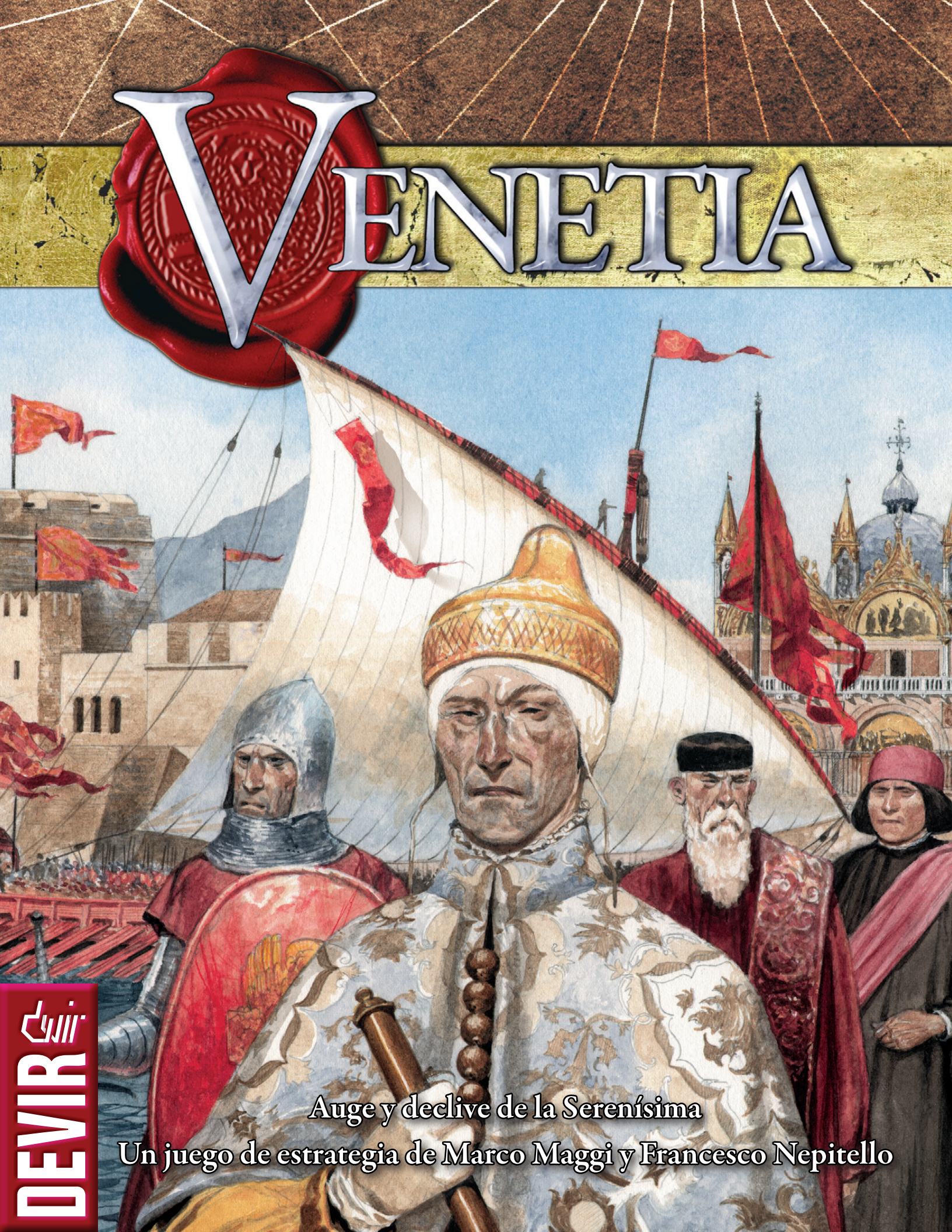
VENETIA



Auge y declive de la Serenísima

Un juego de estrategia de Marco Maggi y Francesco Nepitello

DEVIR

INTRODUCCIÓN

En *Venetia* de dos a cuatro jugadores compiten para convertirse en la familia noble más próspera e influyente en la historia de la Serenísima República de Venecia.

Desde su auge en el siglo IX hasta su declive y caída en el XVIII, los jugadores revivirán esa época dorada que vio nacer a la ciudad que se convertiría en la Reina del Mediterráneo.

Objetivo del juego

Cada jugador controla una familia patricia de Venecia que se disputa el poder con las otras grandes familias de la ciudad. Para conseguir poder y fortuna (puntos de victoria) las familias deberán ampliar su influencia más allá de la ciudad, enviando sus representantes a comerciar en el extranjero.

A medida que su autoridad se extienda también aumentará el poder de Venecia, y los puertos y ciudades más alejados acabarán bajo el dominio de la Serenísima. A la vez, los jugadores competirán dentro de la ciudad por el codiciado título de dux, el jefe de gobierno, gastando ducados para aumentar su popularidad.

Muchas amenazas

Pero la hegemonía de Venecia en el Mediterráneo está amenazada por un sinfín de enemigos. La República se enfrentará al ascenso de las potencias rivales, como la República de Génova y el Reino de Aragón en occidente o el Imperio Bizantino y los turcos otomanos en oriente.

Siglo tras siglo, los jugadores tomarán parte en la lucha que será testigo del auge y declive de la República de Venecia.

Reescribir la historia

Una partida transcurre durante tres épocas: Auge, Apogeo y Declive. El tablero cuenta con un marcador de poder, que se utiliza para señalar el paso de las distintas épocas, y una casilla de época cuya ficha indica la época actual.

La partida empieza con Venecia en Auge y termina al finalizar la época de Declive.

Los jugadores recibirán puntos de victoria (PV) al final de cada época.

¡El jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador!

Lista de componentes

Las reglas básicas requieren los siguientes componentes:

- 1 tablero de juego
- 7 dados de acción
- 160 cubos de influencia en 4 colores
- 32 figuras de podestà en 4 colores
- 24 cartas de familia (6 por familia)
- 45 cartas de acción
- 20 cartas de amenaza
- 10 discos de batalla
- 18 fichas de PV (puntos de victoria)
- 18 fichas de dux
- 12 fichas de control de Venecia/ flota enemiga
- 42 fichas de reino (escudos)
- 1 ficha de infamia
- 1 figura de Venetia
- 1 figura de potencias enemigas
- 3 fichas de época (1 por época)

Las reglas opcionales que se explican en la página 15 requieren de los siguientes componentes adicionales:

- 60 fichas de ducado (en 4 colores)
- 24 fichas de monumento (en 4 colores)
- 7 fichas de votación

REGLAS BÁSICAS

La mayoría de partidas de *Venetia* deberían jugarse con las reglas que se detallan en este apartado.

Los jugadores que busquen un mayor grado de fidelidad histórica y de profundidad estratégica pueden incluir las reglas opcionales que aparecen en la página 15.

COMPONENTES BÁSICOS

Con las reglas básicas no se necesitarán varios de los componentes del juego (los ducados y los monumentos) ni se tendrán en cuenta los nombres de los distritos de la ciudad de Venecia (*sestieri*) que aparecen en el tablero junto a la ilustración de la ciudad.

Material para los jugadores

Al inicio de la partida cada jugador elige un color (blanco, rojo, azul o amarillo) y recibe todos los componentes de ese color.

Cartas de familia

Los jugadores utilizan las cartas de familia para elegir a su candidato para el título de dux cuando tienen lugar las elecciones.

Jugador blanco:
los Dandolo

Jugador rojo:
los Gradenigo

Jugador amarillo:
los Morosini

Jugador azul:
los Venier

Cubos de influencia

Cada jugador recibe 40 fichas de influencia (cubos de madera) de su color.

Los jugadores irán colocando los cubos de influencia en las zonas marítimas y colonias que hay en el tablero, compitiendo por imponerse al resto de jugadores.

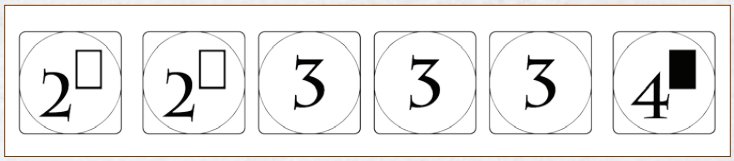
Figuras de podestà

Cada jugador recibe 8 fichas de podestà (figuras de madera), que representan a los funcionarios de la ciudad que gobiernan una colonia en nombre de la Serenísima.

Las figuras de podestà se colocarán sobre el tablero para indicar que un jugador se ha hecho con el control de una colonia.

Dados de acción

Venetia utiliza 7 dados especiales, divididos en tres grupos según su color. El color indica el tipo de acción que el dado permite realizar; militar (plata), política (bronce) y comercial (oro). Cada dado cuenta con los mismos iconos, independientemente de su color:



Los dados se tirarán para crear una reserva de dados de acción; un conjunto de resultados que los jugadores utilizarán para realizar las acciones. Al inicio de su turno, cada jugador deberá seleccionar un dado de entre los disponibles.

Cartas de acción

El juego cuenta con 45 cartas de acción. Cada carta describe un efecto especial inspirado en hechos históricos y muestra un número de ducados que se utilizarán para elegir al nuevo dux.

Los jugadores robarán una carta al seleccionar un dado que contenga el icono de una carta. Las cartas que se hayan utilizado o descartado se dejarán formando una pila de descartes. Si el mazo de cartas de acción llegara a agotarse, se barajará la pila de descartes para crear un nuevo mazo.

Cartas de amenaza

Las cartas de amenaza introducen acontecimientos capaces de alterar el panorama político, económico y militar del Mediterráneo. Al final de este reglamento encontrarás una sección que detalla las circunstancias históricas a las que se refiere cada carta.

Los jugadores robarán cartas del mazo de amenazas en determinados momentos; cuando no queden dados de acción en la reserva o cuando la acción militar de un jugador provoque un casus belli (un incidente que desencadena la reacción de las potencias enemigas).

Discos de batalla

En *Venetia* las batallas se resuelven utilizando un conjunto de 10 fichas circulares. Estos discos de batalla se dejan al margen hasta que se necesiten y deben mezclarse cada vez que vayan a utilizarse.

Fichas de PV

Los jugadores conseguirán puntos de victoria (PV) al eliminar flotas enemigas y jugar cartas de acción que así lo indiquen. Las fichas de PV tienen un valor variable; de 1 a 3 PV. Estas fichas se puntúan y se descartan al final de cada época (véase el apartado "Puntuación", página 13).

El tablero de juego

El tablero de juego muestra el Mar Mediterráneo y su litoral, donde se centró la expansión de la República Serenísima durante toda su historia.

El mapa está dividido en 10 regiones y 8 zonas marítimas.

Regiones

Las regiones se identifican por tener un nombre y un color distintivo (las letras entre paréntesis hacen referencia a la imagen del tablero que hay en la parte inferior de esta página).

Ponente (a), Tirreno (b), Italia (c), Dalmatia (d), Grecia (e), Romania (f), Arcipelago (g), Tartaria (h), Levante (i), Africa (l).

Cada región contiene tres colonias menores y una colonia mayor (los círculos pequeños con un 3 y los círculos más grandes con un 4, respectivamente).

Junto al nombre de cada región hay una casilla en forma de escudo que se utiliza para colocar la ficha de un reino en caso de que entre en juego.

Finalmente, sobre el nombre de cada región hay uno o más puntos que indican el valor en puntos de victoria que se concederá a los jugadores que tengan cubos de influencia en una colonia mayor (véase "Puntuación", página 13).

Zonas marítimas

Las 8 zonas marítimas se distinguen por su nombre y un gran círculo blanco. Las zonas marítimas están separadas entre sí por unas líneas discontinuas.

Casillas y marcadores del tablero que se utilizan para registrar distintas actividades.

(m) **El marcador de poder**: se utiliza para anotar el progreso de la Serenísima y la creciente amenaza de sus enemigos (utilizando las figuras de Venetia y de potencias enemigas, respectivamente).

(n) **La reserva de dados de acción:** los dados de acción se colocan en estas casillas después de lanzarse.

(o) **Las casillas de familia**: donde los jugadores colocan sus cartas de acción para optar al puesto de dux.

(p) **La casilla del dux**: aquí se muestra la carta de familia del actual dux, junto con las fichas de dux disponibles.

(q) **La casilla de amenazas**: donde se coloca el mazo de cartas de amenaza al principio de la partida.

(r) **La casilla de época**: aquí se coloca la ficha de época que se corresponda con la época en curso.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Cada jugador elige un color y toma todos los componentes correspondientes (las cartas de familia, los cubos de influencia y las figuras de podestà).
2. Mezcla el mazo de cartas de amenaza y colócalo en la casilla de amenazas.
3. Coloca la ficha de época marcada con el número I en la casilla de época, a la derecha del mazo de amenazas.

4. Mezcla el mazo de cartas de acción y reparte 3 cartas a cada jugador. Después coloca el mazo junto al tablero.
5. Coloca la figura de Venetia en la casilla situada más a la izquierda del marcador de poder (círculo blanco). Luego coloca la figura de potencias enemigas en el extremo opuesto del marcador (círculo negro).
6. Deja todos los discos de batalla boca abajo y mézclalos. Déjalos cerca del tablero.
7. Pon todas las fichas de PV dentro de un contenedor opaco y déjalo cerca del tablero.
8. Procede a elegir el primer dux.

El primer Dux

Ahora toca elegir al primer dux de la partida. Todos los jugadores toman parte en las elecciones seleccionando una carta de familia y una carta de acción. Después dejan ambas cartas boca abajo sobre la mesa y finalmente las revelan simultáneamente y comparan el valor total.

Suma el valor de la carta de familia y el número de ducados que aparecen en la carta de acción que se ha jugado junto a ella: el jugador con la puntuación más alta es el primer dux.

En caso de empate, el jugador empatado que haya jugado la carta de familia de valor más alto será elegido dux. Si el empate persiste el vencedor se decide al azar entre los jugadores empatados.

El jugador elegido para el puesto de dux coloca la carta de familia que jugó sobre la casilla del dux que hay en el tablero. Todas las cartas de acción utilizadas en la votación así como las cartas de familia elegidas por el resto de jugadores deben descartarse (a menos que se tratara del miembro de la familia con un valor de 1; véase "La elección del dux").

El nuevo dux recibe luego un número de fichas de dux que varía en función del número de jugadores: con 3 o 4 jugadores recibe 3 fichas, y con 2 jugadores recibe 4 fichas (estas fichas se utilizarán para señalar cuando tendrá lugar la próxima votación).

El primer turno

A continuación el jugador que ocupa el cargo de dux lanza los dados para crear la primera reserva de dados de acción, colocando cada dado en la casilla correspondiente del tablero según su color. Luego el dux realiza el primer turno de la partida. En su turno, el jugador seleccionará un dado y realizará las acciones que desee, pasando luego el turno al jugador de su izquierda (en sentido horario).

SECUENCIA DE UN TURNO

Una partida se juega por turnos. Los jugadores irán alternando en sentido horario como jugador activo. Durante su turno el jugador activo deberá seguir la secuencia de fases que se describe más adelante. Cuando haya terminado, la secuencia empezará de nuevo con el jugador a su izquierda.

En cada turno se aplican todas las fases, a excepción de la primera y última fase de la secuencia ("Descubrir cartas de amenaza" y "Elegir un nuevo dux", señaladas en cursiva), que sólo tienen lugar en determinadas circunstancias.

1. Descubrir cartas de amenaza

Si la reserva de dados de acción está vacía, el actual dux deberá revelar varias cartas de amenaza (así pues, esta fase se ignora si todavía quedan dados de acción por utilizar). El número de cartas que se deberán mostrar varía según la época en curso:

Durante la época de Auge se debe revelar 1 carta de amenaza; durante el Apogeo se revelan 2; durante el Declive se revelan 3.

Las cartas deben desvelarse de una en una, de modo que los efectos de una carta se resuelvan antes de robar la siguiente (véase también "Cartas de amenaza", página 10).

Cuando se hayan resuelto los efectos de todas las cartas el jugador activo vuelve a lanzar los dados de acción para formar una nueva reserva.

2. Elegir un dado de acción

El jugador activo elige uno de los dados de acción disponibles en la reserva. Si el resultado le permite robar alguna carta, procede al apartado siguiente.

Robar cartas de acción

Si el jugador activo ha elegido un dado con el resultado [2 + carta], deberá robar una carta de acción. Si ha elegido un dado con el resultado [4 + carta], entonces todos los jugadores menos el jugador activo roban por turnos una carta de acción. En este caso empezará robando la carta el jugador a la izquierda del jugador activo y seguirán el resto de jugadores en sentido horario.

Cuando un jugador roba una carta la mira y decide si quiere

a. **Conservar la carta y quedársela en su mano** (para utilizar su habilidad especial más adelante)

O BIEN

b. **Colocar la carta boca abajo en el espacio del tablero correspondiente a su familia** (encima de otras cartas que hubiera). El número de ducados que aparecen en la carta servirá para las próximas elecciones para el cargo de dux.

Los jugadores que deban robar una carta tienen que hacerlo antes de que el jugador activo empiece a utilizar sus puntos de acción para el turno.

Importante: las cartas únicamente se pueden colocar en la casilla de familia en el momento de robarlas. Si un jugador decide quedarse con la carta en su mano, posteriormente sólo podrá usarla para su habilidad especial.

3. Realizar una acción

A continuación el jugador activo realiza una acción según el tipo de dado seleccionado (militar, político o comercial).

Las acciones se realizan gastando un número de puntos de acción igual al resultado del dado elegido (véase el apartado "Realizar acciones").

Si el jugador activo es el actual dux, deberá usar primero una ficha de dux (véase "El poder del dux", página 12).

Jugar cartas de acción

Cuando el jugador activo vaya a realizar una acción podrá jugar una carta de su mano (y sólo una). Las cartas se distinguen por tipo del mismo modo que los dados de acción (las hay militares, comerciales y políticas).

Para poder jugar una carta, el jugador activo deberá elegir una carta del mismo tipo que el dado de acción que ha seleccionado para este turno.

Por ejemplo, un jugador sólo podrá jugar la carta "Un trato excepcional" (una carta dorada) si ha elegido el dado de acción comercial para ese turno.

Una carta señalada como "Efecto adicional" puede jugarse además de gastar los puntos de acción. En cambio, en el resto de cartas el efecto indicado sustituye a los puntos de acción. Lee atentamente el texto de cada carta para ver cómo se aplica su efecto.

4. Elegir un nuevo Dux

Si al actual dux no le queda ninguna ficha de dux, en este momento deberá elegirse un nuevo dux (así pues, esta fase se ignora si el dux todavía tiene alguna ficha de dux).

Gastar puntos de acción

El jugador activo dispone de tantos puntos de acción como el resultado del dado que eligió para este turno.

Por ejemplo, si el resultado del dado es 3, el jugador activo podrá gastar hasta 3 puntos de acción.

Los puntos de acción se utilizan sobre todo para crear rutas marítimas y colocar cubos de influencia en las colonias del tablero.

Los jugadores sólo pueden colocar cubos de influencia en las colonias que estén conectadas con la ciudad de Venecia mediante una ruta marítima válida. Si una colonia no está conectada con Venecia, el jugador activo podrá gastar puntos de acción para crear una ruta marítima.

1. Crear una ruta marítima

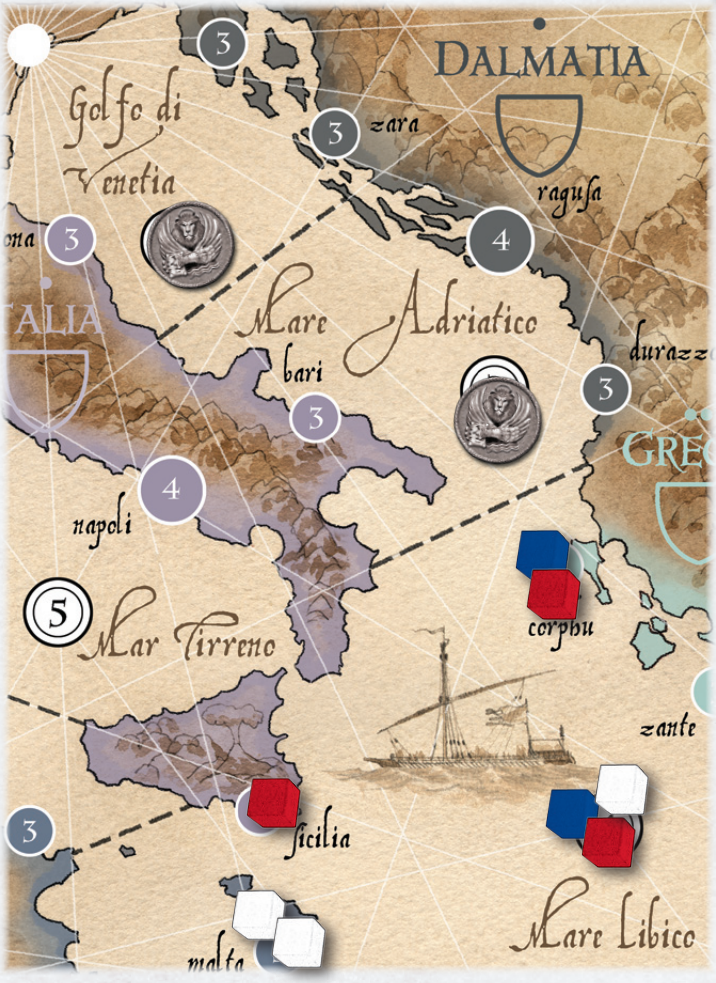
Para poder influir en una colonia (es decir, colocar un cubo de influencia) el jugador activo deberá contar con una ruta marítima que enlace esa colonia con Venecia.

El jugador activo mira en el tablero las zonas marítimas que separan Venecia de la colonia que pretende influir:

Por cada zona marítima que no contenga una ficha de control de Venecia (zonas marítimas sin controlar) el jugador activo deberá gastar un punto de acción y colocar un cubo de influencia en ella.

Cuando el jugador activo coloca un cubo de influencia dentro de una zona marítima consigue el control de la misma durante el turno entero (de modo que puede incorporar esa zona a una ruta marítima).

Importante: un jugador no puede colocar más de un cubo de influencia en la misma zona marítima durante el mismo turno.



Por ejemplo, el jugador azul quiere colocar influir en Corphu. La colonia está separada de Venecia por tres zonas marítimas (Golfo di Venetia, Mare Adriatico y Mare Libico). Golfo di Venetia y Mare Adriatico contienen una ficha de control de Venecia, de modo que para llegar a Corphu el jugador activo deberá gastar 1 punto de acción y colocar 1 cubo de influencia en Mare Libico. Si las tres zonas marítimas ya estuvieran controladas, el jugador activo no tendría que gastar ningún punto de acción para crear una ruta marítima.

El dominio de Venecia sobre los mares

Una zona marítima que contenga una ficha de control de Venecia se considera bajo dominio veneciano y puede incluirse en cualquier ruta marítima sin necesidad de gastar ningún punto de acción.

La ficha de control de Venecia se coloca en una zona marítima cuando el número total de cubos de influencia que hay en ella alcanza el valor numérico impreso en el tablero.

Cuando una zona sin controlar pasa a estar bajo el dominio de Venecia, todos los cubos de influencia se devuelven a sus respectivos propietarios.

2. Influir en las colonias

El jugador activo podrá gastar puntos de acción para influir en las colonias que estén conectadas con Venecia mediante una ruta marítima.

Según el número de puntos de acción disponibles y el tipo de dado utilizado, será posible influir en una o más colonias.

Importante: las reglas referentes a las acciones comerciales y políticas son muy similares, mientras que las acciones militares difieren considerablemente ya que utilizan los discos de batalla.

Acción comercial (dado de oro)

Colocar 1 cubo de influencia cuesta 1 punto de acción. No es posible colocar más de un cubo de influencia en la misma colonia durante el mismo turno.

Siguiendo con el ejemplo anterior, el jugador rojo ha elegido el resultado del dado comercial con 3 puntos de acción. Crea una ruta marítima hasta Mare Libico y le quedan 2 puntos de acción. Como puede colocar como máximo 1 cubo de influencia en la misma colonia, opta por colocar un cubo en Corphu y otro en Sicilia.

Acción política (dado de bronce)

Colocar 1 cubo de influencia cuesta 1 punto de acción. Toda la influencia debe colocarse en la misma colonia (es decir, el jugador activo no puede colocar cubos de influencia en colonias distintas durante este turno).

En el ejemplo que se muestra en la imagen, el jugador blanco ha elegido un dado político con 3 puntos de acción. Crea una ruta marítima hasta Mare Libico y le quedan 2 puntos de acción. Como debe colocar toda su influencia en una sola colonia, opta por colocar dos cubos en Malta.

Acción militar (dado de plata)

En vez de influir en las colonias directamente el jugador gasta sus puntos acción para robar discos de batalla.

Por cada punto de acción gastado, el jugador activo elige una colonia y descubre un disco de batalla. Luego coloca en la colonia atacada un número de cubos de influencia igual al valor del disco revelado (para más detalles, véase “Discos de batalla” en la siguiente página).

El jugador activo puede atacar la misma colonia varias veces o puede cambiar y atacar a otro objetivo mientras le queden puntos de acción por utilizar.

Por ejemplo, el jugador amarillo ha elegido el dado militar con 3 puntos de acción. Crea una ruta marítima hasta Mare Libico, con lo que le quedan 2 puntos de acción más. Primero ataca Corphu y descubre un disco de batalla que muestra el número 2, de modo que coloca 2 cubos de influencia allí. Decide seguir presionando militarmente a Corphu y gasta su último punto de acción para volver a mostrar otro disco de batalla contra la isla (podría haber optado por cambiar de objetivo y atacar Malta, por ejemplo). Sin embargo, ahora saca un cero. ¡Esta vez no ha habido suerte!

Infamia

Si el jugador activo ataca una colonia con una ficha de podestà, recibe la ficha de infamia (de manos de su actual propietario, si es que lo hubiera).

El jugador que posea la ficha de infamia no puede atacar una colonia que tenga un podestà y además sufre una penalización durante la votación para elegir al nuevo dux (véase "La elección del dux", página 11).

Flotas enemigas

Se puede utilizar una acción militar para retirar una flota enemiga del tablero (véase "Flotas enemigas", página 11).

Importante: una acción militar es más imprevisible que una acción comercial o política. Los valores de los discos de batalla pueden permitir colocar 2 cubos de influencia a la vez, pero también es posible que no permitan colocar ninguno o que desencadenen un casus belli (un incidente diplomático que implica descubrir una carta de amenaza). Al elegir un dado militar se debe tener muy presente lo que uno quiere conseguir.

Para simular los efectos de las batallas y las intervenciones militares se utilizan 10 discos de batalla.

Cuando se vayan a utilizar los discos de batalla se debe aplicar el efecto del primer disco antes de sacar el siguiente. Los discos revelados se dejan sobre la mesa; únicamente se volverán a mezclar todos cuando hayan concluido los ataques.

La mayoría de discos de batalla sólo muestran un valor numérico que indica la cantidad de cubos de influencia que se pueden colocar sobre la colonia objetivo.

Sin embargo, algunos discos tienen unos iconos especiales:

Discos con casus belli

Si se descubren uno o más discos que muestren un casus belli, al finalizar el turno el actual dux deberá revelar y aplicar el efecto de tantas cartas de amenaza como casus belli se hayan mostrado (véase también "Cartas de amenaza").

Saqueo

Cuando el jugador activo saca un disco con el icono de saqueo puede robar una carta de acción y colocarla en su casilla de votación del tablero.

PODESTÀ

Influir en las colonias del tablero representa abrir oficinas comerciales gestionadas por familias de mercaderes. Cuando el número de oficinas comerciales alcanza un cierto nivel, la República Serenísima toma nota de ello y designa a un representante oficial, el podestà.

En términos de juego, colocar cubos de influencia en las colonias puede reportarle puntos de victoria a un jugador; si coloca una ficha de podestà, todavía más.

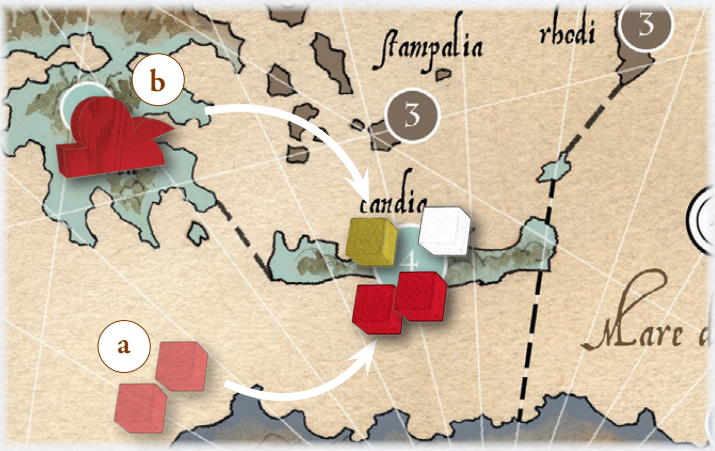
Colocar un podestà

Todas las colonias del tablero tienen un valor. Las colonias menores tienen un valor de 3 y las mayores de 4. Los valores de las colonias se utilizan para determinar cuándo una colonia pasa a estar bajo el control de Venecia y se coloca un podestà en ella.

Una figura de podestà se pondrá en juego si, al finalizar el turno de un jugador, una colonia contiene una cantidad de cubos de cualquier color igual o superior a su valor.

El jugador que podrá colocar el podestà será aquel que tenga la mayoría de cubos en esa colonia.

Si no hay ningún jugador que tenga más influencia que el resto, la ficha de podestà no se coloca.



Por ejemplo, en Candia hay 2 cubos de influencia, uno perteneciente al jugador amarillo y el otro al jugador blanco. El jugador rojo coloca 2 cubos de influencia en la colonia (a). Ahora el total de cubos de influencia en Candia es igual a su valor (4), con lo que se debe colocar un podestà. El jugador rojo es quien puede colocar el podestà (b), ya que tiene más influencia que el jugador amarillo y el blanco.

Si, por algún motivo, el número de cubos de influencia de una colonia se reduce por debajo de su valor, la figura de podestà se retira inmediatamente.

Expulsar a un podestà

Si se coloca suficiente influencia en una colonia como para crear una nueva mayoría (no basta con empatar), se podrá retirar la figura de podestà del otro jugador.

Si otro jugador se alza con una nueva mayoría, sustituye la figura de podestà en juego por una de las suyas.

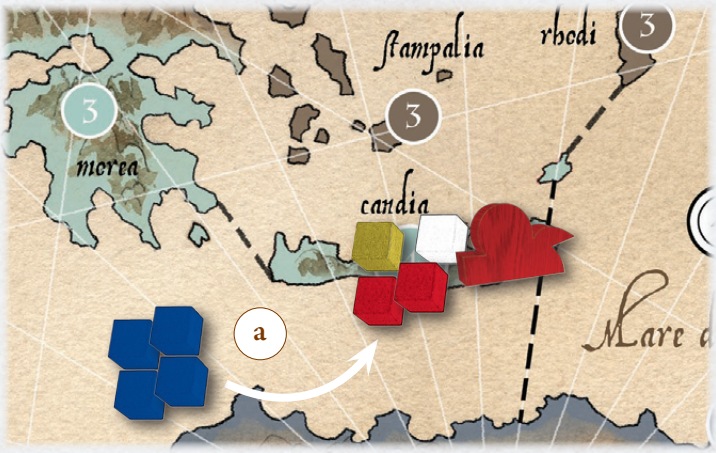
Por ejemplo, en Corphu hay un podestà perteneciente al jugador rojo (la colonia contiene 1 cubo amarillo y 2 rojos). En su turno el jugador amarillo coloca 2 cubos de influencia en Corphu, con lo cual su influencia se sitúa en 3. Dado que hay una nueva mayoría (3 amarillos contra 2 rojos) el jugador amarillo sustituye el podestà rojo por uno de los suyos.

Revueltas

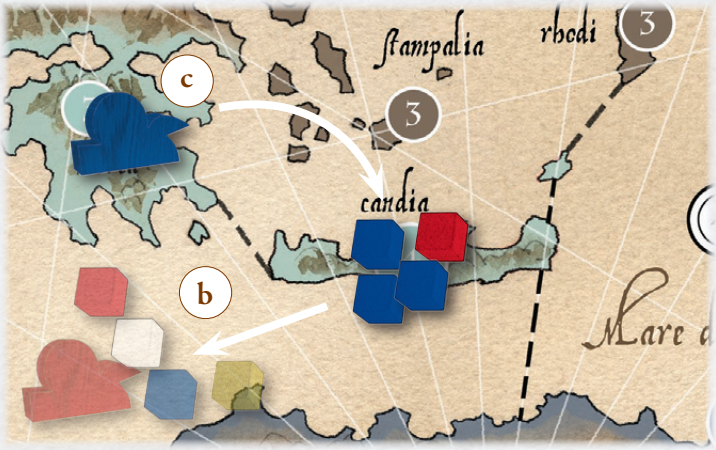
Si en algún momento una colonia (ya sea mayor o menor) contiene 6 o más cubos de influencia, estalla una revuelta.

En caso de revuelta se deberá retirar de inmediato 1 cubo de cada color (es decir, uno por cada jugador presente en la colonia).

Si esto no basta para reducir la cifra de cubos de influencia por debajo de 6, se retirará de nuevo 1 cubo de cada color, hasta que el número total se sitúe por de debajo del nivel de revuelta.



Ejemplo: el jugador rojo tiene mayoría en Candia (y, por lo tanto, un podestà). En su turno el jugador azul coloca 4 cubos de influencia en la colonia (a), de modo que el total de influencia se sitúa en 8, muy por encima del nivel de revuelta (6).



Todos los jugadores deben retirar uno de sus cubos (b), de modo que el total de influencia se reduce a 4 (1 cubo rojo y 3 azules). Al haber una nueva mayoría, el jugador azul reemplaza el podestà rojo por uno de los suyos (c).

CARTAS DE AMENAZA

Las cartas de amenaza representan acontecimientos históricos de gran relevancia, relacionados con los distintos sucesos que conmocionaron el Mediterráneo. Sólo hay un mazo de cartas de amenaza, pero cada carta contiene información relativa a las tres épocas del juego.

Cuando una carta de amenaza entra en juego los jugadores sólo deben considerar la información relativa a la época actual.

Cuando termina una época y empieza una nueva, todas las cartas de amenaza que entraron en juego vuelven a barajarse para formar un nuevo mazo.

Descubrir una carta de amenaza

Las cartas de amenaza se descubren en las siguientes ocasiones:

a. **Si la reserva de dados de acción está vacía al principio de un turno (fase "Descubrir cartas de amenaza"), el actual dux deberá descubrir varias cartas de amenaza (una carta en la época I, dos en la época II y tres en la época III).**

b. **Cuando un jugador descubre uno o más discos con un casus belli, al final de su turno el actual dux deberá revelar una carta de amenaza por cada casus belli descubierto (independientemente de la época en curso).**

Las cartas de amenaza se roban de una en una, de modo que se deben leer y aplicar los efectos de una carta antes de robar la siguiente.

Efectos de las cartas de amenaza

Cada carta de amenaza muestra las consecuencias del auge de una potencia extranjera enemiga en una región concreta del tablero. El nombre de la región afectada se muestra en el título de la carta, mientras que el color de la región aparece de fondo.

Una carta de amenaza puede afectar a la influencia veneciana en una región (véase "Reinos"), sus rutas marítimas por una zona naval (véase "Flotas enemigas") y, finalmente, empeorar las relaciones de Venecia con las otras grandes naciones del Mediterráneo (véase "Avance de las potencias enemigas").

Reinos

La mitad inferior de cada carta contiene tres entradas dispuestas en una columna que muestran el nombre y la bandera de tres reinos. Cuando una carta de amenaza entra en juego provocará la aparición del reino que corresponda a la época actual.

(a) Región afectada

(b) Zona marítima afectada (flota enemiga)

(c) Reino de la Época I

(d) Reino de la Época II

(e) Reino de la Época III

(f) Avance de las potencias enemigas

Empezando desde arriba, la primera entrada se corresponde con la época I (*Auge*), la segunda con la época II (*Apogeo*) y la última con la época III (*Declive*).

Para poner un reino en juego, toma el escudo del reino correspondiente y colócalo sobre el tablero en la "casilla de escudo" que aparece junto al nombre de la región.

Luego aplica los siguientes efectos:

a. **Si la casilla de escudo estaba vacía** (no había ninguna ficha de reino previa), retira un cubo de influencia de cada color de la colonia mayor (de valor 4) de la región afectada.

b. **Si la casilla de escudo ya tuviera una ficha de reino**, sustitúyela por el nuevo escudo y luego retira un cubo de influencia de cada color de **todas** las colonias de la región (mayores y menores).

Ejemplo: en Africa hay en juego un escudo de reino del Sultanato mameluco. Una nueva carta de amenaza provoca la colocación del escudo del Imperio otomano en la misma región; la ficha del Sultanato mameluco se descarta y es sustituida por el escudo del Imperio otomano. Todos los jugadores que tengan influencia en Africa deberán perder un cubo de cada una de las colonias.

Consecuencias de los escudos de reino

La presencia de una ficha de reino en una región evita que los jugadores coloquen cubos de influencia en las colonias que pertenecen a esa región.

Un escudo de reino puede retirarse gastando 1 punto de acción de un dado de cualquier tipo, siempre que el jugador activo pueda trazar una ruta marítima desde Venecia a cualquier colonia de la región.

Durante su turno un jugador puede retirar tantos escudos como desee, siempre y cuando pueda trazar una ruta naval a las regiones correspondientes y pague 1 punto de acción por cada escudo retirado.

Tratados

Los jugadores deberán conservar los escudos que hayan retirado del tablero como tratados. Los tratados suponen puntos de victoria al final de la partida (véase "Puntuación de final de partida", página 14).

Flotas enemigas

Cuando se robe una carta de amenaza que contenga el símbolo de una flota enemiga se aplican los siguientes efectos (independientemente de la época en curso):

a. **Si la zona marítima indicada en la carta no contiene ninguna ficha de control de Venecia**, coloca una ficha de flota enemiga en la zona y retira los cubos de influencia que hubiera;

b. **Si la zona marítima contiene una ficha de control de Venecia**, simplemente retira la ficha de control (pero no coloques ninguna flota enemiga);

c. **Si la zona marítima ya contiene una o más fichas de flota enemiga,** añade otra.

Efectos de las flotas enemigas

La presencia de una o más fichas de flota enemiga en una zona marítima evita que los jugadores puedan trazar una ruta a través de ella y que se puedan colocar cubos de influencia en esa zona.

Los jugadores podrán retirar las fichas de flota enemiga utilizando un dado militar. Para ello, el jugador activo deberá elegir una zona marítima conectada con Venecia mediante una ruta marítima y gastar 1 punto de acción para desvelar un disco de batalla.

Después se retirarán tantas fichas de flota enemiga de esa zona marítima como el número que aparece en el disco (los distintos efectos del disco de batalla se aplican de manera normal, tal como se indican en la página 8).

Si la zona atacada queda vacía, el jugador activo podrá colocar en ella un cubo de influencia. El jugador activo puede elegir la misma zona varias veces, o cambiar y atacar zonas marítimas distintas que contengan flotas enemigas.

Victorias navales

El jugador que retire alguna ficha de flota enemiga consigue inmediatamente una ficha de PV por cada flota enemiga retirada.

Ejemplo: hay una flota enemiga en Mar Tirreno y el jugador activo quiere retirarla. Ha elegido el dado militar con 3 puntos de acción y ha creado una ruta marítima hasta Mar Tirreno de modo que sólo le queda 1 punto de acción. Descubre un disco de batalla con el resultado de [2 + casus belli]. El jugador activo consigue retirar la flota enemiga, coloca uno de sus cubos de influencia en el Mar Tirreno y finalmente roba una ficha de PV como recompensa. Seguidamente el actual dux deberá descubrir una carta de amenaza y todo el mundo tendrá que enfrentarse a las consecuencias de esta osada acción militar...

Avance de las potencias enemigas

Muchas de las entradas de las épocas II y III en una carta de amenaza van seguidas de un número de "cruces".

Al robar una carta de amenaza el dux deberá avanzar la figura de potencias enemigas en el marcador de poder tantos espacios como cruces aparecen en la entrada pertinente.

La figura de potencias enemigas empieza en la última casilla del marcador (el círculo negro de la derecha) y avanza hacia la izquierda, en dirección al círculo blanco que hay en el extremo izquierdo del marcador (véase "El marcador de poder", página 12).

La elección del dux

Todos los jugadores competirán por el cargo de dux y las distintas posibilidades de juego que el título aporta. Al principio de la partida cada jugador recibe seis cartas de familia que representan a insignes miembros de su familia que se presentarán a las elecciones para ser el nuevo dux.

Si durante la fase "4. Elegir un nuevo dux" al jugador que ocupa el cargo actual de dux no le quedaran fichas de dux, habrá que elegir a un nuevo dux.

La carta de familia que actualmente está ocupando la casilla del dux en el tablero se retira del juego y todos los jugadores toman parte en el proceso de votación, siguiendo las instrucciones que se describen a continuación.

Celebrar las elecciones

1. Cada jugador selecciona una carta de familia de entre las que todavía tenga y la coloca boca abajo ante él.
2. El jugador que posea la ficha de infamia (en caso de haberlo) deberá elegir su carta de familia de valor 1 y jugarla boca arriba.
3. Después cada jugador toma las cartas de acción que hubiera jugado anteriormente en su casilla de familia (si las hubiera) y elige hasta tres de ellas, descartando el resto. Estas cartas se dejan boca abajo ante el jugador.
4. A continuación se revelan todas las cartas (las de familia y las de acción). Cada jugador suma los **valores en ducados** de sus cartas de acción y le añade el **valor numérico** de la carta de familia elegida.
5. Finalmente, los jugadores comparan sus totales: el jugador que tenga el total más alto es elegido dux. En caso de empate el jugador empatado que haya jugado la carta de familia de mayor valor es el nuevo dux. En caso de persistir el empate, el anterior dux elige al nuevo dux entre los jugadores empatados.

El nuevo Dux

La carta de familia del vencedor de las elecciones se deja en la casilla del dux y se colocan 3 fichas de dux encima de ella (4 fichas en las partidas con sólo dos jugadores).

Las cartas de familia de los jugadores que perdieron las elecciones se descartan con una excepción:

La carta de familia de valor 1 siempre se devuelve a su propietario.

Importante: el hecho de que las cartas de familia del 2 al 6 se descarten después de su uso significa que los jugadores deberán considerar atentamente las posibilidades que tienen de ganar unas elecciones en función de las cartas que tengan en sus casillas de votación (y de su habilidad para marcarse faroles).

El poder del Dux

El jugador que ocupa el cargo de dux siempre debe empezar su turno utilizando una ficha de dux de las que posee (esta mecánica garantiza que se realicen elecciones regularmente).

Al usar una ficha de dux el actual dux podrá elegir entre dos posibles bonificaciones:

1. **Usar una ficha de dux para recibir 1 punto de acción adicional en este turno** (independientemente del tipo de dado seleccionado).

O BIEN

2. **Usar una ficha de dux para recibir 1 punto de victoria** (dejando la ficha junto a él como recordatorio).

Un dux permanecerá en su cargo hasta que no queden fichas de dux en la casilla de dux al final de un turno.

Épocas del juego

Tal como se ha explicado antes, una partida discurre por tres épocas distintas; Auge (época I), Apogeo (época II) y Declive (época III).

Una de las tres fichas de época se coloca en la casilla a la derecha del mazo de amenazas para marcar la época actual.

Como la partida empieza con el auge de Venecia, deberá colocarse la ficha de época marcada con el "I" en el tablero.

El marcador de poder

El marcador de poder y las fichas que se colocan sobre él (la figura de Venetia y la de potencias enemigas) se utilizan para determinar el final de cada época y el inicio de la siguiente en cada una de las tres épocas, hasta que sobreviene la caída de la República y el final de la partida.

Las figuras de Venetia y de potencias enemigas

Al principio de la partida la figura de Venetia se coloca en el círculo completamente blanco que hay a la izquierda del marcador de poder, mientras que la figura de las potencias enemigas se coloca en el extremo opuesto del marcador, en el círculo negro que queda a la derecha.

La figura de Venetia avanza hacia la derecha en el marcador de poder.

Cada vez que un jugador coloca un podestà en el tablero y cada vez que se coloca una ficha de control de Venecia en una zona marítima, la figura de Venetia avanza un espacio.

Del mismo modo, cada vez que se retira un podestà o una ficha de control de Venecia del tablero, la figura de Venetia retrocede una casilla.

La figura de potencias enemigas avanza en dirección opuesta a la figura de Venetia, empezando desde el extremo derecho y desplazándose hacia la izquierda.

Esta figura avanza cada vez que una carta de amenaza así lo indica (véase "Cartas de amenaza", página 10).

Si la figura de potencias enemigas se topa con la figura de Venetia, esta última se retira del marcador de poder, independientemente de la figura que se desplazó (véase el siguiente apartado, "Transcurso de una época").

Transcurso de una época

Esta progresión por las tres distintas fases de la partida es especialmente importante ya que al concluir una época tiene lugar una secuencia de puntuación y se cambia la forma en cómo se descubren y se aplican las cartas de amenaza (véase "Cartas de amenaza", página 10).

Termina el auge y empieza el apogeo

La época de Auge concluye cuando la figura de Venetia alcanza por primera vez la octava casilla del marcador (con un círculo blanco) al final del turno de cualquier jugador.

Tiene lugar la primera fase de puntuación y luego empieza la época II (Apogeo), sustituyendo la ficha de época I con la ficha de época II en el tablero. Luego la partida se reanuda de manera normal.

Termina el apogeo y empieza el declive

La época de Apogeo termina cuando la figura de Venetia y la de potencias enemigas se topan en el marcador de poder al final del turno de cualquier jugador o al final de la fase de amenazas. Retira la figura de Venetia del marcador.

Tiene lugar la segunda fase de puntuación y luego empieza la época III (Declive), sustituyendo la ficha de época II con la ficha de época III en el tablero. Luego la partida se reanuda de manera normal.

Termina el declive y empieza la fase de final de la partida

La partida llega a su fase final cuando la figura de potencias enemigas alcanza el otro extremo del marcador de poder, ocupando la casilla completamente blanca de la izquierda (al final del turno de un jugador o durante la fase de amenazas).

Tiene lugar la tercera fase de puntuación y empieza la fase de final de la partida.

Puntuación

Los jugadores calcularán su puntuación al final de cada una de las tres épocas de la partida empleando una copia de la hoja de puntuación que aparece en la página 20 (puedes fotocopiar o imprimir esa hoja para uso personal).

Calcular los puntos de victoria

La puntuación se calcula comprobando las fichas que los jugadores hayan colocado sobre el tablero (cubos de influencia y figuras de podestà) y teniendo en cuenta las fichas de dux y las fichas de PV que hayan adquirido.

Véase "Puntuación de una época" en la página siguiente.

Bonificaciones de final de partida

Finalmente, al concluir la tercera época, todos los jugadores recibirán una bonificación de PV según el número de fichas de reino que hayan acumulado durante el transcurso de la partida (véase "Tratados", página 11) y una bonificación más tras una última votación para el cargo de dux.

Véase "Puntuación de final de partida", en la página siguiente.

Puntuación de una época

Las puntuaciones de final de época deberán anotarse en las casillas pertinentes de la hoja de puntuación.

Presencia

Los jugadores reciben puntos de victoria por cada región en la que tengan al menos 1 cubo de influencia.

La cantidad de puntos depende de si la influencia se encuentra en una colonia mayor o sólo en colonias menores.

a. **Colonia mayor:** si el jugador tiene al menos 1 cubo de influencia dentro de la colonia mayor de esa región, recibirá tantos puntos de victoria como el valor de la región (el número de puntos que hay encima del nombre de la región).

b. **Colonias menores:** si el jugador sólo tiene influencia en una o más colonias menores de la región, recibirá 1 punto de victoria.

Figuras de podestà

Los jugadores reciben puntos de victoria por cada podestà que hayan colocado.

Se reciben 2 PV por cada podestà en una colonia menor y 3 PV por cada podestà en una colonia mayor.

Fichas de puntos de victoria

A continuación los jugadores revelan todas las fichas de PV que tengan.

Cada jugador conseguirá tantos puntos de victoria como la suma de los 3 escudos de mayor valor.

Todas las fichas de PV se devuelven al contenedor al final de cada una de las fases de puntuación.

Fichas de Dux

Los jugadores reciben puntos de victoria por las fichas de dux que conservaron mientras ocupaban el cargo de dux (véase "El poder del dux", página 12).

Cada ficha de dux supone 1 punto de victoria.

Puntuación de final de partida

El cálculo de la puntuación final de la partida se realiza con las casillas pertinentes de la hoja de puntuación.

Fichas de reino

Los jugadores tienen en cuenta el número de tratados alcanzados durante la partida contando los escudos de reino que posean.

Cada jugador recibe 1 punto de victoria por cada escudo distinto que tenga (es decir, 1 PV por cada blasón distinto).

Ejemplo: el jugador rojo termina la partida con estos cuatro escudos. Dos pertenecen al Imperio otomano, uno al Imperio bizantino y otro a la República de Génova. En total recibe 3 PV.

Últimas elecciones para el cargo de dux

La parte final de la partida es una última votación para elegir al dux que tendrá que negociar el fin de la República Serenísima.

Pero primero el actual jugador en el cargo deberá dimitir, puntuando cualquier ficha de dux que le quedara como puntos de victoria (1 PV por ficha).

Luego los jugadores celebrarán las últimas elecciones, sumando el valor en ducados de las cartas de acción que hayan jugado en las casillas de familia junto con el valor de la carta de familia seleccionada (como en unas elecciones normales).

El jugador con el total mayor será elegido como el último dux en la historia de la República y recibirá un número de puntos de victoria igual al valor de la carta de familia que haya utilizado en estas últimas elecciones.

Al concluir esta última votación se calcula la puntuación final y se determina el vencedor.

Al finalizar la partida el jugador con más puntos de victoria es el ganador. En caso de empate, ganará el jugador (entre los empatados) que tenga más cubos de influencia en el tablero.

REGLAS OPCIONALES

Las reglas que se indican en este apartado ofrecen más opciones, aumentando el componente estratégico del juego y añadiendo un mayor realismo histórico. Sin embargo, también suponen una mayor complejidad.

Se recomienda que los jugadores sólo utilicen estas reglas cuando se sientan cómodos con las reglas básicas.

COMPONENTES ADICIONALES

Cada jugador deberá tomar los siguientes componentes adicionales: 20 fichas de ducados y 6 fichas de monumento (en su color correspondiente).

Las 7 fichas de votación se dejan al margen, junto al tablero.

Las casillas de familia para colocar las cartas durante la elección del dux no se utilizan, ya que el nuevo procedimiento utiliza en vez de ello el diagrama de Venecia que hay impreso en el tablero.

PREPARACIÓN

Al aplicar las reglas opcionales hay tres reinos que ya empiezan en juego.

Antes de elegir al primer dux pon los siguientes escudos sobre el tablero, en la región indicada entre paréntesis.

Califato Abasí (Levante)

El Califato abasí gobernó el Islam desde Bagdad durante varios siglos, alcanzando su apogeo en el siglo IX.

Al final las dificultades administrativas conllevaron la pérdida de provincias enteras y Siria y Palestina cayeron bajo el dominio del Califato fatimí.

Imperio Bizantino (Romania)

Entre finales del siglo IX y principios del XI el Imperio bizantino alcanzó la cúspide de su poder, llegando a cubrir toda Anatolia, los Balcanes y parte del sur de Italia.

Constantinopla llegó a ser la ciudad más grande y próspera en su momento.

Califato De Córdoba (Ponente)

Durante los siglos IX y X, miembros de la dinastía omeya gobernaron en gran parte de la península ibérica desde la ciudad de Qurtuba.

Su mandato marcó el punto álgido de la dominación árabe en España y poseyeron la mayor flota que se había visto nunca en el Mediterráneo.

Coloca también una ficha de flota enemiga en Mar di Ponente.

ELECCIONES OPCIONALES PARA EL CARGO DE DUX

Con las reglas básicas los jugadores participan en las elecciones para el puesto de dux jugando cartas en sus casillas de familia.

Estas reglas opcionales sustituyen el uso de las casillas de familia por el uso del diagrama de la ciudad que aparece en el tablero, la colocación de fichas de ducados y la extracción de fichas de votación.

Colocar ducados en la ciudad

El diagrama de la ciudad que aparece en la parte superior izquierda del tablero muestra los nombres de los seis distritos de Venecia (los *sestieri*), inscritos en sendos rótulos.

Cada *sestiere* está asociado a uno de los tres colores de los dados de acción (plata, bronce y oro) que se corresponden con los tres tipos de acciones de la partida (militar, política y comercial).

San Polo y Santa Croce están asociados con la plata, San Marco y Dorsoduro con el bronce y Cannaregio y Castello con el oro.

Con estas reglas opcionales, cuando un jugador roba una carta de acción, la mira y decide si la conserva, como en las reglas básicas, o puede descartarla para colocar sobre el tablero un número de ducados de su color igual al valor en ducados de la carta.

Cuando un jugador decide descartar una carta para colocar ducados sólo puede colocar las fichas de su color en los dos *sestieri* que tienen el color de la carta descartada.

Un jugador puede colocar todos sus ducados en un *sestiere* de entre los dos posibles o bien repartirlos como desee entre los dos.

Ejemplo: el jugador rojo roba la carta de acción "Stato da Mar". Se trata de una carta comercial (oro) con un valor de 3 ducados. El jugador rojo puede colocar sus ducados en Castello y en Cannaregio. Decide colocar 2 ducados en Castello y 1 ducado en Cannaregio.

No hay límite al número de ducados que se pueden colocar en un *sestiere*.

Los jugadores pueden colocar sus ducados donde deseen, tanto si hay monedas de otros jugadores como si no.

El objetivo de colocar estos ducados es acumular prestigio y votos potenciales de cara a las próximas elecciones para el cargo de dux.

Monumentos

Cuando un *sestiere* contenga 4 ducados del mismo color se pueden sustituir por un monumento.

El jugador propietario de las monedas recupera los cuatro ducados y los sustituye por un monumento, colocándolo por el anverso coloreado.

Los monumentos conservan su valor en ducados para las próximas elecciones (4 votos) y valen como 1 voto para todas las elecciones posteriores (véase "Celebrar las elecciones").

Además, los jugadores reciben 1 PV por cada monumento que tengan en juego durante la fase de puntuación.

Un jugador puede tener como máximo 6 fichas de monumentos en juego. Si un jugador ya ha colocado sus 6 monumentos ya no podrá sustituir sus ducados por monumentos, independientemente de cuántas monedas tenga.

Celebrar las elecciones

Las elecciones se celebran en el mismo momento que se describe en las reglas básicas (al final del turno de un jugador en el que al actual dux ya no le quedan fichas de dux).

Estas reglas opcionales cambian la forma en cómo se cuentan los votos.

Fichas de votación

El juego cuenta con 7 fichas de votación. Seis de ellas contienen los nombres de los *sestieri* de la ciudad, y la ficha restante está marcada como "Quarantia" (un consejo supervisor de la República).

Tal como se ha explicado anteriormente, los jugadores habrán colocado sus ducados en el diagrama de la ciudad para ir adquiriendo popularidad.

Cuando se celebren unas nuevas elecciones se comprobará la popularidad de las distintas familias venecianas revelando 2 fichas de votación.

Las 2 fichas descubiertas indican los *sestieri* que se contarán en las elecciones. Estas fichas luego se dejan al margen, de modo que no volverán a utilizarse en futuras elecciones hasta que se haya revelado la ficha de Quarantia (véase más adelante).

Secuencia de las elecciones

Sigue los pasos que se describen a continuación cuando celebres elecciones según las reglas opcionales.

1. **Seleccionar los candidatos**. Cada jugador elige a su candidato seleccionando en secreto una de sus cartas de familia.
2. **Descubrir las fichas de votación**. El actual dux mezcla las fichas de votación y luego revela 2 al azar. Si una de las dos fichas es la Quarantia, sólo habrá un *sestiere* que cuente.
3. **Contar los votos**. Se cuentan los ducados de cada jugador colocados encima de los *sestieri* que se han descubierto: **Cada ducado y cada monumento que muestre el reverso gris cuenta como 1 voto para su propietario. Cada monumento que muestre el anverso coloreado cuenta como 4 votos.**
4. **Determinar el resultado final**. Para cada jugador se suma el número de votos derivados de los *sestieri* con el valor de la carta de familia que eligió como candidato.
   El jugador con la puntuación más elevada es el nuevo dux. Los empates se resuelven como en las reglas básicas.

Aparte de los pasos habituales, tras finalizar las elecciones también hay que realizar las siguientes tareas.

Fichas de ducados y monumentos

Descarta todas las fichas de ducados de los *sestieri* que tomaron parte en las elecciones.

Da la vuelta a los monumentos de los *sestieri* que participaron en las elecciones de modo que queden por el reverso gris (los monumentos que ya mostraran el reverso gris no deben girarse).

Fichas de votación

Si se ha descubierto la ficha de Quarantia, se vuelven a mezclar las 7 fichas de votación de modo que todas vuelvan a estar disponibles para las próximas elecciones.

Si no se ha revelado la ficha de Quarantia, las fichas que se utilizaron se dejan a un lado para que no participen en las próximas elecciones.

EL PODER DE VETO DEL DUX

Con estas reglas opcionales el jugador que ocupa el cargo de dux dispone de una nueva habilidad especial.

Cuando el dux descubre una carta de amenaza puede mirarla y gastar una ficha de dux para vetarla y anular la carta de amenaza.

El dux puede invocar su capacidad de veto una vez por cada ocasión en que se descubren cartas de amenaza.

Ejemplo: al final del turno de un jugador el dux debe descubrir 2 cartas de amenaza debido a 2 discos con un casus belli. El dux roba y aplica la primera carta y luego, tras haber robado y mirado la segunda carta, decide recurrir a su capacidad de veto para anularla. Para ello se descarta de una ficha de dux junto con la carta anulada.

La carta de amenaza anulada se descarta y sus efectos no se aplican, a excepción del avance de las potencias enemigas, que siempre tiene lugar.

CRÉDITOS

Diseño del juego
Marco Maggi y Francesco Nepitello

Ilustraciones
Matteo Alemanno

Desarrollo
fm game studio

Asesor histórico
Davide Trivellato

Dirección artística y diseño gráfico
Francesco Nepitello

Responsable de producción
Silvio Negri-Clementi

CRÉDITOS EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducción
Oriol García

Adaptación gráfica al español
Bascu

Probadores del juego
Amado Angulo, Martino Castellani, Giuliano Nepitello, Davide Trivellato, Saverio Santarello, Roberta Montagna, Marco Molin, Irene, Marianna and Riccardo Maggi, Andrea Costa, Filippo Vianello, Francesca Canella, Elisa Vianello y Tomaso Borzato

Probadores en Play (Módena)
Pierluigi Colutta, Marco Signore, Piero Flaminio y Andrea Ranieri

Probadores en Conpulsion *(Edimburgo, Escocia)*
Graeme Smith, Kieren Fortune y Sebastian Hickey

Agradecimientos especiales para Mark Rein-Hagen

Venetia es un producto con © y ™ 2013 de Giochi Uniti, bajo licencia de Stratelibri srl. Todos los derechos reservados. Stratelibri srl – Via Sant' Anna dei Lombardi, 36 – Napoli 80134 Italia – www.stratelibri.it - info@stratelibri.it. Queda prohibida la reproducción o traducción total o parcial de este juego.

Advertencia: este juego no es apto para niños menores de 3 años ya que contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse. Fabricado en China

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Nobles venecianos

La clase patricia de Venecia era uno de los tres estamentos de los que se componía la ciudad, junto con los ciudadanos y los *foresti* (extranjeros). Todos los nobles adultos (a excepción de las mujeres) podían presentarse para ocupar un cargo en el gobierno y todos eran miembros vitalicios del *Maggior Consiglio*, el principal órgano político de la República. El número de miembros que componían el *Consiglio* estaba restringido por la *Serrata* de 1297 y por una ley aprobada en 1320 que impedía el acceso de las familias nobles de reciente creación.

Los nobles venecianos se caracterizaban por una decidida vocación mercantil y marinera. A raíz de ello la clase patricia basaba su poder no en la propiedad de las tierras sino en el comercio (especialmente con Oriente), lo cual les confería un gran dinamismo (a diferencia del carácter más estático que la nobleza tenía en otros lugares).

Colonia

Un asentamiento veneciano en el litoral mediterráneo. Cuando una colonia formaba parte de un asentamiento mayor en un país extranjero, como un pueblo o una ciudad, se administraba mediante un cónsul. Si el asentamiento estaba sujeto al control político directo de Venecia, la colonia era administrada por un *podestà*.

Podestà

Un magistrado de cuna noble, encargado de la administración de justicia y del mantenimiento del orden público en los principales asentamientos de la República Serenísima. El título se creó por primera vez en el siglo XIII.

Ruta marítima

Una ruta comercial para el transporte de mercancías por mar. Por estas rutas navegaban convoyes de naves llamados *mude*, compuestos por barcos propiedad del gobierno que se alquilaban a mercaderes privados (los *patroni*) mediante subasta (el *incanto*). Varias rutas tomaban su nombre del punto de destino, como la *Muda di Siria*, la *Muda d'Egitto*, la *Muda di Barbaria*, etc.

Dux

El magistrado de mayor rango de la República Serenísima. Al principio (siglo VII) el dux era un oficial del Imperio bizantino, sujeto al Exarca de Rávena. El nombre proviene del latín *dux*, que significa duque, gobernador o comandante.

Desde la elección del dux Orso en el año 726-27 el título pasó de ser un cargo honorífico de ámbito local a una suerte de título monárquico que perduró hasta el siglo XI. De hecho, aun cuando los nobles venecianos participaron en el ejercicio del poder desde el principio, los poderes del dux sólo quedaron sujetos a límites tras la creación de un gobierno comunal, la *Commune Venetiarum*. A partir de entonces los representantes de las familias mercantiles más adineradas entraron en el gobierno y en el siglo XIV se creó la República Serenísima, un régimen republicano aristocrático que gobernaría la ciudad durante más de tres siglos.

La evolución de la infraestructura política del estado veneciano desposeyó al dux de cualquier ambición dinástica, convirtiendo el cargo en el de magistrado supremo de la República, elegido por la mayor autoridad competente, el *Maggior Consiglio*. Aún con esta pérdida de rango, el título de dux conservó un gran valor a ojos de cualquier patricio, suficiente como para que todos lo codiciaran a pesar de los enormes costes que acompañaban al cargo (en gran parte debido a las suntuosas ceremonias en las que el dux debía participar).

Stato da Mar

Un término empleado por la República para referirse a sus dominios de ultramar. Se utilizaba sobre todo para referirse a Istria, Dalmacia, las Islas Jónicas, las Islas Egeas y Candía (Creta). Era una de las tres particiones del territorio republicano, junto con el *Dogado* (la laguna veneciana y las zonas aledañas) y el *Stato da Tera* (los territorios terrestres de la península italiana).

La conquista de los dominios coloniales empezó alrededor del año 1000 con la ocupación de Dalmacia, y alcanzó su máxima expansión con la adquisición de algunos territorios del Imperio bizantino, tal como se estipuló al finalizar la Cuarta Cruzada (1204).

El *Stato da Mar* era una fuente crucial de ingresos y era fundamental para salvaguardar las rutas marítimas de la Serenísima (gracias a los muchos puertos y fortalezas y al patrullaje de las costas).

Auge

La época de *Auge* se corresponde con el periodo histórico que va desde el establecimiento del poder ducal en Venecia (siglo IX) hasta la Cuarta Cruzada (1204). Durante estos siglos la República se convirtió en una potencia internacional y un centro de comercio de primera magnitud, gracias a la creación de rutas marítimas y puestos comerciales por todo el Mediterráneo y más allá.

Apogeo

La época de *Apogeo* se enmarca en el periodo histórico que va desde la Cuarta Cruzada (1204) hasta la derrota en Agnadello (1509) contra la Liga de Cambrai. Durante esta época Venecia amplió su influencia no sólo a través de medios comerciales

sino también mediante la conquista militar por las costas del Mediterráneo y el norte de Italia.

Declive

La época de *Declive* se identifica con el periodo histórico que va desde la derrota en Agnadello (1509) hasta la caída de la República (12 de mayo de 1797). Durante este periodo Venecia fue decayendo ante el auge de los grandes países europeos. La Serenísima República luchó por mantener su independencia y logró conservarla durante casi tres siglos gracias a la habilidad de sus representantes y a la solidez de sus instituciones.

Tratados

La habilidad negociadora de los diplomáticos de la República fue legendaria. Los tratados que regulaban las relaciones entre Venecia y el resto de potencias del Mediterráneo fueron de una importancia vital para garantizar aquellos privilegios que hacían el comercio más provechoso para los mercaderes venecianos.

Cuando la diplomacia fracasaba Venecia intervenía mandando la flota, o bien enviando dinero si una guerra podía convertirse en un asunto demasiado oneroso.

El ducado veneciano

Tras el éxito del *fiorino* de Florencia, en el año 1284 el gobierno veneciano decidió acuñar el *ducat*, una moneda de oro de 3'56 gramos y 24 quilates. Posteriormente la moneda fue denominada *zecchino* (a partir de la Zecca, la autoridad pública responsable de la acuñación de moneda) y se convirtió en una moneda de prestigio por toda Europa y el Mediterráneo. Las monedas de plata y cobre se añadieron posteriormente a la versión de oro.

Monumentos

Los monumentos (del latín *monumentum*, recuerdo) son obras de gran valor artístico e histórico, como iglesias o palacios.

Las familias patricias financiaron la construcción y restauración de muchas iglesias, capillas, altares y oratorios para conmemorar a sus miembros más ilustres o simplemente para adquirir prestigio.

Los palacios familiares también se cuentan entre las obras más preciadas del patrimonio cultural de la ciudad.

Quarantia

El Consejo de los Cuarenta, o *Quarantia*, fue uno de los mayores órganos constitutivos de la República de Venecia, con funciones tanto políticas como jurídicas. Se creó en el año 1179 como parte de las reformas constitucionales que llevaron a Venecia hasta su forma de gobierno comunal. Sus cuarenta miembros ayudaban al dux en la administración de justicia y gobernaban el estado junto con el Senado.

Sestiere

Venecia está dividida en seis particiones llamados *sestieri*. Esta subdivisión se creó por vez primera en el siglo XII.

Cannaregio: el nombre proviene de los cañaverales que originariamente cubrían la zona, antes de que el proceso de urbanización alcanzara la parte norte de la ciudad.

Castello: el nombre proviene del *castrum* bizantino (pueblo fortificado o castillo) que se erigía en la isla de Olivolo, en el extremo oriental de la ciudad. El *arsenale*, las famosas atarazanas venecianas, se encuentra aquí.

Dorsoduro: el nombre tiene su origen en los montículos de arena que salpicaban la parte meridional de la ciudad. Este *sestiere* incluye la Giudecca, la mayor isla de la laguna veneciana (y actual residencia de los dos diseñadores de este juego).

San Marco: el nombre proviene de la basílica de la plaza San Marcos. Esta zona fue en su día el centro político de la ciudad.

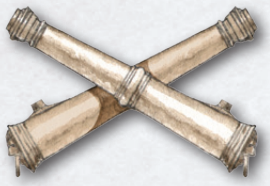
San Polo: el nombre se deriva de la iglesia del mismo nombre. Aquí se encuentra también el mercado de Rialto, que durante un tiempo fue el centro de todas las actividades comerciales.

Santa Croce: el nombre proviene de una antigua iglesia y monasterio que se levantaba aquí hasta el año 1810 (Iglesia de la Santa Cruz), cuando fue demolida por orden de Napoleón Bonaparte. Este *sestiere* se corresponde con la parte occidental de la ciudad.

La caída de Venecia

El 12 de mayo de 1791 el dux Ludovico Manin decretó el fin de la República, después de una última reunión del *Maggior Consiglio*. La decisión se tomó en medio de rumores de una conspiración y de un ataque inminente por parte del ejército revolucionario francés.

El 15 de mayo el dux abandonó su palacio por última vez, retirándose a su residencia familiar y anunciando con su último decreto el nacimiento de un gobierno democrático inspirado en los principios de la Revolución Francesa.



Jugadores				

Época I – Auge

Presencia				
Figuras de podestà				
Fichas de PV				
Ficha de dux (puntuadas)				
Monumentos (opcional)				
Total época I				

Época II – Apogeo

Presencia				
Figuras de podestà				
Fichas de PV				
Ficha de dux (puntuadas)				
Monumentos (opcional)				
Total época II				
Total				

Época III – Declive

Presencia				
Figuras de podestà				
Fichas de PV				
Ficha de dux (puntuadas)				
Monumentos (opcional)				
Bonificación de final de partida				
Total definitivo				

VENETIA
CITTA NOBILISSIMA
ET SINGOLARE,

Defcritta in XII. Pagine

NELLE QVALI SI CONTENGONO TVTTE
Le Guerre paſſate, con l'Attioni Illustri di molti Senatori.
Le Vite de i Principi, & gli Vsi antichi, & moderni, con
altre cofe appreſſo Notabili, & degne di Memoria.

CON PRIVILEGIO.

IN VENETIA.
MMXIII.

Carta #1

Época I – Califato fatimí

Durante el siglo X los fatimíes arrebataron el norte de África y Egipto a los abasíes. A pesar de la fundación de El Cairo, Alejandría mantuvo una importancia crucial en el comercio, y según la tradición fue de esta misma ciudad que algunos mercaderes sustrajeron en el siglo IX los restos de San Marcos Evangelista y los llevaron a Venecia.

Época II – Sultanato mameluco

Durante el siglo XIII la dinastía ayubí, que se había extinguido sin dejar herederos, fue sustituida por la élite militar de los mamelucos en el dominio de África y Egipto. Los mamelucos eran grandes guerreros que desde pequeños eran entrenados en la más férrea disciplina y en el arte de la guerra en escuelas especiales con instructores eunucos.

Época III – Imperio otomano

Para el Imperio otomano Egipto resultó una provincia difícil de controlar, debido principalmente a la influencia y el poder de los mamelucos, que durante los siglos XVI y XVII llegaron a un acuerdo con algunos oficiales del ejército para gobernar el África septentrional.

Carta #2

Época I – Dinastía ayubí

Durante el siglo XIII, el visir egipcio Salah Ad-Din (Saladino) fundó la dinastía ayubí. Bajo su liderazgo su dinastía gobernó en Egipto y extensas regiones de Oriente Medio y África del Norte.

Época II – Imperio otomano

Durante el siglo XVI el sultán Selim I consolidó su poder reforzando las unidades de jenízaros y así logró expandir su imperio en África y Egipto. El descubrimiento de una ruta hacia oriente que rodeaba el Cabo de Buena Esperanza supuso una reducción del comercio con Alejandría.

Época III – Costa berberisca

Desde sus fortalezas en la costa africana (sobre todo Túnez, Trípoli y Argel) los corsarios berberiscos causaron estragos en el Mediterráneo durante varios siglos (del XVI al XIX), con incursiones y saqueos que llegaron a alcanzar incluso las costas del Océano Atlántico.

Carta #3

Época I – República de Génova

A partir del siglo XI la República de Génova empezó a expandirse a expensas de sus rivales vecinos, conquistando Córcega y Cerdeña. Gracias al apoyo prestado durante las Cruzadas y a la conquista de Jerusalén, Génova consiguió unos importantes privilegios y sentó las bases de un floreciente colonialismo.

Época II – República de Génova

Durante el siglo XIV la República alcanzó su apogeo; disponía de colonias en el Levante y competía con Venecia por el dominio de los mares. Los emperadores bizantinos le confiaron a Génova su defensa naval, de tal modo que una flota genovesa quedó permanentemente amarrada en los muelles de Constantinopla.

Época III – Reino de Francia

Durante el siglo XVII el declive de la Serenísima se tornó imparable. La ciudad fue atacada primero por el Ducado de Saboya y luego acabó bajo la influencia del Reino de Francia, que en 1684 realizó un terrible bombardeo con 160 naves de la flota del Rey Sol.

Carta #4

Época I – República de Génova

Tras dos siglos de hostilidades, Génova logró derrotar a Pisa en la decisiva batalla de Meloria (siglo XIII). Sin embargo se agudizaron las tensiones con Venecia y ambas repúblicas estuvieron durante muchos años disputándose la influencia sobre Constantinopla.

Época II – República de Génova

En el siglo XVI Andrea Doria fue el artífice del renacimiento de la ciudad y del regreso a una plena independencia, tras un periodo de declive durante el cual la República, disputada por franceses y españoles, fue ocupada de forma alternativa por las fuerzas de unos y otros.

Época III – Austria-Hungría

En los siglos XVII y XVIII la República se convirtió en un territorio disputado por las grandes potencias europeas. De este modo se vio obligada a someterse a la influencia francesa, a ceder Córcega al Reino de Francia, y a verse humillada con la ocupación de las tropas austríacas.

Carta #5

Época I – Imperio de Trebisonda

Este imperio nació como uno de los estados herederos del Imperio bizantino tras la Cuarta Cruzada. Logró mantener su independencia y un cierto control del litoral del Mar Negro hasta el siglo XV, a pesar de los incesantes conflictos con la República de Génova y el Imperio otomano.

Época II – República de Génova

Durante el siglo XIII los acuerdos alcanzados con los emperadores bizantinos de la dinastía Paleólogo garantizaron a la República de Génova unos importantes privilegios comerciales en la zona del Mar Negro. Génova ocupó permanentemente muchas importantes ciudades costeras hasta el siglo XV.

Época III – Kanato de Crimea

Tras la fragmentación del kanato de la Horda de Oro, en Crimea surgió un poderoso estado, con capital en Bajchisarái. Tras la conquista turca de las ciudades costeras genovesas, el kanato se convirtió en aliado y contribuyente del Imperio otomano.

Carta #6

Época I – Imperio mongol

Tras la muerte de Gengis Kan, en el siglo XIII Batu Kan fundó el kanato de la Horda de Oro en lo que sería la actual región meridional de Rusia. Gracias a la protección de los mongoles, Trebisonda, que era una de las ciudades de destino en la ruta de la seda, se convirtió en un importante centro económico y cultural.

Época II – Imperio otomano

La conquista del Imperio de Trebisonda por parte del ejército otomano, en el siglo XV, provocó la caída del último puesto de avanzada cristiano en Oriente. El Imperio otomano completó de este modo la ocupación de Anatolia y amplió su influencia por las costas del Mar Negro.

Época III – Imperio otomano

Durante los siglos XVII y XVIII el ascenso de Rusia como potencia puso en crisis la influencia de la Sublime Puerta en las costas del Mar Negro (pérdida del Kanato de Crimea), pero sin llegar a perder el control de la ciudad de Trebisonda ni de su rico comercio con Oriente.

Carta #7

Época I – Imperio bizantino

A partir del siglo IX Bizancio se enfrentó a un periodo de grandes dificultades; a sus enemigos tradicionales (el Sacro Imperio Romano Germánico y el Califato abasí) se le sumaron los normandos en Italia y los turcos selyúcidas en Asia Menor, que derrotaron al ejército bizantino en la batalla de Manzikert (1071).

Época II – Imperio otomano

En 1453, a la edad de 21 años, Mehmed II el Conquistador asedió y asaltó Constantinopla, poniendo fin a la milenaria existencia del Imperio bizantino. La ciudad se convirtió en la nueva capital del Imperio otomano adoptando el nombre de Estambul.

Época III – Imperio otomano

En el siglo XVII, después de un periodo de conflictos internos, el Gran Visir Mehmed Köprülü consolidó el imperio, retomando su política expansionista. Los estados cristianos respondieron con la creación de la Liga Santa, compuesta por Austria, Polonia, Venecia y Rusia, bajo los auspicios del papa Inocencio XI.

Carta #8

Época I – Imperio bizantino

Tras una etapa de grave crisis y de pérdidas territoriales, en el siglo XIII, y bajo la dinastía de los Paleólogo, el Imperio revivió por un breve tiempo un periodo de esplendor. Sin embargo, la hostilidad de los elementos latinos y la constante presión militar de los turcos hacían que el declive fuera imparable.

Época II – Imperio otomano

Con Solimán I el Magnífico, los turcos se adentraron profundamente en los Balcanes, conquistando Belgrado y derrotando al rey de Hungría en la batalla de Mohács, llegando incluso a asediar Viena (siglo XVI). El Imperio había alcanzado su punto de máxima expansión en Europa.

Época III – Imperio otomano

Durante los siglos XVII y XVIII, a pesar de mantener el control del corazón del Imperio, los otomanos pasaban por un periodo de decadencia y de derrotas militares. Estambul alcanzó el medio millón de habitantes y florecieron la cerámica, la caligrafía y las miniaturas.

Carta #9

Época I – Reino de Aragón

En el siglo XI el fin del Califato omeya socavó el poder de los árabes en la península ibérica. La reconquista cristiana de España cobró un notable impulso y el Conde de Barcelona se erigió en rey de Aragón, haciendo de esa ciudad uno de los puertos más importantes del Mediterráneo.

Época II – Imperio español

La Reconquista concluyó finalmente con la ocupación de Granada en 1492. Barcelona y Cataluña perdieron importancia pero siguieron siendo esenciales en el comercio con Italia y Oriente.

Época III – Imperio español

A caballo entre los siglos XVI y XVII España vivió su Siglo de Oro, creando gracias al dominio de los mares y a la fuerza de su ejército uno de los imperios más grandes de la historia. El oro y la plata provenientes de sus colonias sirvieron para financiar las ambiciones militares de los monarcas y el esplendor de la corte.

Carta #10

Época I – Reino de Aragón

Durante los siglos XII y XIII Barcelona fue una de las ciudades más importantes del reinado aragonés, llegando a rivalizar con Génova por el control de los mares. Se construyeron dos nuevas murallas para proteger el centro medieval, repleto de unos magníficos edificios góticos.

Época II – Imperio español

En 1469 el matrimonio entre Fernando de Aragón e Isabel de Castilla rubricó la unión de los dos reinos y la formación del núcleo del Imperio español. Hacia finales de siglo, Fernando introdujo la Inquisición e hizo expulsar a los judíos y musulmanes que rechazaron convertirse al cristianismo.

Época III – Imperio español

Durante los siglos XVII y XVIII la flota española del Mediterráneo se vio sometida a una mayor presión comercial por parte de otros estados-nación como Francia, Holanda o Inglaterra, mientras que los estados berberiscos, que habían sido vasallos de los otomanos pero que ahora gozaban de una independencia de facto, intensificaron sus incursiones marítimas.

Carta #11

Época I – Reino de Jerusalén

A resultas de las victorias cristianas durante las Cruzadas (especialmente con la primera, en el siglo XI), la creación del Reino Latino de Jerusalén y otros estados cristianos de Levante supuso una gran ocasión para que las repúblicas marítimas de Génova y Pisa instauraran relaciones comerciales con Oriente.

Época II – Sultanato mameluco

La guardia turca de los mamelucos (milicias mercenarias de origen servil) amplió sus dominios desde Egipto hasta Siria y el litoral palestino. Fue la fuerza de caballería más eficaz del Islam, capaz de derrotar al ejército mongol en campo abierto en la batalla de Ain Yalut (1260).

Época III – Imperio otomano

Durante los siglos XVI y XVII el Imperio otomano fue uno de los estados más poderosos del mundo, gracias a su centralidad en el comercio entre Oriente y Occidente, a su poderoso ejército, a su extensión territorial y al control de las islas del Mediterráneo oriental.

Carta #12

Época I – Dinastía ayubí

Después de que la dinastía fatimí se extinguiera, Saladino ocupó Siria y se enfrentó a los reinos cruzados de la costa. Después de su gran victoria en la batalla de Hattin, conquistó Jerusalén y la mayor parte de Palestina (s.XII).

Época II – Imperio otomano

En 1571 Selim II conquistó Chipre, a pesar de la resistencia veneciana encabezada por Marcantonio Bragadino, que fue desollado vivo por orden de Mustafá Pasha. Sin embargo, el dominio turco del mar se vio gravemente perjudicado por la victoria de Venecia y sus aliados en la batalla de Lepanto.

Época III – Imperio otomano

La derrota en la batalla de Viena contra el Imperio de los Habsburgo y la pérdida de Hungría y Transilvania (s.XVII) supusieron el principio del fin para la Sublime Puerta, pero no afectaron a su dominio de las costas y las islas del Mediterráneo oriental.

Carta #13

Época I – Imperio bizantino

Después de la guerra greco-goda del siglo VI, el Imperio bizantino conquistó Nápoles y una extensa zona de la Italia meridional. Nápoles, especialmente, quedó bajo control del Imperio durante varios siglos más, hasta la conquista normanda del siglo XII.

Época II – Reino de Aragón

La dinastía angevina gobernó en Nápoles y el sur de Italia desde principios del siglo XIV hasta el siglo XV, cuando fue reemplazada por la dinastía aragonesa, que tuvo en Nápoles la ciudad más influyente de su reino (llegando a acoger de forma permanente la corte durante el reinado de Alfonso el Magnánimo).

Época III – Imperio español

En el siglo XVII el Imperio español gobernó Nápoles y la Italia meridional a través de un virrey. A pesar de algún intento efímero de crear una república napolitana independiente, el sur de Italia permaneció bajo control de la corona española hasta el siglo XVIII.

Carta #14

Época I – Reino de Sicilia

En 1059, Roberto Guiscardo se convirtió en duque de Apulia y Calabria, consumó la unión entre normandos y lombardos y empezó a consolidar y expandir su reino. Pocos años después arrebató Sicilia a los sarracenos y posteriormente conquistó Bari, Salerno y Benevento.

Época II – Imperio español

En 1559 la Paz de Cateau-Cambrésis puso fin al conflicto entre Francia y los Habsburgo, y Felipe II de España se hizo con el control directo o indirecto de gran parte de Italia. Después de esto pocos estados conservaron su independencia, entre ellos la Serenísima y el Gran Ducado de Toscana.

Época III – Imperio español

Después de la Guerra de Sucesión Española y del consiguiente desmembramiento del Imperio, la dinastía de los Borbones fue quien reinó en España y en el sur de Italia en el siglo XVIII. Nápoles se convirtió, junto con Londres y París, en una de las capitales europeas más modernas.

Carta #15

Época I – Reino de Sicilia

Como señor de la Italia meridional, en el siglo XI Roberto Guiscardo intentó ampliar el dominio normando más allá del Adriático persiguiendo el sueño, tal vez demasiado ambicioso, de conquistar el trono de Bizancio.

Época II – Despotado de Morea

Después de haber sido durante mucho tiempo una provincia de Bizancio, en el siglo XV el Despotado de Morea logró conseguir la plena independencia gracias a la toma de Constantinopla por parte de los otomanos. Su capital era la ciudad fortificada de Mistrá, cerca de la antigua Esparta.

Época III – Imperio otomano

Unos cuantos años después de la reconquista veneciana de Morea (obra del almirante y posteriormente dux Francesco Morosini, en el siglo XVII), los otomanos volvieron a ocupar el sur de Grecia con la connivencia de la población, que era hostil al dominio de la Serenísima.

Carta #16

Época I – Despotado de Epiro

El Despotado de Epiro fue uno de los estados griegos más importantes que surgieron del desmembramiento del Imperio bizantino (s.XIII). Sus gobernantes apoyaron el elemento griego por encima del latino, recogiendo población de Tesalia y del Peloponeso.

Época II – Imperio otomano

Tras la caída de Constantinopla el Imperio otomano amplia su dominio sobre Grecia. Mehmed II conquistó varias posesiones venecianas, como Shkodër (1478) o los puestos avanzados de Modona y Korone al sur del Peloponeso (1499).

Época III – Imperio otomano

En 1669, y tras un asedio de veinte años, los turcos arrebataron la isla de Candía (Creta) a los venecianos. Con la pérdida de la base estratégica más importante de la Serenísima en el Mediterráneo, el archipiélago y el litoral griego peligraron.

Carta #17

Época I – Imperio bizantino

Parte del Imperio Romano de Oriente desde el siglo V, Dalmacia se mantuvo formalmente como una provincia bizantina hasta el siglo XI. Bajo la protección de Bizancio, Ragusa se convirtió en una próspera república marítima, independiente de la influencia veneciana.

Época II – Imperio otomano

En los siglos XV y XVI los turcos asolaron los Balcanes, ocupando las principales ciudades eslavas y húngaras. Al buscar una salida al Mar Adriático, se originó una serie incesante de guerras fronterizas con Venecia por la posesión de las ciudades costeras de Dalmacia.

Época III – Austria-Hungría

A partir del siglo XVI y siguiendo los designios políticos de los Habsburgo, la guerra de los uscocos (refugiados cristianos que huían del avance turco) provocó serios problemas a las rutas comerciales turcas y venecianas que atravesaban el Adriático.

Carta #18

Época I – Reino de Hungría

A partir del rey San Esteban I (997-1038), Hungría se consolidó como reino, comprendiendo parte de los Balcanes y de Dalmacia. El reino de Croacia se unió al de Hungría, garantizando de este modo protección a todas las ciudades contra sus enemigos (especialmente, Venecia).

Época II – Imperio serbio

Esteban Dusan (1331-1355) llevó el reino de Serbia a su máxima expansión, convirtiéndolo en uno de los estados europeos más avanzados en esa época. La influencia serbia en los Balcanes perduraría hasta la batalla de Kosovo, con el exterminio de la nobleza serbia a manos de los otomanos.

Época III – República de Ragusa

Ragusa fue durante varios siglos la rival de Venecia en el Adriático. Liberada del dominio de la Serenísima, se convirtió primero en vasalla del Reino de Hungría y posteriormente de los otomanos (s.XVI) para así conservar su independencia de Venecia, llegando incluso a sobrevivirla.

Carta #19

Época I – Imperio bizantino

El Imperio vivió una época de renacimiento que le permitió gobernar de manera estable las islas griegas. Sin embargo la injerencia de los elementos latinos se volvió más insistente, desembocando en los eventos que llevaron a la Cuarta Cruzada (1204) y a la creación de varios estados independientes (como el Señorío de Negroponte).

Época II – Imperio otomano

Los otomanos invadieron Asia Menor y en 1354 cruzaron el Estrecho de los Dardanelos, conquistando Gallipoli, su primera posesión en Europa. De este modo se afianzó el poderío otomano sobre el Mar Egeo, empezando a extender su influencia por las distintas islas de la región.

Época III – Imperio otomano

En el siglo XVII, a pesar de que ya se había iniciado el declive del Sultanato y de las guerras no siempre victoriosas contra Venecia y otros estados cristianos, los otomanos siguieron controlando Negroponte (Eubea) y manteniéndose como potencia dominante en las costas e islas del Mar Egeo.

Carta #20

Época I – República de Génova

Para enfrentarse al expansionismo veneciano en el Egeo, hacia mediados del siglo XIV los emperadores bizantinos de la dinastía de los Paleólogo favorecieron el comercio con Génova, a quien cedieron varias islas del archipiélago (entre ellas, Lesbos y Quíos).

Época II – Imperio otomano

Los otomanos, imparables en los Balcanes y en Grecia, atacaron Negroponte en 1470, que cayó tras un largo asedio. La pérdida de Negroponte por parte de la Serenísima provocó un gran desconcierto entre todos los estados cristianos.

Época III – Imperio otomano

En los siglos XVI y XVII la influencia de la Sublime Puerta en los Balcanes y en las islas y el litoral del Mar Egeo alcanzó su apogeo. Este dominio le concedió al Imperio otomano un control prácticamente absoluto de los mares y, consecuentemente, del próspero comercio con Oriente.

LOS DANDOLO

La familia Dandolo se cuenta tradicionalmente entre las familias "apostólicas" de Venecia (aquellas que fundaron el ducado) y, a partir del siglo XI, fue una de las más emprendedoras a la ahora de comerciar con Oriente. Gracias al poder y prestigio que de este modo adquirieron, sus miembros empezaron a asumir cargos políticos cada vez más importantes. En 1192 el octogenario y prácticamente ciego Enrico Dandolo ocupó el ducado, convirtiéndose en uno de los dux más conocidos e importantes en la historia de la ciudad. Él fue el gran protagonista de la Cuarta Cruzada (1204), contribuyendo con su habilidad política, firmeza y determinación a la creación del imperio colonial veneciano. La familia Dandolo siguió ocupando un puesto de relevancia durante el transcurso de los siglos XIII y XIV (entre los que cabe destacar el dux e historiador Andrea Dandolo), aportando a la ciudad varios personajes ilustres. Sin embargo, a partir del siglo XV los Dandolo empezaron a perder de forma paulatina gran parte de su influencia (y a veces alguna que otra cabeza, como en el caso de Niccolò Dandolo, comandante veneciano en el momento en que Chipre fue asaltada por los otomanos en 1570 y cuya cabeza fue enviada dentro de una cesta a la guarnición de Famagusta en señal de advertencia). Esta crisis conllevaría la cesión de varias propiedades de los Dandolo a algunas familias rivales, como los Gritti y los Contarini.
En la actualidad, tras la muerte en 2009 del padre Luciano, el representante de la familia es el Conde Andrea Dandolo (el título nobiliario se transmite por primogenitura masculina).

La Cuarta Cruzada

La Venecia originaria, la *Civitas Venetiarum*, era un ducado compuesto por muchos asentamientos repartidos por la laguna y por las islas de alrededor (Rialto, Torcello, Murano, Burano y Malamocco, entre otros) que dependía del Exarcado de Rávena. Amenazada periódicamente por las migraciones bárbaras, hasta el siglo IX constituyó una de las ramas más alejadas del Imperio bizantino. A partir del siglo X el ducado, cuyo centró se traslado definitivamente a Rivoalto y las islas aledañas, se convirtió en una institución consolidada e independiente, orientada a la expansión comercial en el Mediterráneo. La expedición triunfal del dux Pietro Orseolo II contra los piratas de la costa dálmata en el año 1000, el apoyo (tardío) prestado a la primera cruzada en el siglo XII y la creciente rivalidad con las otras repúblicas marítimas (Pisa, Génova y Amalfi) formaron parte del largo proceso de expansión de los intereses venecianos hacia Oriente.Un punto de inflexión a favor de Venecia fue la política adoptada durante la Cuarta Cruzada (1204), que garantizó el control de varias rutas marítimas y la imposición de condiciones monopolísticas en la mayor parte de la zona levantina y del Mar Negro. Liderada por el dux Enrico Dandolo, esta sangrienta e infame cruzada terminó no contra los estados musulmanes "infieles" sino contra el único baluarte cristiano que quedaba, concluyendo con la toma y saqueo de Constantinopla, capital del imperio bizantino. Esto cambió no solo el curso histórico de Venecia sino el de toda Europa.

Bendecida por el papa Inocencio III, la expedición se inició con la llegada de los cruzados en el año 1201 a Venecia, que buscaban embarcarse para atacar Alejandría y el sultanato de Egipto. El ejército se alojó en el litoral del Lido, alejado prudentemente del centro de la ciudad. Pero había un problema: la suma para adquirir los barcos encargados a Venecia era insuficiente. De hecho, a cambio de avituallar al ejército durante un año (que comprendía cerca de 35.000 efectivos entre infantería, caballería y escuderos) y de proveer las naves necesarias para el transporte, los comandantes cruzados (Balduino de Flandes y Bonifacio I de Montferrato, entre otros) habían prometido 86.000 marcos de plata así como la mitad del eventual botín de guerra.

El dux propuso entonces a los jefes cruzados de pagar parte de la deuda "en especies" durante el viaje, ayudando a Venecia a doblegar algunas colonias rebeldes. A los cruzados les pareció un cambio justo: el dux, junto con su hijo Vitale, se situaron al frente de la cruzada y en breve sometieron a Trieste y a Zara. En 1203 Dandolo propuso a los cruzados otro "ligero desvío" a cambio de una buena suma de dinero y de la promesa de reunificar la iglesia griega y latina. El nuevo objetivo sería, pues, Constantinopla, para ayudar al basileos Isaac Ángelo Comneno y a su hijo a recuperar el trono del Imperio de Oriente. La flota cruzada alcanzó la capital y después de un asalto contra las murallas de la ciudad logró expulsar al usurpador Alejo III. Sin embargo, los Comneno no estaban en disposición de mantener las promesas realizadas a los cruzados, y después de una conjura palaciega que asesinó a padre e hijo, las relaciones entre el nuevo basileos Alejo V y los comandantes cruzados se deterioraron rápidamente.

Finalmente los cruzados asaltaron la ciudad y la conquistaron el 13 de abril de 1204. El saqueo de la mayor metrópolis de Oriente fue largo y horrible; los cruzados franceses y venecianos se

repartieron reliquias y tesoros de incalculable valor que pasaron a embellecer, respectivamente, la Santa Capilla de París y la Basílica de San Marcos (como la estatua de los tetrarcas y los cuatro caballos de cobre bañados en oro que fue sustraída del hipódromo). La cruzada ya no prosiguió: se fundó el Imperio Latino de Oriente (en sustitución del griego) y a Venecia, la verdadera triunfadora de la empresa, le correspondieron tres octavas partes de los territorios que se repartieron entre los vencedores. El cuasi centenario dux Enrico Dandolo, rechazó el cargo de nuevo emperador (que acabaría en manos de Balduino de Flandes) y murió en Constantinopla al año siguiente. Fue enterrado en la Basílica de Santa Sofía (su lápida todavía puede encontrarse ahí, en la *Hagia Sophia* de Estambul, pero no así sus cenizas, que Mehmed II dispersó en 1453). Venecia optó por administrar los territorios adquiridos durante la cruzada en parte creando unos feudos que se confiaron a nobles venecianos (Epiro, Etolia, el sur de Morea, Gallipoli y otras islas y asentamientos en el litoral griego) y en parte manteniendo un control directo, como por ejemplo en Negroponte (Eubea), Modona y Korone. A partir de 1208 la importantísima isla de Creta, fundamental para el control de la navegación en todo el Mediterráneo oriental, pasó a formar parte del imperio veneciano.

Después de la Cuarta Cruzada el ducado veneciano, que había construido su fortuna a partir de la sal y del comercio, se transformó en un imperio colonial. Venecia adquirió el control del Mediterráneo oriental mediante la creación del Stato da Mar, que con el tiempo llegaría a comprender las islas y colonias costeras que le permitirían dominar casi sin oposición el comercio marítimo desde el Adriático hasta el Mar Negro.

LOS GRADENIGO

La familia Gradenigo (anteriormente conocida como Tradonico) también se cuenta entre las familias "apostólicas" de Venecia que fundaron el ducado (entre cuyos primeros dux se encuentra Piero Tradonico, en el siglo IX). Según la tradición la familia Gradenigo, originaria primero de Aquilea y luego de Grado, se trasladó finalmente a Rivoalto (el corazón de la futura Venecia), donde se distinguió como una de las familias que más contribuyeron al poder de la Serenísima. Muchos miembros de los Gradenigo ocuparon prestigiosos cargos dentro del aparato de la República; a Pietro Tradonico le siguieron tres dux más en el siglo XIV (Pietro, Bartolomeo y Giovanni), magistrados y diplomáticos (entre ellos el bailío de Constantinopla, Andrea Gradenigo) y diversos procuradores de San Marcos. Seguramente el dux más célebre de la familia fue Pietro Gradenigo; durante su mandato se aprobó la que se conocería como *Serrata del Maggior Consiglio*, tras la cual estallaron graves disturbios y dos tentativas de golpe de estado (el más conocido fue el organizado por Bahamonte Tiepolo en 1310). Finalmente Pietro Gradenigo logró imponerse, dando un definitivo giro oligárquico al estado veneciano. Los Gradenigo fueron protagonistas de la historia de la ciudad hasta el fin de su independencia, puesto que Bartolomeo I Girolamo era embajador en Madrid en el momento de la caída (1797) y fue nombrado por Napoleón conde del recién creado Reino de Italia y en 1814 podestà de Venecia bajo el dominio austríaco.

La Serrata

El Imperio Latino de Oriente fundado en 1204 después de la toma de Constantinopla por parte del ejército franco-veneciano durante la Cuarta Cruzada no tuvo una vida muy longeva. Los nobles griegos, encabezados por la dinastía de los Paleólogo (que habían creado varias entidades estatales en los confines del Imperio Latino, como Trebisonda o Nicea), se aliaron con Génova para iniciar la reconquista de los territorios perdidos. Miguel VIII Paleólogo derrotó a los ejércitos latinos de Balduino II, recuperando Constantinopla en 1261. El comercio de Venecia con Oriente se modificó a favor de Génova, que vio reforzada su presencia en el Mar Negro con la fundación de las colonias de Caffa y Tana. Fueron años durante los cuales Venecia y Génova libraron batallas y combates navales en lugares muy lejanos con distinta fortuna. Entre estos destaca la aniquilación de la flota veneciana a manos de la genovesa en Curzola, en 1298 (en el transcurso de esta batalla fue hecho prisionero Marco Polo quien, encarcelado en Génova, acabaría dictando al escritor pisano Rustichello el texto que se convertiría en *Los viajes de Marco Polo*).

No obstante la derrota sirvió para que el patriciado veneciano realizara una demostración de fuerza; aprovechando las repercusiones que tuvo en la ciudad, en menos de un mes se aprobó y entró en vigor la *Serrata* del Consejo Mayor. Esta medida, muy ansiada por Pietro Gradenigo, líder del partido aristocrático y elegido recientemente como nuevo dux, dio por concluida la fase histórica de la Venecia comunal (1143-1297) e inauguró la de la Venecia aristocrática (1297-1797), donde la nobleza veneciana

se convertiría en la única clase que detentaría el poder soberano, transmitido por vía hereditaria. En otras palabras, quedó establecido que nadie podía acceder al Consejo Mayor (la asamblea general de la nobleza veneciana que también era responsable de la elección del dux) si él mismo, su padre o su abuelo no habían formado antes parte de él. De este modo quedaron excluidas del poder político aquellas familias que no fueran parte de la nobleza "histórica" de la ciudad y, sobre todo, aquellas que se hubieran enriquecido recientemente. Posteriormente, en tiempos de crisis (especialmente cuando había alguna guerra en curso) el acceso al patriciado se abriría a las "nuevas" familias a cambio de dinero, pero siempre se vería como una excepción a la regla. Entre el patriciado y el pueblo llano existía una especie de acuerdo tácito: la gran mayoría de comerciantes, artesanos, marineros y otras clases sociales "aceptaba" la exclusión de cualquier magistratura (y, por ende, del gobierno) a cambio de tener una moneda estable, una fiscalidad soportable, unos sueldos elevados y unas garantías de provisión de alimentos, asegurados por las instituciones de ayuda y beneficencia.

En el transcurso del siglo XIV las crecientes tensiones con la República de Génova acabaron finalmente por estallar en una guerra abierta. Las dos repúblicas estuvieron enfrentadas entre sí durante todo el siglo, pero una serie de "incidentes" más graves (como el cónsul genovés que fue arrojado por una ventana en Chipre) hicieron precipitar los acontecimientos. De 1378 a 1381 Venecia y Génova se enfrentaron en una serie de batallas principalmente navales que alcanzaron su momento álgido cuando una gran flota genovesa subió por el Adriático. Reforzados gracias a su alianza con Hungría, el patriarca de Aquilea y los Carraresi de Padua, la flota genovesa asedió Pola en marzo de 1379, derrotando a los venecianos en la batalla de Brioni. Bajo el mando de Pietro Doria, los genoveses se adentraron en la laguna veneciana mientras sus aliados trataban de abrirse paso a través de Mestre. La propia existencia de Venecia estaba en peligro...

Por tierra y por mar, los genoveses y sus aliados paduanos y húngaros se unieron y pusieron bajo asedio Chioggia, mientras los venecianos se afanaban a cerrar los accesos al centro de la ciudad y a traer la flota desde Oriente. En agosto de 1379 Chioggia cayó, pero los genoveses no lograron avanzar más allá en la laguna; lo peor ya había pasado. En los meses siguientes la Serenísima alcanzó una paz por separado con Padua y con Hungría y armó una nueva flota capitaneada por Vettor Pisani que logró bloquear a los genoveses en Chioggia. Durante un enfrentamiento el comandante genovés Pietro Doria murió al recibir el impacto de una bala de cañón. El 1 de enero de 1380 llegó la flota de Levante, que se desplegó en el Adriático bloqueando definitivamente a la flota enemiga; los genoveses habían pasado de asediadores a asediados y los refuerzos escaseaban. En mayo llegó una flota genovesa de refuerzo, pero aun así no logró cambiar la situación. Privados de víveres y municiones, los genoveses se rindieron y la paz se firmó en Turín en agosto de 1381. La conocida como Guerra de Chioggia dejó exhaustas a las dos repúblicas marítimas y supuso el último gran conflicto entre Génova y Venecia. Venecia, gracias a la solidez de sus instituciones, se recuperó enseguida, mientras que Génova, afectada también por las luchas internas de poder, entró en un periodo de decadencia y dejó de ser una rival en el comercio con Oriente.

LOS VENIER

La familia Venier (que según la tradición es originaria de Vicenza y la *gens* romana Aurelia) es una de las más antiguas de Venecia. Después de la Cuarta Cruzada de 1204 los Venier consiguieron el señorío de Citera (al sur del Peloponeso, lugar de nacimiento de Afrodita) y el de Paros (una de las mayores islas de las Cícladas). La familia Venier contó entre sus miembros con numerosos funcionarios y magistrados, dieciocho procuradores de San Marcos y tres dux: Antonio Venier (1382-1400), que dejó morir a su propio hijo en prisión por los crímenes cometidos; Francesco Venier (1553-56), retratado por Tiziano en un cuadro que se encuentra en el Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid; y el célebre Sebastiano Venier (1577-78), comandante de la flota veneciana a las órdenes de Don Juan de Austria en la batalla de Lepanto (1571). Su palacio inconcluso del siglo XVII, Venier dei Leoni (junto al Canal Grande, cerca de la basílica de Santa María de la Salud) fue adquirido en 1948 por la coleccionista americana Peggy Guggenheim, quien lo convirtió en la sede del Museo de Arte Contemporáneo Guggenheim.

En el *sestiere* de Castello (junto a la plaza de Santa María Formosa) todavía se encuentra la Casa Venier, un edificio que data del siglo XV y que fue el hogar de Sebastiano Venier (una placa en la fachada recuerda desde 1971 a los paseantes el vencedor de Lepanto).

La batalla de Lepanto

En el siglo XV la gran lucha por el control del comercio entre Génova y Venecia era ya cosa del pasado. El Imperio bizantino había ido perdiendo progresivamente el control sobre las regiones de los Balcanes y de Anatolia, cada vez más rodeado de un enemigo aparentemente invencible, el Imperio otomano. Durante el transcurso del siglo XIV la presión turca siguió aumentando y el 31 de mayo de 1453 Mehmed II conquistó Constantinopla, poniendo fin al milenario Imperio de Oriente. También cayeron Grecia, Albania, las colonias genovesas del Mar Negro y gran parte de los países del norte de África y de Mesopotamia. En 1470 el asedio y consiguiente pérdida del Negroponte veneciano (la isla de Eubea, frente a Atenas), causó un gran desconcierto en todo el Occidente cristiano. En 1521 los turcos se apoderaron de Belgrado y en 1526 de Hungría, llegando ante las puertas de Viena.

En febrero de 1570 un ultimátum de la Sublime Puerta exigió a Venecia la cesión de la isla de Chipre; la Serenísima se negó indignada. Entonces un inmenso ejército turco (200.000 soldados, 150 naves, 1.500 cañones y varios obuses gigantescos) empezó el asalto de la isla, arrollando las defensas de la capital, Nicosia, e iniciando el asedio de la poderosa fortaleza de Famagusta, ocupada por Marcantonio Bragadino y sus 7.000 soldados. Para acabar con la amenaza otomana Venecia, España, los Estados Pontificios, Génova, Saboya y otros estados de la península italiana formaron la Liga Santa, que empezó a armar una gran flota. Mientras tanto Mustafá Pasha, comandante en jefe de los otomanos, inició el asalto general de Famagusta con un bombardeo de una inusitada violencia que prosiguió de forma ininterrumpida noche y día durante dos meses. Los ataques siguieron y en julio de 1571 la situación dentro de la ciudad era desesperada: 6.000 defensores habían muerto (y cerca de 80.000 turcos, entre ellos el primogénito de Mustafá), las municiones casi se habían agotado y la ayuda de la Madre Patria no llegaba. Mustafá propuso a los venecianos que aceptaran una rendición honorable, que finalmente Bragadino aceptó, motivado por una población exhausta. No obstante los otomanos no respetaron el trato y Mustafá ordenó matar a los lugartenientes de Bragadino y tomar a todos los soldados como esclavos. Al comandante veneciano le reservó un trato especial: le cortó la nariz y las orejas y después de trece días de tortura Bragadino fue desollado vivo. Su piel fue separada en una sola pieza desde la nuca y luego se rellenó de paja y se envió a Constantinopla como trofeo.

Tras saber de la caída de Chipre, la flota de la Liga Santa zarpó de su base en Messina y se dirigió hacia la flota otomana. Al alba del 7 de octubre de 1571 las dos flotas se encontraron en Lepanto. La flota otomana era la mayor que se había visto nunca en el Mediterráneo; 270 navíos entre galeras, galeones y una multitud de bajeles menores que formaban una enorme y amenazadora medialuna, en cuyo centro avanzaba la Sultana, el buque insignia de Alí Pasha que enarbolaba un estandarte verde traído desde la Meca con el nombre de Alá bordado en oro 28.900 veces. La flota cristiana, dotada de más de 200 galeras (de las cuales más de la mitad eran venecianas) estaba dispuesta en formación de cruz y avanzaba en torno a la nave insignia de Juan de Austria, en la cual ondeaba un enorme estandarte azul mostrando a Cristo en la cruz. Ante la formación cristiana se silueteaban seis galeazas venecianas, un nuevo tipo de barco de guerra que tuvo su bautismo de fuego en Lepanto; se trataba de unas galeras de grandes dimensiones y dotadas de una increíble potencia de fuego que por primera vez permitían también disparar lateralmente. Después de cinco horas de encarnizados enfrentamientos, la batalla se decidió en el centro: los dos buques insignia se embistieron entre sí, convirtiéndose en un campo de batalla flotante. Cuando Alí Pasha fue herido de muerte y se izó la bandera cristiana sobre la Sultana, la batalla concluyó con la gran victoria de la Liga Santa. Los venecianos pagaron el mayor tributo de sangre, con casi 5.000 muertos. Muchos venecianos se cubrieron de gloria, entre ellos el almirante de 75 años y futuro dux Sebastiano Venier, que participó en el enfrentamiento disparando con una ballesta que no podía cargar por sí solo y calzando pantuflas en vez de botas porque afirmaba que le concedían una mejor adherencia al puente mojado de la nave. Herido en el pie por una flecha, se la arrancó él solo y siguió disparando. Incluso el gobernador veneciano Agostino Barbarigo, que comandaba el flanco izquierdo de la formación cristiana, siguió luchando mientras tuvo fuerzas, combatiendo con una flecha clavada en el ojo izquierdo.

Gracias a la victoria el Mediterráneo volvió a quedar libre durante un breve periodo de tiempo, pero las disensiones entre los estados cristianos no permitieron aprovechar la ocasión al máximo. En 1573 Venecia aceptó la pérdida de Chipre y firmó la paz con los otomanos, pero no pasaría mucho tiempo antes de que la isla de Creta, fundamental para el comercio veneciano, se convirtiera en un nuevo objetivo para las miras expansionistas del Imperio otomano.

LOS MOROSINI

La familia Morosini también se cuenta entre las familias "apostólicas" de Venecia (fundadoras del ducado). Originarios tal vez de Mantua, los Morosini aportaron a la Serenísima cuatro dux, veintiséis procuradores de San Marcos y un sinfín de magistrados. Esta familia enormemente adinerada también tenía intereses fuera de la ciudad: dos miembros de la dinastía se convirtieron en cardenales y en el siglo XIII Tomasina Morosini se casó con un príncipe húngaro (su hijo ascendería luego al trono de Hungría bajo el nombre de Andrés III el Veneciano). El exponente más notable de la familia fue posiblemente el *capitano generale da mar* (almirante de la armada) y posteriormente dux Francesco Morosini, conocido como El Peloponesio gracias a su gran victoria contra el Imperio otomano en el siglo XVII. Francesco Morosini ya se había distinguido antes en el asedio de Candía (Creta), donde fue comandante de la guarnición veneciana que durante más de veinte años resistió al ejército turco. Francesco Morosini es considerado como el líder militar más ilustre que tuvo la Serenísima y en general es uno de los mayores estrategas en la historia moderna. Una de sus innovaciones fue dejar de considerar a los soldados embarcados únicamente como tropas de tierra que había que desembarcar en un lugar alejado de la acción para que pudieran entrar en combate y pasar a ser soldados ya dispuestos para el asalto justo después de desembarcar. En la isla veneciana de Santa Elena, la Escuela Naval Militar Francesco Morosini lleva orgullosamente su nombre.

El declive

A partir de 1600 Venecia dejó de poseer un vasto imperio colonial y tras la derrota de Agnadello contra los franceses en el siglo anterior dejó de ser también una gran potencia militar terrestre (Italia se había convertido por entonces en un campo de batalla para entidades estatales de otra talla, como Francia o el Imperio de los Habsburgo). El gran comercio se había desplazado del Mediterráneo al Atlántico y la riqueza ahora estaba en manos de los mercaderes flamencos, ingleses, holandeses y franceses. Venecia optó por centrarse en la defensa de sus territorios y en mantener una política de neutralidad respecto a los conflictos internacionales. La posesión más preciada que quedaba de su imperio era Candía (la isla de Creta), que había permanecido en manos venecianas durante más de 400 años. Pero el Imperio otomano se encontraba en su momento de máximo poder y la medialuna ondeaba en gran parte de los Balcanes, Oriente Medio y el litoral del norte de África. Después de Chipre había llegado el momento para la Sublime Puerta de conquistar la isla que le podía garantizar el control absoluto de la navegación en el Mediterráneo.

Tomando como pretexto un acto de piratería realizado por los Caballeros de Malta, una flota de 400 naves turcas atacó en junio de 1645 La Canea, en la costa septentrional de Creta. En poco tiempo toda la isla cayó en manos de los turcos, a excepción de la localidad fortificada de Candía (el nombre que recibía la actual ciudad de Heraclión y también la isla entera). De este modo empezó la guerra de Candía entre Venecia y el Imperio otomano. Por un lado los turcos sometieron la fortaleza a un extenuante asedio, entre los más largos de la historia, y por otro lado la Serenísima emprendió una serie feroz de operaciones navales directamente contra el corazón del imperio enemigo a fin de impedir que se reforzara al ejército asediador y llegando incluso a amenazar la propia capital de los otomanos, Constantinopla. No obstante, a pesar de algunas abrumadoras victorias venecianas, tanto navales como terrestres, los ejércitos otomanos no cejaron en su empeño y permanecieron en la isla sin interrumpir el asedio: los turcos querían Candía a cualquier precio y Venecia estaba dispuesta a defenderla hasta el final.

En 1669 Candía llevaba veinticuatro años bajo asedio. El comandante de la guarnición, diezmada y privada de las municiones adecuadas, era Francesco Morosini, el hombre a quien Venecia había decidido encomendar la defensa de su posesión marítima más importante. El 30 de agosto de 1669, después de que 6.000 voluntarios franceses hubieran abandonado la lucha, Morosini decidió aceptar la rendición con honores de su ejército. Había concluido el asedio y la isla se había perdido para siempre al precio de casi 30.000 muertos entre las filas cristianas y más de 100.000 entre las otomanas. Después de ello se firmó una frágil paz entre el Imperio y la República.

En 1683 el gran visir Kara Mustafá lideró un inmenso ejército otomano a la conquista de Viena, empujado por el rey de Francia Luis XIV, que buscaba debilitar a Austria. Pero la empresa fracasó y en 1684 las potencias cristianas se reunieron de nuevo en una liga contra los turcos a la cual se unió también Venecia, ansiosa por vengarse. El comandante supremo de la armada que debía operar a lo largo de la costa como apoyo de las tropas aliadas que avanzaban por los Balcanes fue, obviamente, el héroe de Creta, Francesco Morosini. Gracias a sus modernas técnicas de combate

y desembarco, muchas de las expediciones de Morosini (nombrado dux en el curso de la guerra) acabaron en éxito, pero la reconquista de los territorios de mayor importancia, como Creta, Chipre o Negroponte, resultó irrealizable. En 1699 se firmó la paz entre la Liga y los otomanos, que dejó en manos venecianas toda la Morea (el Peloponeso), junto con otras islas y territorios de Dalmacia. Pero algo que no pasó intacto a manos venecianas fue el Partenón de Atenas; durante un bombardeo veneciano contra la ciudad, el edificio que simbolizaba la Antigua Grecia (y en el que los turcos habían instalado un polvorín) recibió el impacto de una bala de cañón que provocó el hundimiento de la parte central del templo.

Cuando los turcos reanudaron las hostilidades, en el siglo XVIII, gran parte de estos territorios volvieron a caer rápidamente en sus manos; el esfuerzo militar veneciano de las décadas anteriores había superado con creces sus posibilidades y a Venecia le quedaba poco más que disfrutar de un dorado declive. En el transcurso del siglo XVIII la Serenísima ya no estaba en disposición de competir militarmente con las grandes potencias europeas y su postura de neutralidad frente a los conflictos que conmocionaban el continente (la Guerra de Sucesión Española, la Revolución Francesa, etc.) la dejaron indefensa ante el avance del general Napoleón Bonaparte.

En 1797, ante la amenaza de Napoleón de invadir la ciudad, la nobleza aceptó renunciar a su poder oligárquico y sustituirlo por un régimen democrático. Pero se trató de una fase efímera: los franceses ocuparon igualmente la ciudad y rápidamente la cedieron a Austria, que desde hacía tiempo quería anexionarse los territorios venecianos, istrianos y dálmatas a sus dominios. La milenaria historia de la Serenísima República de Venecia había llegado a su fin.

APUNTES HISTÓRICOS

PÁGINA 2. LISTA DE CARTAS DE AMENAZA
PÁGINA 7. LOS DANDOLO
PÁGINA 8. LOS GRADENIGO
PÁGINA 9. LOS VENIER
PÁGINA 11. LOS MOROSINI