

SECUENCIA DE TURNO

FASE INICIAL

Desplegar nuevas potencias

Preparar baraja del turno

RONDAS DE JUEGO

Determinar orden de juego

Mercantes entran en centros de comercio

Rondas de juego de cartas:

- Negociaciones de paz
- Acciones sin coste
- Cartas de evento y acciones
- Fin de la ronda

FINAL DE TURNO

Terminar todas las guerras

Competencia comercial

Ingresos y mantenimiento

Degradar unidades

Agitación social

Puntos de victoria

Cartas por turno

3 jugadores	39 (13/jugador)
4 jugadores	40 (10/jugador)
5 jugadores	40 (8/jugador)
6 jugadores	42 (7/jugador)
7 jugadores	42 (6/jugador)
8 jugadores	48 (6/jugador)

Causas de descontento

Causas que lo aumentan

La potencia defensora pierde en un combate de piratería → 1 (o 2)

Promocionar a un líder excepcional → 3

Promocionar un comerciante → 1

Al final de una guerra donde no se ha ganado → 1 por cada moral perdida

Al final de una guerra donde se ha vencido → 1 por cada dos morales perdidas

Al final de una guerra por condiciones de paz

Al final del turno, por rebeliones

Al final del turno, por cada gasto que supere a los ingresos → 1

Por conscripciones de tropa o flota → 1

Causas que lo disminuyen

Con la acción correspondiente

La potencia atacante gana en un combate de piratería → 1 (o 2)

Al final de una guerra por condiciones de paz

Al final del turno, por cada ingreso que supere a los gastos → 1

Causas de pérdida de moral

- La potencia pierde un combate naval o terrestre en donde hubiera lanzado dos dados o más
- La potencia (o un menor aliado) pierde un área clave a manos de una potencia en guerra
- La potencia pierde el control de un área no clave, pero que aparece subrayada en su carta de potencia, o en la de su enemiga, como objetivo (PV)
- Declarar la guerra sin Casus Belli
- La potencia pierde un menor aliado sin áreas clave como consecuencia de haber sido totalmente conquistado (controlado) por el enemigo
- La potencia pierde dos posesiones (no clave) o una colonia (área natal en los mini-mapas). Esto solo se cuenta en el fin de la guerra

Procedimiento de final de turno

1. Finalizan las guerras y se repatrián cuerpos expedicionarios
2. Se resuelven competencias comerciales en centros de comercio
3. Se contabilizan ingresos (carta de potencia, dominios clave y comercio)
4. Se contabilizan gastos (incluidas unidades destruidas y rebeliones)
5. Se ajusta el descontento y, si procede, se ponen nuevas rebeliones
6. Se degradan veteranos, se giran líderes excepcionales y se eliminan unidades (para no mantenerlas en el siguiente turno). En su caso, se resuelven cambios dinásticos
7. Se contabilizan PV

Reparaciones de guerra

1 PV	2 condiciones
1 PV (con la condición de victoria militar contra la potencia vencida)	1 condición
Romper la alianza de la potencia con un menor y aliarlo con el vencedor	2 condiciones
Romper la alianza de la potencia con un menor	1 condición
Romper la alianza con un menor independiente	1 condición extra
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador controla	1 condición
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador no controla pero que empezó la guerra como fronterizo	2 condiciones
Pasar a dominio propio un dominio enemigo que el jugador no controla pero situado en los minimapas	2 condiciones
Situar un enclave en una posesión del oponente	1 condición
Bajar un descontento y subirlo al perdedor	
Intercambiar la posición de los comerciantes en un centro de comercio	2 condiciones

Tipos de líderes

Táctico	+1 a un dado en asedios y batallas campales
Almirante	+1 a un dado en batallas navales (incluida piratería)
Decidido	+1 al dado en subyugaciones Si es interceptado, en batalla campal cuenta como un Táctico Puede interceptar con varias tropas a 2 áreas (en vez de 1)
Creativo	Puede aumentar una categoría un solo dado propio (categorías por debajo de 4) en cualquier tipo de batalla
Organizador	Puedes apilar una tropa/flota más Puede aumentar o disminuir en 1 el campo de batalla

Ultima
Ratio Regis

Guerra y paz en la Edad Moderna

RESUMEN DE COMBATES

Tipo	Campo de batalla y desventajas en combate	Notas
Terrestre	Llano → 4D Desembarco anfibio en áreas llanas, o ataque a asediadores → (3D-4D) Bosques → (3D-4D) Pasos de montaña, marisma y montaña → (2D-4D) Desventajas <ul style="list-style-type: none"> Superioridad naval enemiga Montañas y marismas Desembarcando Cada baja de asedio 	Cada desbandado dispersa una tropa (normalmente hacen falta dos desbandados para dispersar una tropa)
	Apoyo operaciones en tierra (batallas, asedio, subyugación) → 3D Operaciones navales (tácticas y estratégicas) → 2D Piratería → 1D Desventajas: Escuadras que interceptan piratería desde puerto	
Naval		Escuadras desbandadas, o que pierden un combate naval, deben moverse a puerto
Asedio	3D Desventajas <ul style="list-style-type: none"> Superioridad naval enemiga Cada baja de asedio Ventajas <ul style="list-style-type: none"> Superioridad naval amiga 	<ul style="list-style-type: none"> El perdedor dispersa como mínimo una tropa El asediado cambia siempre tropas dispersas por bajas de asedio. Si las bajas de asedio superan a las tropas defensoras, la fortaleza capitula
	1D Subyugador → C3 Desventajas <ul style="list-style-type: none"> Superioridad naval enemiga Toda la fuerza ha movido en la misma acción Bosques, montañas y marismas Opositor → C2 (C3 combatiendo R3 o A3) Desventajas <ul style="list-style-type: none"> Superioridad naval enemiga A 2 áreas de distancia 	
Subyugación		<ul style="list-style-type: none"> En fuerzas sin líder, cada desbandado recibido dispersa una tropa En caso de empate, el subyugador puede dispersar 1 tropa para ganar el control En caso de derrota, el subyugador puede dispersar 2 tropas para ganar el control

D = Cantidad de dados, Q = Calidad de tropa, R o A = Nivel de rebelión o de independiente activo

Tabla de combate

Dado	Puntos batalla	
1-2	-	<ul style="list-style-type: none"> Victoria para el jugador que consiga más puntos de batalla Empate - No hay victoria de nadie Perdedor - Desbanda la diferencia de puntos de batalla Puntos de moral solo si el perdedor lanza más de un dado El vencedor conservará al menos una unidad en el terreno (ignorando desbandados o bajas)
3	1	
4	1 (+B)	
5	2	
6	2 (+B)	

(B) = Baja: Cada dos resultados de baja, elimina un oponente. Si hay una sobrante, pasa a computar como desbandado.

ACCIONES POR IMPULSO

Comienzo del impulso (son acciones sin coste)

Verificaciones iniciales	Tropas que pueden hacer desembarcos anfibios Flotas que pueden hacer piratería Flotas que pueden ser reparadas Fortalezas que pueden terminar de construirse Tropas que pueden reagruparse
Reagrupar tropas	(bajo ciertas circunstancias)
Salida de flotas a mar	(si no están en reparación)
Negociaciones de paz	(entre potencias en guerra)

Acciones de potencia

Construcción de tropa	Construir una tropa en una posesión del mapa principal (incluyendo un estratégico). Tropas de 3 solo en dominios natales. Construir una tropa regular (calidad 2) en un área natal de los mini-mapas.
Construcción escuadra	Poniéndola por el lado de mantenimiento
Reparación de escuadra	Incluyendo un posible movimiento estratégico
Construcción fortaleza	Para empezar o terminar de construirla
Reagrupar tropa	Desbandada en un impulso pasado
Movimiento estratégico	Con un ejército/escuadra por un mapa (puede incluir asignar un líder que haya en el mapa)
Movimiento táctico	Tanto terrestre como naval
Construir un líder	Asignándolo a alguna tropa/flota/fortaleza; y/o sustituirlo por otro
Piratería	Atacar comerciantes enemigos
Bajar descontento	Bajar en uno el descontento
Subsidiar a potencia	Bajar el descontento a una potencia aliada
Promocionar comerciante	Adelantar un comerciante de un centro de comercio
Declarar guerra	

Final del impulso

Volver a casa	Una tropa (dispersada) de cualquier teatro al natal
Reasignar líder	Un único líder no asediado

Ultima
Ratio Regis

Guerra y paz en la Edad Moderna