder, Holanda lo amplía a 3. Utilizará el conscripto adicional que ofrece el aliado asiático, y para asegurar, el conscripto que puede reclutarse normalmente (además del líder, Holanda tiene al menos 1 puerto comercial). Portugal no tiene



líder en la flota, por lo que no puede reclutar conscriptos. 2 dados C1 y 1 dado C2 para Holanda, frente a 1 C1 para Portugal (la carta del aliado establece que esta flota lucha siempre con 1 desventaja).

Las tiradas modificadas son 1, 3 y 4 para Holanda y 4 para Portugal. Victoria por 1 para Holanda que puede, ahora sí, hacer valer la baja del 4 para dispersar la flota portuguesa.

Esta flota podría retirarse girada, por ejemplo, a la misma área de Borneo (ya que todavía la controla). Como Portugal ha vuelto a lanzar un solo dado, no pierde tampoco moral por este combate.

Con su siguiente acción, Holanda decide ahora subyugar el área. La tropa holandesa no ha movido con la acción (C3), pero combate en bosque (pasa a C2). Portugal combate en un área natal (del menor), por tanto parte de C3, que disminuya a C2 por la flota enemiga.

Con las respectivas tiradas modificadas de 4 y 5, tenemos una victoria portuguesa por 1. Si no fuese por el líder Holandés, la tropa se dispersaría y habría acabado la aventura.

En su última acción, Holanda repite y ahora sí, consigue al menos un empate (ambos sacan un 2). Decide desbandar la tropa y hacerse con el control del área.

La flota del aliado portugués debería ahora de moverse al puerto más cercano (aún averiada), pero no es el caso. El menor ha perdido todas sus áreas natales (Borneo), y pasa ahora a estar aliado de Holanda, eso sí, destruyendo sus dos unidades. El jugador portugués entrega la carta del menor y 1 de moral por su pérdida a Holanda.



9. CONSEJOS DE JUEGO

Esta sección va dirigida sobre todo a los jugadores noveles. A continuación se desgranar algunos consejos para que tengas una experiencia de juego mucho más satisfactoria. El juego tiene cierta complejidad, y hay muchas relaciones entre diferentes reglas que creo que conviene destacar.

El consejo más importante es el siguiente: No pierdas de vista que **uRR es un juego que se gana por puntos de victoria**. Por tanto, tus acciones deben de ir encaminadas a conseguirlos. Hay PVs más fáciles que otros, algunos cuestan muchas acciones y otros menos. Algunos están más sujetos al azar y otros son más seguros. Analiza la situación y lánzate a por los más fáciles y seguros.

No te tomes las guerras como algo personal, si pierdes por 1 y solo hay el PV de la guerra en juego, a veces es mejor dejarlo estar (a fin de cuentas solo subirás un poco el descontento). Es más, aunque la guerra no interese a ninguna parte, lanzarse a una simple batalla y parar ahí (¡mejor si vences, claro!) es más provechoso que no hacer nada. Una guerra bonificada con PV no librada, beneficia a todos menos a los implicados (ya que ninguno de los dos gana el PV).

Hay también que saber rendirse a tiempo (recuerda que dado el caso, el oponente no puede negarse). Si los vientos van a su favor, deja que se lance contra otro, ya habrá tiempo de apretarle las tuercas. A veces es incluso beneficioso acabar una guerra victoriosa (forzando el final), para poderte dedicar a otros objetivos más productivos.

La planificación de la campaña es también muy importante, a menudo nos interesará liquidar la guerra rápidamente con una o dos batallas. Otras veces, será preferible plantear una campaña de desgaste, evitando batallas mientras retrasamos el avance enemigo, a la vez que le ganamos terreno en otros frentes. De hecho, es relativamente común ganar la guerra a pesar de no haber librado ninguna batalla (o incluso habiéndolas perdido todas).

Para la defensa, procura no dejar áreas fronterizas a una distancia de más de 2 de tropas propias (o fortalezas), no se lo pongas tan fácil al enemigo. Y si junto a esa tropa tienes un líder mejor, ya verás los problemas del enemigo en el avance. Y si tenemos 2 tropas y un líder, esos problemas pasarán rápidamente a suplicio. Normalmente, esto suele ser suficiente para retrasar al oponente el tiempo suficiente para que puedas acabar lo que estés haciendo y enfrentarlo (si te interesa).

En el mar la cosa es parecida, con superioridad naval, el enemigo convertirá en casi inexpugnables fortalezas costeras bien defendidas (o de difícil defensa las propias) además de obtener grandes ventajas desde el punto de vista logístico. Tampoco des facilidades renunciando al mar; los problemas que pueden causarle una sola escuadra enemiga (sin intención de trabar combate directo) amortizan con creces su alto coste de mantenimiento.

Para las batallas campales, si puedes elige sabiamente el tamaño, combates con 4 o 5 unidades por bando, de vez en cuando devienen en grandes desastres (o éxitos según) que algunos

bandos no pueden permitirse. Una batalla de dos contra dos, tiene el mismo efecto para la moral, y los posibles daños están más acotados.

En la promoción a veteranos, recuerda que las tropas de categoría 4, tienen las mismas probabilidades para ganar batallas que las de 3, pero las bajas que infringen son mucho mayores (y también su influencia en nuevas veteranías). Si quieres, por tanto, vencer la guerra y dedicarte a otra cosa, promociona tropas de categoría 2 a 3. Si tus planes son no parar de dar palos, una base de tropas de categoría 4 harán de tu ejército a largo plazo una máquina imparable.

Respecto a las acciones que suben el descontento (líderes extraordinarios, diplomacia y tecnología), procura no pagar de más. Piensa que una subida de 3, equivale aproximadamente, según el contexto, a las acciones de una carta del mismo valor. Evalúa bien la situación (y la de tus oponentes) antes de subir el descontento.

El comercio es otro aspecto importante del juego, no lo pierdas de vista, pero para mantenerlo necesitas (normalmente) flota; también tus oponentes. No tengas remordimientos en declarar la guerra a jugadores que han entrado en centros de comercio donde no tenían una flota para protegerlos. Recuerda que las acciones de corso eran perfectamente comunes en la época.

Y finalmente un consejo de “fair play”. No está expresamente prohibido en las reglas, pero procura llevar a tus potencias en “compartimentos separados”. Cuando negocies como veneciano eres el dux, y cuando lo hagas como ruso el zar. Los acuerdos entre jugadores del estilo “si me rindo con Venecia, tú te rindes a Rusia” van en contra del espíritu del juego.

Y ahora ... ¡A disfrutar de uRR!

10. NOTAS DE LOS DISEÑADORES

Ultima Ratio Regis nace del deseo de diseñar un juego capaz de cubrir la edad moderna (como lo hace el conocido “Europa Universalis”) utilizando mecánicas modernas, ágiles y manejables; y corrigiendo gran cantidad de fallos que a lo largo de los últimos 20 años hemos visto en muchos juegos “multiplayer” históricos. Sé que muchos aficionados son conscientes de esos defectos, y algunos ya nos han preguntado cómo los aborda uRR. Tratamos de esclarecer algunas de estas dudas.

10.1 Potencias en juego

Uno de los aspectos que puede llamar más la atención a los que se aproximen al juego por primera vez es que cada jugador controla varias potencias. Hay pocos juegos donde pase esto y la mayoría comparten el mismo defecto: los jugadores acaban usando todos sus países de forma coordinada, como si fueran solo uno, lo cual no resulta nada histórico.

En Ultima Ratio Regis las potencias funcionan como compartimentos estancos, y lo hacen con mecanismos y reglas totalmente creíbles. Para empezar, el mapa está dividido en grandes teatros de operaciones y cada poder tiene “interés” en solo algunos de ellos (en el resto de teatros apenas puede hacer nada). Cada potencia tiene también objetivos muy específicos, eventos de guerra y “casus belli” que la encaminan en la dirección histórica. Pongamos por ejemplo un jugador que controla Francia y Persia. El juego no le impide declarar la guerra con ambos a la vez al Imperio Otomano, pero hacerlo con Francia simplemente no tiene sentido. Francia sufrirá una penalización importante por no tener casus belli; apenas podrá hacer operaciones militares contra los otomanos porque no tiene interés en el teatro de operaciones del Mediterráneo Oriental. Y todo esto para no obtener ni un solo punto de victoria.

Por otra parte, controlar varias potencias tiene muchas ventajas para un juego de estas características: No son necesarias “reglas de relleno” o hacer “contabilidad” con la economía del país para que los jugadores tengan algo que hacer cuando no están en guerra (en uRR siempre estás metido en guerras, a veces varias a la vez, lo normal es que no des abasto). Los jugadores están más implicados en todo lo que pasa en el juego, ya que actúan en diferentes teatros de operaciones por todo el mapa y juegan a la vez países con estilos de juego muy diferentes. Con los mecanismos de uRR es fácil añadir potencias nuevas o hacerlas desaparecer y se puede acomodar a un número de jugadores muy variable. Todas las potencias se rigen por las mismas normas generales y son necesarias menos reglas especiales.

Todo esto no quita que el jugador tenga una potencia que sea su favorita o principal, tanto por preferencias personales o porque realmente es la más importante históricamente y la más activa de todas las que controla.

10.2 Mapa y fichas

Es posible que te hayas asustado al ver la gran cantidad de fichas que tiene el juego. No te preocupes, la razón de tanta ficha es principalmente que hay muchos países. En la práctica, en el

mapa hay relativamente pocas, incluso grandes potencias como España o el Imperio Otomano apenas tienen una docena de unidades militares en el tablero, y además las tienen apiladas formando unos pocos ejércitos o flotas.

En cuanto a los marcadores de control, la mayoría de las zonas del mapa ya son del color de la potencia que normalmente las controla, de manera que se colocan muy pocos, y el mapa suele estar bastante despejado. Esto es así hasta extremos que requieren una cierta explicación, como es el caso de Hungría y los Mamelucos. Si observas el mapa verás que, a diferencia de las demás potencias, estas dos no tienen las áreas del mapa de su color, sino que son del color del Imperio Otomano. La razón es que estos países acostumbran a durar solo los dos o tres primeros turnos, luego colapsan, desaparecen, y sus áreas acaban casi siempre en poder de los otomanos. Si se hubiera usado su color en el mapa, esto habría ahorrado poner marcadores de control de esas potencias durante los 3 primeros turnos, pero obligaría a usar marcadores otomanos durante los 17 turnos restantes, es mucho más limpio y práctico lo opuesto. Esto no quita que Hungría pueda acabar en manos de Austria (aunque eso pasa con poca frecuencia), o Egipto en manos de un veneciano un poco osado (e imprudente).

Con el imperio colonial español pasa algo parecido, la mayoría de las áreas de Sudamérica y América Central ya son del color de España, cuando al comienzo de la partida (1490) España ni siquiera ha descubierto América, sucede que en cuestión de 5 o 6 turnos casi todas esas áreas acaban en su poder y continúan así hasta el final de la partida. De nuevo es más práctico usar el color de España en el mapa, cubriéndolas durante el despliegue con marcadores de control de independientes activos, y a medida que España va conquistando su imperio, en lugar de poner sus marcadores de control, retirar los independientes, dejando el mapa cada vez más limpio. También se ha hecho algo parecido con Siberia y ciertas partes de Rusia como la Horda de Oro, Astracán o Livonia.

10.3 Evolución de las potencias

Toda la información relativa a una potencia (vitalidad, economía, reglas especiales, objetivos...) está condensada en una carta que puede ir cambiando con el tiempo. A medida que la partida avanza, algunas potencias, como España o el Imperio Otomano, verán cómo en determinados turnos su carta es reemplazada por otra peor, con menos vitalidad, menos ingresos, menos unidades de élite... En cambio, otras potencias, como Inglaterra, Francia o Rusia, verán cómo su carta natal va mejorando y sus capacidades aumentando. Pasan así de ser países de segundo orden a superpotencias.

Hay poderes que están sometidos a reglas de colapso y pueden desaparecer tras perder una guerra (como los Mamelucos o Hungría), o que acabarán transformándose en un estado menor que ya no controla ningún jugador (Dinamarca o Venecia). Otros se van incorporando a medida que se desarrolla la partida (como Suecia y Holanda), o solo durarán el periodo de una guerra (como los Hugonotes y la Liga Católica durante la Guerra de Religión Francesa).

10.4 Elementos de decisión

Después de leer los tres apartados anteriores, es posible que te estés preguntando si uRR no es un juego demasiado rígido y encarrilado históricamente; la respuesta a esa pregunta es sí y no a la vez. Es un juego que sigue bastante el curso histórico, pero que permite una gran variación dentro de este. Siguiendo con el ejemplo de un jugador que controla Francia y Persia, tenemos que durante los primeros turnos de juego, Francia está continuamente en guerra con España (Guerras Italianas), y Persia la mitad del tiempo está en guerra con el Imperio Otomano. Es un guion histórico que siempre es el mismo; sin embargo, esto es solo un marco dentro del cual pueden pasar muchas cosas. Algunos turnos de las Guerras Italianas estarán marcados por grandes batallas campales con muchas bajas para ambos bandos, otros los jugadores no harán casi nada y estarán ocupados en otros “frentes”; y otros pueden ser una compleja guerra de maniobra sin apenas batallas. Además, en algunos turnos pueden (o no) intervenir otras potencias como Venecia o Austria.

Para ilustrar lo anterior, si en un turno Francia sufre una derrota catastrófica en Italia, el jugador probablemente vuelque los recursos de sus cartas en una intensa campaña en Mesopotamia con Persia. En otro turno u otra partida, Persia tal vez no haga casi nada y la mayoría de los recursos del jugador sean absorbidos por Francia y las Guerras Italianas. Multiplica esto por el número de potencias en juego (que pueden llegar a ser 15 o 16) y añade al cóctel cambios de bando inesperados de estados menores clave (por ejemplo Escocia en medio de una guerra entre Francia e Inglaterra), avances tecnológicos, o casus belli y guerras fuera del guion histórico (que también los hay), y el resultado es que no hay dos partidas iguales.

10.5 Eventos genéricos

En uRR hay dos tipos de eventos; los históricos (que salen en turnos concretos) y los genéricos. Cada turno hay que montar la baraja de cartas y esto se hace tomando todas las históricas de ese preciso turno, y después una selección al azar de cartas genéricas que completan la baraja hasta alrededor de unas 40, que luego se reparten a los jugadores.

Puede parecer que estas últimas son un relleno pero no es así. Dentro de esas cartas genéricas están las activaciones de los menores (que permiten que cambien de aliado), casus belli que pueden dar un giro inesperado al turno, o avances tecnológicos que pueden alterar el curso de una guerra. La introducción de solo una parte de estos eventos y además al azar, añade tensión al juego y hace imprevisible cómo se va a desenvolver ese turno.

10.6 Sistema de combate

Tal vez por su aspecto (mapa de tipo grafo, juego conducido por cartas, y tropas muy genéricas) uRR parece un juego puramente estratégico, donde las principales decisiones que los jugadores pueden tomar respecto a sus ejércitos o flotas se reducen a hacer batallas. En realidad es un juego casi operacional. Esto es así gracias a la combinación de conceptos como el tamaño de batalla, las desventajas y por último el combate de subyugación.

El tamaño de la batalla puede variar según el terreno, el tipo de general o la superioridad naval. Esto está engranado con un sistema de ventajas y desventajas que pueden reducir la calidad de las tropas, también dependiendo del terreno, generales, apoyo naval, etc. Estos son algunos factores que determinan cuándo y dónde interesa a los jugadores dar batalla. Los asedios y el combate de subyugación complementan el sistema anterior, permitiendo a las potencias forzar a sus enemigos a gastar muchos más recursos para avanzar y ocupar áreas. Este tipo de estrategias ocasionan al enemigo cierto desgaste en forma de unidades desbandadas, permitiendo luchar una guerra casi sin hacer batallas. La duración o el coste de una campaña y hasta cuándo el jugador puede usar esta táctica dilatoria también dependerá de hasta dónde puede ceder terreno sin empezar a perder áreas clave o aliados. O simplemente de si le interesa que la campaña sea más o menos corta por otras consideraciones estratégicas.

10.7 Líderes

La selección al azar de los generales es otro elemento que sirve para añadir elementos de decisión al juego. Dado que empeñarse en conseguir un general de un tipo concreto puede ser muy costoso o simplemente no salir, a menudo los jugadores acaban adaptando su estrategia a lo que consiguen. De esta manera, un general táctico puede animar al jugador a buscar batallas frontales decisivas, mientras que un general decidido puede empujarlo a una campaña de desgaste; o un almirante, a su vez, abrir la posibilidad de atacar objetivos enemigos mediante complejas operaciones navales y desembarcos.

Los generales históricos (que entran en el juego por evento) en versiones anteriores del juego se diferenciaban de los genéricos en que podían tener más de una habilidad o característica. Esto daba lugar a situaciones complejas de resolver y finalmente lo cambiamos. Ahora tienen también una única habilidad.

Estos generales históricos siguen contando con la ventaja de que no hay que pagar descontento por ellos, el jugador sabe de antemano cuándo van a salir, y también de qué tipo van a ser. Además, algunos al entrar en juego “convierten” unidades en veteranas (lo indica la misma carta de evento). Estos veteranos representan las reformas en el ejército que introducían estos personajes excepcionales; algo que sucede desde tiempos de Filipo de Macedonia. De esta forma se estandariza y simplifica el funcionamiento de los generales, pero al mismo tiempo los históricos quedan mejor representados. La pérdida a final de turno de la mitad de los veteranos representa en este caso que otras potencias se acaban copiando esas reformas (aplicando de nuevo para ello una regla genérica que afecta por igual a los veteranos resultado de combates).

10.8 Descontento

Lo que en uRR llamamos descontento integra no solo el descontento y el nivel de agitación interna de una potencia, sino también el estado de su economía. En las primeras versiones del juego la economía y el descontento estaban separados, pero eran dos elementos con muchos vasos comunicantes entre sí.

Llegados a un punto, nos dimos cuenta de que era más práctico y simple integrarlo todo en un solo sistema.

Un nivel de descontento elevado puede representar que la potencia está muy endeudada, lo cual al final se traduce en agitación interna (impuestos excesivos, inflación y dificultades en el día a día de los habitantes de ese país). También se puede interpretar a la inversa; la agitación social por las causas que sean (políticas, religiosas...) acaba traducéndose en dificultades económicas, es decir, menor capacidad de recaudación de impuestos o de reclutar y mantener el ejército.

10.9 Vitalidad de las potencias

La vitalidad es una de las características más representativas de la fuerza de una potencia, y está engranada con muchos otros mecanismos del juego, de una forma que es difícil de ver solo leyendo las reglas.

Por ejemplo, durante una guerra una potencia tiene tantos puntos de moral como vitalidad. Si en algún momento se queda sin puntos de moral, debe rendirse de forma inmediata. Esto condiciona muchas veces la manera de librar una campaña militar. Las potencias con muy pocos puntos de moral, como por ejemplo Hungría, que solo tiene 2, son frágiles y a menudo se lo juegan todo a una sola batalla, como sucedía históricamente (derrotadas en un combate campal sobre un área clave, de golpe pierden 2 puntos de moral y deben rendirse). Sin embargo, las potencias con muchos puntos de moral (4 o 5) no solo tienen más encaje durante una guerra, sino que pueden jugar al desgaste contra potencias que tienen menos puntos, sabiendo que en una guerra larga, su adversario se va a ver forzado a pedir la paz antes.

A la hora de apostar para conseguir estados menores aliados o tecnologías, las potencias pueden pujar como máximo tantos puntos de descontento como su vitalidad, de manera que las que tienen más vitalidad también tienen más posibilidades de conseguir estos aliados y tecnologías.

La vitalidad también influye en la competencia comercial, otorgando cierta ventaja a las potencias con un nivel más elevado.

Por último, el descontento sobre una potencia se compara a final de turno con su vitalidad, y en función de si es inferior, la supera, o es más del doble de esta, puede sufrir diferentes penalizaciones.

10.10 Moral y desarrollo de las guerras

Otro aspecto original de uRR es la moral durante una guerra. Como se ha indicado antes, una potencia tiene tantos puntos de moral como puntos de vitalidad, representados por fichas. Cada vez que la potencia pierde una batalla, un aliado o un área clave, debe entregar una de sus fichas de moral a quien le ha infligido la derrota. Si en algún momento se queda sin puntos de moral, se rinde de forma inmediata.

Cuando una guerra finaliza, la potencia ganadora es la que arrebató más puntos de moral a la otra, y las reparaciones de guerra que puede exigir el ganador son tantas como la diferencia

de puntos de moral. En uRR los territorios enemigos ocupados durante una guerra no se los queda el conquistador automáticamente; tiene que exigirlos gastando puntos de reparación de guerra, y los que no puede (o no quiere) exigir, deben ser devueltos a su dueño original (a los que conozcáis el juego de ordenador Europa Universalis este concepto seguro que os resulta familiar).

Además, los puntos de moral perdidos se pueden traducir en puntos de descontento al final de la guerra (hastío de guerra), de manera que no es lo mismo una guerra donde el ganador tiene 2 puntos de moral del perdedor y el perdedor 0 del ganador, que una donde los puntos son 5 y 3 respectivamente. Aunque las reparaciones sean las mismas (dos en ambos casos), en el segundo supuesto la guerra ha sido más intensa y dura, y el impacto sobre el descontento (o economía) será más negativo.

Este ágil y sencillo sistema evita las “guerras totales hasta el último hombre” que son antihistóricas y desvirtúan las partidas de muchos otros juegos de este estilo.

10.11 Diplomacia

La diplomacia sin ninguna limitación puede resultar divertida en juegos más ligeros, pero no tiene en cuenta los condicionamientos históricos de la época y a nuestro entender, no resulta ni creíble ni realista.

En uRR las guerras están condicionadas por eventos o casus belli históricos como se ha visto. Una potencia puede declarar la guerra a otra sin tener casus belli, pero cuando lo hace tiene que entregarle a esta última 1 punto de moral, es decir, comienza “perdiendo”. Esto, además de ser una penalización necesaria para que el juego sea histórico, representa la oposición interna a una guerra que no tiene motivos para ser declarada. Aún y así, estas declaraciones de guerra suceden en algunas ocasiones, pero el jugador tiene que saber muy bien lo que está haciendo. Hacerlo con una potencia que tiene 5 puntos de moral (como el Imperio Otomano) contra una que solo tiene 2 puntos (como los Mamelucos) puede acabar saliendo bien, pero frente a una potencia con 4 puntos de moral (como Austria, por ejemplo) es muy peligroso.

Las alianzas entre poderes están limitadas también a las históricas. La cooperación entre aliados también está limitada, a grandes rasgos, al envío de cuerpos expedicionarios, redespiegues estratégicos y apoyo naval.

Igualmente, hay bastante diplomacia entre jugadores, aunque es algo diferente a la de otros juegos del estilo. Normalmente, es una diplomacia de tú a tú, que gira alrededor de cuáles son las intenciones de un jugador respecto a una de sus potencias; hasta donde está dispuesto a continuar una guerra o cómo se va a materializar el apoyo de un posible aliado, por poner algunos ejemplos.

Tampoco es raro ver a los dos mismos jugadores llevar potencias enemigas que se están desangrando, por ejemplo en el Este, mientras que colaboran alegremente con otras dos potencias, aliadas en Occidente.

10.12 Economía

Este es otro aspecto que un juego tan largo puede acabar deformando una partida si se desvía demasiado de la historia. Se ha abordado asignando a cada potencia unos ingresos fijos que vienen indicados en su carta natal. Es posible conseguir ingresos adicionales por comercio o controlando áreas clave no natales.

En general, para la mayoría de potencias los ingresos fijos de la carta constituyen el grueso o incluso todos sus recursos, aunque hay algunas como España, Venecia, Holanda o el Imperio Otomano que pueden llegar a doblarlos con su comercio y sus conquistas. Estos ingresos se destinan a mantener unidades militares.

Por otra parte, una potencia puede gastar más de lo que ingresa, lo cual provocará que al final de turno aumente su descontento (que como hemos visto también representa el endeudamiento y la marcha de la economía). Esto llevará a que en turnos posteriores esta tenga que reducir su actividad para dedicarse a recuperar su economía. Este sistema permite a las potencias estirarse más allá de sus recursos en los momentos críticos, pero al mismo tiempo evita que puedan quedar “fuera de juego” de forma permanente.

Además, el sistema es bastante redondo y sencillo: Los ingresos del grueso de las potencias oscilan entre 10 y 20 puntos; la mayoría de las unidades cuesta 1 punto mantenerlas (las flotas 2) de forma que calcular la economía de todas tus potencias y las consecuencias de sus niveles de descontento apenas te llevará 2 o 3 minutos cada turno. Podrás hacerlo sin necesidad de apuntar nada ni usar contadores.

10.13 Avance tecnológico

Se introduce a través de cuatro cartas de evento genéricas que confieren una ventaja a las potencias que las consiguen durante el resto de turno. Esto representa que todas las potencias se lo acaban copiando al cabo de unos pocos años.

El sistema se complementa con algunas ventajas adicionales que pueden durar más tiempo y afectar solo a algunas potencias (como por ejemplo los Tercios españoles). También con eventos que pueden crear cambios permanentes en el juego a partir de ciertos turnos, como el Astrolabio náutico, que aumenta la distancia de operación naval.

10.14 Narrativa

En la actualidad se publica una gran cantidad de juegos, y es frecuente oír hablar de mecánicas; sin embargo, se habla menos de narrativa. La razón seguramente es que muchas de esas novedades son “eurogames” tan abstractos que a menudo su temática puede ser reemplazada por otra, alterando poco más que el aspecto gráfico. No es este el caso de la mayoría de los juegos históricos y los wargames. Los que seáis aficionados a estos juegos y llevéis, como nosotros, varias décadas jugando a títulos de compañías como Avalon Hill o GMT Games estoy seguro de que recordáis, años después, partidas con resultados extraordinarios o sorprendentes (nadie recuerda una partida a Colonos de Catán diez años después).

En uRR los eventos históricos que van entrando y saliendo del juego en los turnos que les corresponde, son un elemento esencial en la construcción de esa narrativa. La mayoría tienen un impacto importante en el juego, aunque algunos verás que tienen muy poco efecto, o incluso ninguno, como en el caso del evento “Lutero”. Estas cartas podrían suprimirse, pero las hemos incluido deliberadamente: sirven para que la narrativa sea más completa, y además cumplen una función didáctica, mostrando a los jugadores los que pensamos son los sucesos más significativos del periodo.

En segundo lugar, los juegos históricos y los wargames no serían simulaciones completas sin elementos aleatorios. Estos básicamente representan todo aquello que es imposible cubrir con las reglas por ser demasiado extraordinario, excepcional o raro, pero que a menudo podemos leer en los libros de historia. Ultima Ratio Regis tiene tres elementos aleatorios:

- El reparto de eventos al azar entre los jugadores, como en todos los juegos conducidos por cartas, sirve para construir un relato que es diferente en cada partida, pero que a la vez “rima” siempre con lo sucedido históricamente.
- En cuanto al combate, si te has mirado las reglas o los ejemplos, habrás visto que a grandes rasgos se basa en lanzar un dado de seis caras por cada unidad participante, para obtener un resultado que no puede ser menor que la calidad de la unidad (cuando lo es, se cambia por ese resultado mínimo). Esto hace que, a la larga, los ejércitos con mejores unidades acaben saliendo victoriosos la mayor parte de las veces, pero al mismo tiempo permite que ejércitos de calidad inferior puedan ganar de forma excepcional gracias a una buena tirada. De nuevo se trata de un elemento necesario, dado que ese tipo de cosas sucedían. De esta forma, al mismo tiempo se contribuye a que el relato de las partidas sea épico e inolvidable, haciendo posible que, por ejemplo y contra pronóstico, los Mamelucos derroten al Imperio Otomano en una guerra, la Gran Armada desembarque los tercios de Flandes en Inglaterra, o los otomanos consigan tomar Malta.
- El último elemento que contribuye de forma importante a la narrativa son los generales excepcionales, de los que ya se ha hablado antes, que despiertan verdaderos sentimientos de orgullo y admiración, o decepción y desencanto.

10.15 Conclusión

En definitiva, tienes en tus manos un juego con bastantes mecanismos originales, que es la culminación de casi dos décadas de charlas y disertaciones alrededor que todos los “multiplayer” históricos que hemos probado.

Es posible que inicialmente te cueste ver su amplitud, pero confiamos en que cuando lo conozcas, empieces a apreciarlo, y sobre todo, a disfrutarlo como lo estamos haciendo nosotros.



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>

