

Here I Stand

Las Guerras de la Reforma 1517 - 1555



Por Ed Beach

LIBRO DE REGLAS



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

Índice

1. INTRODUCCIÓN	2	16. AVENTURAS NAVALES	22
2. EL MAPA	2	16.1 Movimiento Naval.....	22
2.1 Espacio.....	2	16.2 Combate Naval.....	23
2.2 Control Político.....	3	16.3 Transporte Naval.....	23
2.3 Influencia Religiosa.....	3	16.4 Piratería.....	24
2.4 Marcadores de Control.....	3	17. CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES	25
2.5 Otros Elementos del Mapa.....	4	17.1 Unidades Terrestres.....	25
3. POTENCIAS Y GOBERNANTES	4	17.2 Unidades Navales.....	25
3.1 Jugador.....	4	18. LA REFORMA	26
3.2 Potencia.....	4	18.1 Acciones Religiosas.....	26
3.3 Gobernante.....	5	18.2 Modificadores Religiosos.....	27
4. TARJETAS DE POTENCIA	5	18.3 Intentos de Reforma.....	28
5. UNIDADES MILITARES	5	18.4 Intentos de Contrarreforma.....	30
5.1 Líderes.....	5	18.5 Debates Teológicos.....	30
5.2 Unidades Terrestres.....	6	19. INVIERNO	32
5.3 Unidades Navales.....	6	19.1 Marcadores de Escuadrones Prestados.....	32
6. CARTAS	6	19.2 Líder Renegado.....	32
6.1 Tipos de Cartas.....	6	19.3 Volviendo a Casa.....	32
6.2 El mazo.....	7	19.4 Marcadores de Alianzas entre Potencias.....	33
7. SECUENCIA DE JUEGO	8	19.5 Reemplazos.....	33
8. COMIENZO DE UN TURNO	9	19.6 Marcadores de Piratería.....	33
8.1 El Turno 1.....	9	19.7 Teólogos.....	34
8.2 Fase de Coger Carta.....	10	19.8 Eventos Obligatorios.....	34
9. DIPLOMACIA	10	20. EL NUEVO MUNDO	34
9.1 Negociaciones.....	10	20.1 Colonias.....	34
9.2 Alianzas.....	10	20.2 Viajes de Exploración.....	34
9.3 Pedir la Paz.....	11	20.3 Viajes de Conquista.....	35
9.4 Rescate por Líderes.....	12	20.4 Riquezas del Nuevo Mundo.....	35
9.5 Levantar Excomunió.....	12	21. POTENCIAS MAYORES	36
9.6 Declaraciones de Guerra.....	12	21.1 Imperio Otomano.....	36
10. COLOCACIÓN DE PRIMAVERA	13	21.2 Imperio Habsburgo.....	36
11. LA FASE DE ACCIÓN	14	21.3 Inglaterra.....	36
11.1 Acciones.....	14	21.4 Francia.....	38
12. CONTROL Y TUMULTOS	15	21.5 Papado.....	39
12.1 Línea de Comunicaciones.....	15	21.6 Protestante.....	39
12.2 Espacio No Fortificado.....	15	21.7 Guerras Extranjeras.....	40
12.3 Espacio Fortificado.....	16	22. PAISES MENORES	40
12.4 Tumultos.....	16	22.1 Países Menores Inactivos.....	40
13. MOVIMIENTO	16	22.2 Activación.....	41
13.1 Procedimiento del Movimiento Terrestre.....	16	22.3 Países Menores Activos.....	41
13.2 Intercepción.....	17	22.4 Desactivaciones.....	41
13.3 Evitar Batalla.....	18	22.5 Derrota de Hungría / Bohemia por el Otomano.....	42
13.4 Retirada a Fortificaciones.....	18	22.6 Objetivos Independientes.....	42
14. COMBATE TERRESTRE	18	23. VICTORIA	42
14.1 Retirada.....	19	23.1 Victoria Automática.....	42
15. ASEDIO	20	23.2 Puntos de Victoria.....	42
15.1 Asalto.....	20	23.3 Fase de Determinación de la Victoria.....	43
15.2 Fuerzas de Socorro.....	21		
15.3 Ruptura del Asedio.....	21		

1. INTRODUCCIÓN

Aquí Estoy Yo es un juego para tres a seis jugadores, basado en los conflictos militares, políticos y religiosos en Europa al desencadenarse la Reforma Protestante, desde 1517 a 1555. Cada jugador controla una o más potencias que dominaba en Europa en la época. Las Potencias Mayores representadas son el Imperio Otomano, los Habsburgo, Inglaterra, Francia, el Papado y el Protestante.

2. EL MAPA

El juego se desarrolla en un mapa de Europa en el S. XVI, de 55 cm x 85 cm. Las ciudades (y pueblos) que jugaron un papel importante en la historia del período están representadas en el mapa como “espacios” cuadrados, circulares, hexagonales, o de ocho puntas. Esos espacios están conectados por una red de líneas llamadas “conexiones”. Un espacio conectado a otro por una de esas líneas es un espacio “adyacente”. Alguno de los espacios también son puertos (con un símbolo de ancla dentro de un círculo). Los puertos permiten el acceso a una serie de regiones azul claro (con bordes azul oscuro), llamadas “zonas marítimas”.

El estatus político y religioso de cada espacio se actualiza a lo largo del juego usando los marcadores de control. La información detallada sobre los elementos del mapa y los marcadores de control se provee en esta sección del libro de reglas.

[El mapa también contiene las siguientes tablas de referencia con estas reglas: Tabla de Riquezas del Nuevo Mundo, despliegue del Nuevo Mundo, Contador de Victoria, Despliegue de Electorados, Despliegue de Estatus Diplomático, Tabla de Embarazo de las Mujeres de Enrique VIII, y el Contador de Turnos].

2.1 Espacio

Todos los espacios en el juego, o están fortificados, o sin fortificar.

Espacio Fortificado: Un espacio fortificado representa una ciudad amurallada (o pueblo). Una potencia debe tener éxito en el asedio de un espacio fortificado para ganar el control político de esa ciudad. Hasta cuatro unidades terrestres amigas pueden permanecer dentro de un espacio fortificado para defender esa ciudad contra un asedio enemigo. Los espacios fortificados también sirven como cuarteles de invierno. Hay tres tipos diferentes de espacios fortificados:

- **Objetivo:** Un objetivo es un espacio fortificado representado por un cuadrado. Los objetivos son los espacios más influyentes y ricos; el control de un objetivo le da a una potencia puntos de victoria y cartas. Seis objetivos tienen un doble borde cuadrado (Londres, París, Valladolid, Viena, Roma y Estambul); esos objetivos son capitales. La potencia del Habsburgo tiene dos capitales (Valladolid y Viena), mientras que el Protestante no tiene ninguna. Las otras cuatro potencias tienen cada una, una única capital.
- **Electorado:** Un electorado es un espacio fortificado representado por un hexágono. Hay seis electorados en el mapa, todos en Alemania. Cada electorado representa la sede de cada uno de los príncipes electores quienes tenían el poder de elegir al Emperador del Sacro Imperio Romano Germánico. Esos espacios son los puntos focales de la lucha política y religiosa en Alemania durante el juego. Los Electorados no son

objetivos, pero son espacios importantes para los países que están interesados en los asuntos de Alemania: los Habsburgo, el Papado, y el Protestante.

- **Fortaleza:** Una fortaleza es un espacio fortificado representado por un círculo con ocho puntas. Las fortalezas son pueblos amurallados con pequeño valor económico. Nunca le dan a una potencia puntos de victoria o cartas adicionales. Sin embargo, las fuertes defensas de una fortaleza, le obliga a una potencia a asediar el espacio para ganar su control político. Varias cartas de evento permiten a los jugadores construir una fortaleza en un espacio no fortificado durante el juego.

Espacio No Fortificado: Un espacio no fortificado está representado por un círculo. Estos espacios representan ciudades (o pueblos) que podrían controlarse sin un asedio. Las fuerzas de dos potencias que están en guerra deben luchar un combate terrestre si ocupan simultáneamente el mismo espacio no fortificado.

Espacio Natal: Los espacios con un color de fondo gris son independientes, y no están alineados con ninguna potencia representada en el juego. Todos los demás espacios son espacios natales de una determinada potencia, como se indica en la tabla de abajo. Se le hace referencia como la “potencia natal” de ese espacio.

Potencia Mayor

Otomano
Habsburgo
Inglaterra
Francia
Papado
Protestante

Color de Espacio Natal

Verde oscuro
Amarillo
Rojo
Azul oscuro
Violeta
Borde marrón y centro blanco

Potencia Menor

Génova
Hungria / Bohemia
Escocia
Venecia

Color de Espacio Natal

Rosa
Verde claro
Azul claro
Naranja



Protestante Francia Inglaterra Habsburgo Papado Otomano Independiente

2.2 Control Político

El control político de cada espacio se lleva registrado a lo largo del juego. Por defecto, cada espacio está bajo el control político de su potencia natal. Cuando cambia el control político, se ponen los marcadores políticos encima del espacio para indicar que ha cambiado el control político a una potencia no natal. Esos marcadores de control están codificados con el color de la potencia y también incluye el estandarte utilizado por esa potencia en el S. XVI.

Espacio Controlado

Un espacio que está controlado por una potencia mayor o menor es un espacio controlado. Los espacios controlados por una potencia incluyen a:

- Los espacios natales que no han caído a otra potencia.
- Los espacios independientes (grises) tomados por la potencia.
- Espacios natales de otras potencias tomadas por una potencia.
- Espacios natales de potencias menores aliadas.

Terminología del Control

Enemigo: El término “enemigo” se refiere a cualquier elemento del juego que está controlado por una potencia que en ese momento está en estado de guerra con la potencia activa. Además, los teólogos del Papado y del Protestante se consideran siempre enemigos los unos de los otros.

Espacio Amigo: El término “amigo” se refiere a cualquier elemento del juego (espacio, unidad, apilamiento, formación, teólogo) que está controlado por la potencia activa o por un aliado de esa potencia.

Espacio Independiente: El término “independiente” se refiere a cualquier elemento del juego que no está controlado por una potencia mayor o menor. Los elementos independientes del juego no se consideran ni amigos ni enemigos para los elementos de cualquier regla del juego.

EJEMPLOS: Las unidades independientes no pueden interceptar a fuerzas que mueven ya que sólo las formaciones enemigas pueden intentar interceptaciones. Las unidades independientes adyacentes no prohíben el control de espacios sin ocupar, sin fortificar, una acción que se restringe por la presencia de unidades enemigas.

2.3 Influencia Religiosa

La denominación Cristiana dominante (Católica o Protestante) en muchos espacios cambia durante el juego a medida que la Reforma se propaga a través de Europa. Sólo los espacios natales Otomanos (que se considera que son, bien Musulmanes o bien Ortodoxos Orientales) son inmunes al cambio de influencia religiosa.

Espacio Católico: Todos los espacios del mapa (que no sean natales Otomanos) comienzan el juego bajo influencia religiosa Católica. Los espacios católicos se muestran bien por la ausencia de un marcador de control sobre un espacio completamente relleno de color, o por la ausencia de un marcador de control por su cara rellena.

Espacio Protestante: Los espacios Protestantes representan ciudades donde las tendencias religiosas Protestantes ahora son las predominantes. Los espacios Protestantes se representan por la ausencia de un marcador de control sobre un espacio natal Protestante, o por la colocación de un marcador de control con borde coloreado y el centro en blanco (el reverso de su cara delantera coloreada entera).

2.4 Marcadores de Control

Los marcadores de control se usan para cambiar el control político y la influencia religiosa de los espacios. El estandarte y el color del borde del marcador indican el control político del espacio. El color interior del marcador indica la influencia religiosa del espacio. Una cara del marcador de control está con color completo, y representa la influencia religiosa Católica, mientras que el reverso del marcador de control tiene el borde coloreado con el centro en blanco que representa la influencia religiosa Protestante. Hay dos formas de marcadores de control: un marcador de control cuadrado para los objetivos, y un marcador hexagonal para todos los demás espacios.

Marcadores Cuadrados



Los marcadores de control cuadrados se usan para mostrar el estado de los objetivos. Estos marcadores se mueven desde (y se devuelven a) la tarjeta de una potencia (Sección 4) al (desde el) mapa cuando se captura (o se pierde) un objetivo. Hay dos reglas

concernientes a los marcadores de control cuadrados:

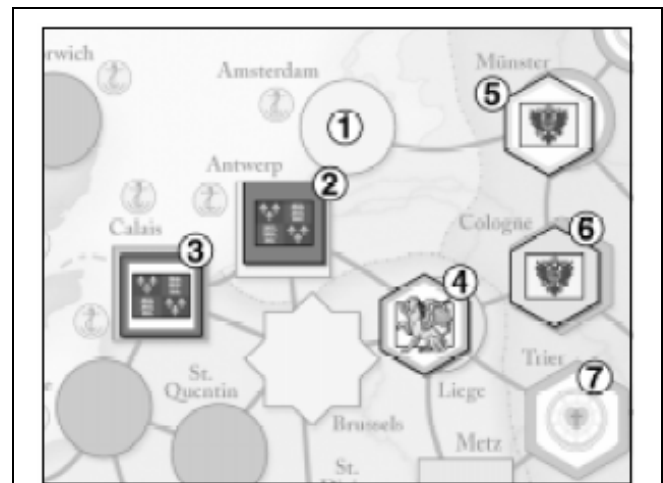
1. Todo objetivo sobre el tablero debe contener un marcador de control cuadrado. **Excepciones:** los objetivos independientes que todavía no están bajo el control de ninguna potencia mayor, los objetivos de potencias menores que ni están aliadas a una potencia mayor ni capturados, y los objetivos capturados por la potencia Protestante (quien no tiene marcadores de control cuadrados).
2. Cualquier marcador de control cuadrado debe estar o en el mapa o en la tarjeta de la potencia mayor apropiada.

Siguiendo estas dos reglas, se asegura que las cartas de potencia siempre están al día con la información apropiada sobre las cartas robadas y los puntos de victoria.

Marcadores Hexagonales



Los marcadores hexagonales se usan para mostrar el estado de los electorados, las fortalezas, los espacios no fortificados, y los objetivos capturados por el Protestante. Los marcadores se mantienen fuera del juego hasta que se necesitan para actualizar el estado de control político o religioso de un espacio. Nunca se colocan en las tarjetas de potencia mayor.



Ejemplo de Marcador de Control

- 1: Espacio natal no fortificado Habsburgo. Todavía Católico y bajo control político Habsburgo.
- 2: Objetivo natal Habsburgo. Todavía Católico pero ahora bajo control político Inglés.
- 3: Objetivo natal Inglés. Ahora Protestante pero aún bajo control político Inglés.
- 4: Espacio Independiente. Ahora Protestante, pero todavía políticamente independiente.
- 5: Espacio no fortificado natal Protestante. Ahora Protestante en religión, pero bajo el control político Habsburgo.
- 6: Electorado natal Protestante. Aún Católico y bajo control político Habsburgo.
- 7: Electorado natal Protestante. Ahora Protestante en ambas, religión y política

2.5 Otros Elementos del Mapa

Otros cuatro elementos del mapa tienen importancia en el juego.

Zona Lingüística

El fondo del mapa está coloreado con un código de colores para diferenciar cinco zonas lingüísticas. Cada espacio está dentro de una única zona lingüística, que está determinada por el color de fondo del mapa que rodea al espacio. *Excepciones: los espacios dentro de un fondo anaranjado; esos espacios están fuera de las cinco zonas lingüísticas.* Los espacios dentro de una zona lingüística algunas veces se hace referencia a que “hablan” esa lengua, es decir, un espacio en la zona lingüística inglesa es un espacio de “habla inglesa”.

<i>Lenguaje</i>	<i>Color de la Zona Lingüística</i>
Inglés	Rojo claro
Francés	Azul claro
Alemán	Naranja
Italiano	Violeta claro
Español	Amarillo claro

Paso

Una conexión mediante una línea punteada es un paso. Hay 3 pasos a través de los Pirineos entre España y Francia, 6 pasos en los Alpes cerca del Norte de Italia, y 7 pasos en los Balcanes. Las formaciones de unidades terrestres que mueven por un paso gastan 2 puntos de mando (CP) en lugar del coste normal de 1 CP para mover por una conexión normal. Los pasos también:

- Ralentizan la propagación de las ideas religiosas,
- Bloquean la colocación de primavera de las unidades terrestres,
- Evitan la intercepción de una formación enemiga que está adyacente a través de un paso, e
- Incapacita a las unidades terrestres a tomar el control de espacios adyacentes y a quitar tumultos en espacios adyacentes.

Las unidades pueden retirarse o evitar batalla a través de un paso.

Zona Marítima

El mapa contiene 14 zonas marítimas, cada una nombrada con letra en cursiva azul. Los bordes entre las zonas marítimas se muestran con una línea de color azul.

Sólo las unidades navales y los líderes navales pueden ocupar zonas marítimas; las unidades terrestres siempre deben terminar toda acción en un espacio terrestre.

Puerto

La mayoría (pero no todos) de los espacios cerca de la costa actúan como puertos, que dan acceso a una o más zonas marítimas. Los puertos de una zona tienen un sólo símbolo de ancla. Los puertos de dos zonas tienen dos anclas junto a ellos, un ancla dentro de cada uno de las dos zonas marítimas a las que se puede acceder desde ese espacio.

Las siguientes zonas marítimas **no** están conectadas:

- El Mar Jónico / Mar Tirreno no están conectados (un puerto con dos conexiones, Mesina),
- La Costa Berebere / Océano Atlántico (un puerto con dos conexiones, Gibraltar),
- El Mar Negro / Mar Egeo (un puerto con dos conexiones, Estambul).

Sin embargo, si uno de los puertos de dos zonas entre estas zonas (Mesina, Gibraltar, o Estambul) está bajo control amigo, las unidades navales pueden moverse a uno de estos puertos desde una zona durante una acción de movimiento naval, y entonces volver a salir a la otra zona durante una acción de movimiento naval posterior.

Las siguientes zonas marítimas están CONECTADAS (se muestran por una doble flecha de conexión en el mapa):

- Mar del Norte / Mar de Irlanda
- Mar del Norte / Mar Báltico

3. POTENCIAS Y GOBERNANTES

Aquí Estoy Yo se juega mejor entre tres o seis jugadores. También son posibles las partidas de cuatro o cinco jugadores. Las reglas son para partidas con seis jugadores. El pequeño número de cambios en las reglas que son necesarios para partidas con menos de seis jugadores se listan en la sección “Partidas de 3 a 5 jugadores” del Libro de Escenarios. Independientemente del número de jugadores, las seis potencias mayores son asignadas a un jugador y toman parte activa en el conflicto. Esta sección define jugadores, potencias, y gobernantes, y da información de alto nivel sobre cada uno de esos conceptos del juego.

3.1 Jugadores

En la partida de seis jugadores, cada uno controla una única potencia mayor. En partidas con menos de seis jugadores, algunos jugadores controlan dos potencias mayores de todas las que hay en juego.

3.2 Potencia

Una potencia es una nación o ciudad-estado representada en el juego. Los reformadores protestantes y los príncipes alemanes quienes defendieron sus cambios religiosos representan una potencia adicional. Hay un total de 10 potencias en el juego, 6 potencias mayores y 4 potencias menores. Si el texto de una regla o de una carta dice “potencia” sin especificar si es “mayor” o “menor”, asume que la regla corresponde a una potencia mayor.

Potencia Mayor

Las potencias mayores son Inglaterra, Francia, los Habsburgo, el Otomano, el Papado, y el Protestante. Cada potencia mayor tiene una “tarjeta de potencia” (Sección 4), que contabiliza su estado con respecto a las acciones posibles, robos de cartas, puntos de victoria, y el mandatario del momento. Muchas de las funciones del juego se llevan a cabo potencia a potencia en el siguiente orden:

1. Otomano
2. Habsburgo
3. Inglaterra
4. Francia
5. Papado
6. Protestante

} Este orden se conoce como “Orden del Impulso”

Potencia Menor

Las potencias menores son Génova, Hungría / Bohemia, Escocia, y Venecia. La alianza de estos estados puede cambiar durante la partida.

3.3 Gobernante

El gobernante de cada potencia mayor (que puede ser un monarca, sultán o pontífice), juega un papel importante durante el juego. Los gobernantes de dos potencias mayores permanecen constantes durante el transcurso del juego:

- Los Habsburgo – siempre gobernados por Carlos V
- El Imperio Otomano – siempre gobernados por Solimán I

Los gobernantes de las otras cuatro potencias mayores cambian durante la partida, como resultado de Cartas de Evento Obligatorias (Sección 6.1). El gobernante inicial para cada una de esas potencias está impreso en la parte derecha de su tarjeta de potencia. Los subsiguientes gobernantes entran en el juego mediante Cartas de Evento Obligatorio. Esas cartas se ponen sobre el gobernante impreso en la tarjeta de potencia para que los atributos del nuevo gobernante estén visibles a todos los demás jugadores.

Atributos

Todos los gobernantes tienen dos atributos: valor administrativo y bonificador de carta, como se describe abajo. Los gobernantes ingleses y pontificios también afectan en la resolución de conflictos religiosos (Sección 18). Un texto explicativo adicional se incluye en la tarjeta de potencia o en la Carta de Evento Obligatorio para cada gobernante inglés o pontificio que altera la resolución normal de los conflictos religiosos.

Valor Administrativo: El valor administrativo (o “admin.”) de un gobernante evalúa la capacidad del gobernante para conservar los recursos nacionales ya que pueden usarse en tiempos de necesidad. Un valor administrativo siempre se da en términos del número de cartas que el gobernante puede guardar de un turno al siguiente.

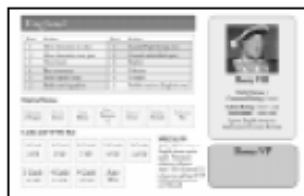
Bonificador de Cartas: El bonificador de cartas de un gobernante evalúa si un gobernante era más o menos apañado en movilizar el apoyo nacional para sus aventuras. Un bonificador de carta se da en términos del número de cartas extra que se le da a una potencia cuando está liderado por este gobernante.

Funciones Adicionales del Gobernante

Los gobernantes protestantes Lutero (Luther) y Calvino (Calvin) aparecen en el juego como reformadores y como Teólogos (Sección 18). Solimán I (Otomano); Carlos V (Habsburgo); Francisco I y Enrique II (Francia); Enrique VIII (Inglaterra) son los gobernantes que aparecen en el juego como líderes militares (Sección 5.1). Esas funciones adicionales están totalmente separadas de su papel como gobernante de una potencia mayor. Cuando sirven con estas capacidades adicionales, estos gobernantes funcionan como cualquier otro reformador, teólogo, o líder de ejército, y son gobernados por la sección apropiada de las reglas para ese tipo de unidad.

4. TARJETAS DE POTENCIA

El estado de cada potencia mayor se contabiliza en una tarjeta de potencia. Cada una de las 6 tarjetas de potencia contiene las siguientes secciones:



- **Listado de acciones** (superior izquierda): Una lista de cada acción posible que esta potencia puede llevar a cabo durante la Fase de Acción (Sección 11), incluyendo el coste de la acción en CP. Las listas de las posibles acciones es diferente para cada potencia.
- **Carta del Gobernante Inicial** (superior derecha): Los atributos del gobernante inicial para esta potencia, como se describió en la Sección 3.3.
- **Caja de Bonificador de VP** (inferior derecha): Esta es el área donde se ponen los marcadores que muestran que el jugador ha ganado bonificadores de Puntos de Victoria (VP) por Viajes de Exploración, Viajes de Conquista, hacer caer en desgracia o quemar de teólogos enemigos, guerras ganadas, objetivos en Italia, traducciones completas de la Biblia y eventos especiales.

La tarjeta de la potencia también contiene información resumida en la esquina inferior izquierda. Aunque el formato de esta sección es diferente para cada potencia, esta sección siempre muestra cómo determinar el número de cartas que se roba para esa potencia (antes de que se sumen los bonificadores de carta) y el número de VP base (antes de que se añadan los VP especiales y de bonificación). Para algunas potencias, esta área también incluye uno o más contadores especiales específicos para la potencia, descrito con más detalle en las Secciones 18 y 21.

5. UNIDADES MILITARES

Hay tres tipos de unidades militares: líderes, unidades terrestres, y unidades navales. Esta sección muestra un ejemplo de cada unidad militar y explica la importancia de cualesquiera valores numéricos en la pieza. Las fichas provistas son el límite absoluto. No pueden crearse más por ninguna razón; el número provisto es indicativo de los recursos humanos y financieros generales de cada potencia durante este período. Las unidades militares usan el mismo color que los espacios natales para cada potencia.

5.1 Líderes



Los líderes se ponen en peanas de plástico para que los jugadores puedan determinar rápidamente su posición en el mapa. También se proveen piezas planas para quienes prefieran esa modalidad. La información numérica que contiene la pieza del líder es ligeramente diferente para los líderes de ejércitos y los navales. Los líderes navales tienen un fondo azul que los distingue de los líderes de ejércitos.

Líderes de Ejército

Valor de Batalla: El número superior en los líderes de ejército es el valor de batalla. A mayor valor de batalla aumenta las probabilidades de interceptar y de rehusar batalla, y añade datos extra durante los combates de asedio y terrestre.

Valor de Mando: El número de la parte de abajo (siempre aparece en una caja amarilla) es el valor de mando del líder. Este número indica el número de unidades terrestres que el líder puede controlar a la vez.

Formaciones

Una formación es un grupo de unidades terrestres en un mismo espacio que funcionan como una entidad combinada para propósitos de movimiento, batallas terrestre, interceptar, y asaltar. También puede estar incluido en la formación uno o más líderes

de ejército. El número máximo de unidades terrestres en una formación depende del Valor de Mando de los líderes presentes:

Líderes presentes	Tamaño máximo de la formación
Ninguno	4
1	Valor de Mando del líder
2 ó más	La suma de los dos Valores de Mando mayores.

Los líderes de ejército nunca se cuentan cuando se determina el tamaño de una formación. Las formaciones no pueden incluir unidades de dos potencias mayores diferentes. Pueden incluir unidades de una potencia mayor y una potencia menor que esté aliada activamente a esa potencia mayor.

EJEMPLO DE FORMACIÓN: Los líderes otomanos Solimán (valor de mando de 12) e Ibrahim Pasha (valor de mando de 6) están apilados en Buda con 12 regulares y 2 caballerías. El Otomano gasta 1 CP para mover una formación a Pressburg. Si el Otomano no incluye a ningún líder en la formación, sólo pueden mover 4 unidades terrestres. Si el Otomano incluye a sólo 1 líder, el número de regulares y de caballerías han de ser iguales a o menor del valor de mando del líder. El jugador Otomano tendría que mover a ambos líderes del espacio para mover a las 14 unidades terrestres desde Buda.

Líderes Navales



Valor de Batalla: El número superior en los líderes de ejército es el valor de batalla. A mayor valor de batalla aumenta las probabilidades de interceptar y de rehusar batalla, y añade dados extra durante el combate naval.

Valor de Piratería: Los líderes navales otomanos Barbarroja y Dragut tienen un segundo valor numérico. Este número (que sigue la letra "P"), es su valor de piratería. Indica el número de dados extra que el líder da cuando está presente en una zona marítima en la que el Otomano va a llevar a cabo una acción de piratería.

5.2 Unidades Terrestres

Hay tres tipos de unidades terrestres, todas representadas con piezas circulares. Las unidades terrestres se dividen en diferentes "denominaciones" (1, 2, 4 y 6), para facilitar el apilamiento. Los jugadores pueden hacer cambios en cualquier momento, sustituyendo varias piezas (todas del mismo tipo y todas en el mismo espacio) con una pieza mayor de igual fuerza total. Si, después de concentrar unidades de pequeña denominación por el mapa, una potencia mayor aún tiene un número insuficiente de unidades de pequeña denominación para "hacer el cambio" apropiado para satisfacer el resultado de un combate o de una carta, esa potencia pierde unidades adicionales del espacio donde tuvo lugar el combate o el evento hasta que se alcance el número que se puede representar con las piezas disponibles.



Las cuatro denominaciones de regulares del Habsburgo

Regulares: Los regulares tienen un símbolo de unidad multicolor y una banda oscura en la base de la pieza del color de

su potencia. El valor numérico de la pieza muestra el número de regulares representado por esta pieza de juego. Todas las potencias, tanto, mayores y menores, tienen regulares.



Mercenarios: Los mercenarios tienen un símbolo de unidad totalmente en negro. El fondo es la versión clara del color de su potencia. El valor numérico de la pieza es el número de mercenarios representado por esta pieza del juego.

Todas las potencias mayores excepto el Otomano reciben mercenarios. Las unidades de mercenarios pueden encontrarse en el reverso de las unidades de regulares de esa potencia. Los mercenarios son más baratos de construir que los regulares, pero pueden desertar del jugador en un momento clave.



Caballería: Sólo el jugador Otomano tiene unidades de caballería. El valor numérico de la pieza muestra el número de unidades de caballería representado. Las unidades de caballería pueden

encontrarse en el reverso de los regulares otomanos. La caballería ayuda en los intentos de interceptar y de evitar batalla, pero se ignoran en el combate de asedio.

5.3 Unidades Navales

Las piezas rectangulares se usan para representar las unidades navales. Cada unidad naval siempre representa un único escuadrón o corsario. No hay denominaciones de unidades navales.



Escuadrón: Las piezas de escuadrones navales muestran un barco con velas blancas. El valor numérico de la pieza muestra el número de dados que tira en un combate naval, y el número de daños enemigos necesarios para eliminarla. El color alrededor del número muestra a qué potencia pertenece ese escuadrón. Todas las potencias excepto el Protestante, Hungría / Bohemia, tienen escuadrones navales.



Corsario: Las piezas de corsario muestran un barco con velas negras. El valor numérico en la pieza muestra el número de dados que tira en un combate naval y el número de daños enemigos que tienen que hacerla para eliminarla. Los corsarios pueden encontrarse en el reverso de los escuadrones navales otomanos. Sólo la potencia del Otomano recibe corsarios.

6. CARTAS

El juego en *Aquí Estoy Yo* lo dirige un único mazo de 110 cartas. Esta sección explica cada uno de los diferentes tipos de cartas, y explica cómo llevar a cabo la adición y la eliminación de cartas al mazo.

6.1 Tipos de Cartas

Hay cinco tipos de cartas en el juego, como se describen abajo. Con la excepción de las Cartas de Evento Obligatorio, todas las cartas pueden jugarse como un evento, o como puntos de mando (CP). Los CP pueden usarse para llevar a cabo acciones (Sección 11), o para declarar una guerra (Sección 9.6). (Los eventos Obligatorios siempre se juegan primero como el evento impreso en la carta, y luego como 2 CP para llevar a cabo acciones). Los

jugadores siguen las instrucciones impresas en la carta cuando resuelvan el juego de una carta de evento. Algunas cartas tienen dos grupos de instrucciones separados por la palabra “O” (“OR”) en mayúsculas. Esas cartas le dan al jugador la posibilidad de jugar la carta en una de las dos maneras. Cuando se juegue una carta con dos posibilidades, sólo se aplica la elegida o en la que se den las condiciones para su uso.

Cartas Natales

Cada potencia tiene una Carta Natal específica (el Papado tiene dos) con la que comienza en su mano cada turno. Una vez usada, las Cartas Natales se ponen en la tarjeta de potencia apropiada (no en el mazo de descartes) para mostrar que ya no está disponible hasta que las cartas se repartan al comienzo del próximo turno. Las Cartas Natales nunca pueden robarse de la mano de la potencia cuando se pida un robo aleatorio (ya sea por el juego de una carta de evento, un acuerdo diplomático, o por piratería). Un jugador no puede pasar durante sus impulsos de la Fase de Acción si todavía tiene una Carta Natal en su mano.

Cartas de Evento Obligatorio

Las cartas con el nombre de la carta en rojo y la palabra “Obligatorio” impresa en ella, son cartas de Evento Obligatorio. Las cartas de Evento Obligatorio tienen que jugarse durante la Fase de Acción en el turno en el que se roban. Cuando se juegan, el evento siempre se resuelve primero, luego, la potencia que lo jugó recibe 2 CP para gastar en acciones.

Los Eventos Obligatorios nunca pueden guardarse de un turno al próximo. Un jugador no puede pasar durante su impulso de la Fase de Acción si todavía tiene en su mano una carta de Evento Obligatorio. Todos los Eventos Obligatorios se eliminan del juego después de que ocurren, excepto el *Concilio de Trento* (*Council of Trent*) y *Señor de Italia* (*Master of Italy*). Estos dos Eventos Obligatorios permanecen en el mazo cada turno, y pueden ocurrir varias veces.

Cartas de Respuesta

Las cartas con el nombre de la carta en azul y la palabra “Response” (Respuesta) impresa en ella son cartas de Respuesta. Las cartas de Respuesta se pueden jugar como un evento en la Fase de Acción durante el impulso de cualquier jugador (incluso durante el propio). El juego de una Carta de Respuesta interrumpe el impulso de otro jugador, el juego de otra carta de Evento. Los jugadores deberían dejar un tiempo razonable para que otro jugador pueda jugar una Carta de Respuesta después de cada acción, evento, batalla, o asedio. Las Cartas de Respuesta también pueden jugarse como cartas de CP durante el impulso del jugador, si el jugador no quiere usar la habilidad especial de la carta para interrumpir a otro jugador.

Cartas de Combate

Las cartas con el nombre en negro y la palabra “Combat” (Combate) impresa en ellas son Cartas de Combate. Las Cartas de Combate se pueden jugar como un evento sólo durante un combate terrestre, un asedio, o un combate naval en el que el propietario de la carta esté participando. La Carta de Combate se juega justo antes de que se resuelva la batalla. Las Cartas de Combate también pueden jugarse como CP durante el impulso del jugador, si el jugador no quiere usar la habilidad especial de la carta en jugarla durante el combate.

Cartas de Evento

Todas las demás cartas del mazo son cartas de evento. El nombre de estas cartas aparece en negro, como las cartas de combate. Estas cartas se juegan como eventos durante el impulso del propietario durante la Fase de Acción. También pueden jugarse como CP durante el impulso del jugador, si el jugador no quiere usar el evento de la carta. Tres eventos (*Confesión de Augsburgo*, *Imprenta*, y *Wartburg*) tienen efectos en el juego que duran hasta el final del turno actual de juego. Se provee un marcador en las fichas para cada uno de estos eventos. Pon el marcador apropiado en el Contador de Turnos cuando se juegue como evento una de estas cartas, para recordar al resto de jugadores que ese evento está en efecto. Cinco cartas de evento tienen usos especiales como eventos en otra fase. Estos usos especiales son los siguientes:

Nombre de la carta	Uso en otra fase	¿También en la Fase de Acción?
Matrimonio Diplomático	Diplomacia	Sí
Preparativos Primaverales	Colocación de Primavera	No
Informador Veneciano	Colocación de Primavera	No
Copérnico	Determinación de la Victoria	Sí
Miguel Servet	Determinación de la Victoria	Sí

Los eventos con una respuesta de “Sí” en la columna de “¿También en la Fase de Acción?” pueden ser jugados como eventos bien en la Fase de Acción, o en esta otra Fase. Los eventos *Preparativos Primaverales* e *Informador Veneciano* sólo se pueden jugar como eventos en la Fase de Preparativos Primaverales (aunque pueden usarse para CP durante la Fase de Acción).



6.2 El Mazo

Las cartas disponibles para cada potencia en cada turno consisten en la(s) Carta(s) Natal(es) y de un número variable de cartas repartidas a esa potencia de un único mazo de cartas. El mazo es barajado cada turno después de que cualesquiera nuevas cartas para ese turno hayan sido añadidas, y antes de que se repartan a cada potencia.

Adición de Nuevas Cartas

El texto de 37 de las 110 cartas en el mazo comienzan con la palabra “Variable”. Ninguna de esas cartas se usan en el turno 1.

En su lugar, al comienzo de la Fase de Robar Carta del turno 3 y posteriores, los jugadores revisan cada una de esas cartas para ver si se deberían añadir al mazo antes de que se repartan nuevas manos. Esas cartas se dividen en tres tipos:

- En 31 de esas cartas se muestra un número de turno. Esas cartas siempre se añaden al mazo en el turno indicado.
- En 2 de esas cartas (la #19 “Eduardo VI” y la #21 “María I”) se lee el número del turno en el que se añade junto con una condición. Esas cartas se añaden al mazo en el turno indicado sólo si se da la condición para ello. Si no se da, la carta se pone a parte hasta el próximo turno. La carta se añade al mazo durante la Fase de Robar Carta del primer turno en el que satisfaga la condición. Esas cartas nunca pueden añadirse al mazo antes del turno indicado, incluso si se satisface la condición.
- En 4 de las cartas se lee “Variable”. Esas cartas se añaden cada una al mazo durante la Fase de Robo de Carta del primer turno en que se satisfaga la condición.

Las cartas sin un número de turno o sin la palabra “Variable” comienzan en el mazo desde el principio del juego (**Excepción**: en un escenario que comience en 1532, no se añaden las cartas que indique “(1517)”).

Repartiendo Cartas

A cada potencia se le reparte el número de cartas indicado en la sección inferior izquierda de su Tarjeta de Potencia más una carta extra si reciben un bonificador de carta de su gobernante. Estas cartas acabadas de repartir se combinan con la(s) Carta(s) Natal(es) de la potencia y cualesquiera cartas no usadas del turno anterior, para formar así la “mano” de la potencia para el turno en curso. El número base de cartas a repartir disminuye en dos casos:

1. **Todas las potencias excepto el Protestante**: El número de cartas se determina por el número de marcadores de control cuadrados sobre el mapa. El último cuadrado sin cubrir en la sección “Cards and VP Per Key” (Cartas y Puntos de Victoria por Objetivo) muestra el número de cartas repartidas a esa potencia. Los cuadrados en la Tarjeta de la Potencia también pueden ser cubiertos por marcadores de tumulto (Sección 12.3), reduciendo el reparto de la mano de la potencia. Si están cubiertos todos los espacios, la potencia todavía recibe un mínimo de 1 carta.
2. **El Protestante**: El número de cartas se basa en el número de Electorados bajo control político Protestante (5 cartas si 4 ó más Electorados están bajo control político del Protestante; 4 cartas si 3 ó menos Electorados están bajo control político del Protestante).

Luego, las potencias reciben una carta extra (por encima de la base de cartas) si su gobernante actual tiene un bonificador de Carta. También recibe una carta menos por cada marcador de “-1 Card” (1 carta menos) que tenga en su Tarjeta de Potencia.

EJEMPLOS DE REPARTIR CARTAS:

- 1: Lutero es el gobernante Protestante; tiene el control político de 3 electorados. Recibe: 4 cartas.
- 2: Francisco I es el gobernante de Francia; tiene el control de 8 objetivos. Recibe: 4 (objetivos) +1 (bonificador) = 5 cartas.
- 3: Solimán gobierna a los Otomanos. Controla 7 objetivos; 2 de los cuales están en tumultos. Recibe: 4 cartas.

Pila de Descartes y Cartas Fuera del Juego

Después de que se juega una carta: o es eliminada del juego, o se coloca en una única pila de descartes para todos los jugadores:

Fuera de Juego: Las cartas se eliminan del juego si se juegan como un evento, y en la carta aparece el texto “Remove from deck if played as event” (eliminar del mazo si se juega como un evento) o “Remove from deck after play” (eliminar del mazo después de su juego). Las cartas que se eliminan del juego después de su uso como eventos, tienen una cruz roja a continuación de su título.

Pila de Descartes: Las cartas siempre se ponen en la pila de descartes si no tienen el texto “Remove from deck...” en su carta, o incluso si aparece ese texto y se juegan como cartas de CP en lugar de cómo cartas de evento. Dos cartas del juego de este tipo (*Here I Stand*, y *Papal Inquisition*) pueden ser intercambiadas por una carta elegida de entre las que están ya en la pila de descartes. Hay algunas restricciones a esto:

- Los Eventos Obligatorios nunca pueden cogerse de la pila de descartes, y
- Una potencia nunca puede coger una carta de la pila de descartes que esta misma potencia jugó como un evento anteriormente en este turno.

Todas las cartas en la pila de descartes se vuelven a reincorporar al mazo durante la Fase de Robar Carta al comienzo de cada turno. Esas cartas se combinan con (a) las cartas que no se dieron en el turno anterior, y (b) con las cartas nuevas que entran al juego para formar el mazo para el turno en curso.

7. SECUENCIA DE JUEGO

La partida se juega a lo largo de nueve o menos turnos. El primer turno representa el período desde 1517 hasta 1523. cada turno siguiente cubre un período de cuatro años. Cada turno consiste de las siguientes nueve fases. La sexta fase, la Fase de Acción, es la fase que consume más tiempo, ya que incluye un número variable de rondas, en la que cada potencia juega una carta. El juego de cada carta es llamado un “impulso”. Los jugadores usan la fase final, la Fase de Determinación de la Victoria, para decidir si puede declararse un ganador (o si se necesita otro turno).

Las fases primera y cuarta sólo ocurren en el turno 1. La tercera fase (Diplomacia) también está muy abreviada en este primer turno. En ese turno:

- El jugador Inglés mantiene una negociación con el jugador Francés o Habsburgo (a su elección).
- El jugador Inglés mantiene una negociación con el otro jugador (el que no se eligió en el paso anterior).
- El jugador Inglés anuncia cualesquiera acuerdos que haya aceptado el jugador Habsburgo. Si el jugador Habsburgo los afirma (ver Sección 9.1), los acuerdos tienen lugar inmediatamente.
- El jugador Inglés anuncia cualesquiera acuerdos que haya aceptado Francia. Si el jugador Francés los afirma (ver Sección 9.1), los acuerdos tienen lugar inmediatamente.

El resto de la Fase Diplomática se salta en el turno 1. Un recuento de la secuencia de juego puede encontrarse abajo:

#	Fase	Sección
1	Fase de las 95 Tesis de Lutero (sólo en el turno 1) El jugador Protestante juega la Carta de Evento Obligatorio "Luther's 95 Theses".....	18.1
2	Fase de Robar Carta Añade los teólogos, reformadores, y líderes..... Añade las nuevas cartas al mazo. Tira por las riquezas del Nuevo Mundo..... Baraja el mazo y reparte cartas.....	8.2 20.4 6.2
3	Fase Diplomática (limitada en el turno 1) Segmento de Negociación Mantén negociaciones y anuncia acuerdos. Segmento de Paz (no en el último turno) Pedir la paz si estás en guerra. Segmento de Rescate Pagar un rescate (robo de una carta) para recuperar un líder de ejército capturado. Segmento de Excomunió n..... Pierde el robo de una carta para eliminar la excomunión sobre el gobernante. Segmento de Guerra Paga para declarar nuevas guerras.	9.1 9.3 9.4 9.5 9.6
4	Fase de la Dieta de Worms (sólo en tuno 1).. Habsburgo, Papado, y Protestante juegan 1 carta cada uno y resuelven la Dieta de Worms	18.1
5	Fase de Colocaci3n de Primavera Las potencias mueven una formaci3n de unidades terrestres desde la capital hasta un espacio controlado.	10
6	Fase de Acci3n Las potencias llevan a cabo impulsos en este orden hasta que todas las potencias pasan consecutivamente: Otomano, Habsburgo, Inglaterra, Francia, Papado, Protestante. Una victoria militar o religiosa puede hacer que termine el juego.	11
7	Fase de Invierno Los líderes y las unidades vuelven a espacios fortificados, posiblemente sufriendo desgaste. Añade 1 regular a cada capital controlada. Resuelve los Eventos Obligatorios específicos si no han sido jugados.	19
8	Fase de Nuevo Mundo Resuelve los Viajes de Exploraci3n. Resuelve los Viajes de Conquista.	20
9	Fase de Determinaci3n de la Victoria Comprueba si hay ganador. Si no, avanza el marcador de turno y empieza un nuevo turno.	23

8. COMIENZO DE UN TURNO

A partir de esta secci3n (y siguiendo hasta la Secci3n 20), las reglas est3n presentadas en el orden de la Secuencia de Juego. Esta secci3n describe el comienzo de un turno.

8.1 Turno 1

En el primer turno de la partida, el juego comienza con la Fase de las 95 Tesis de Lutero. El jugador Protestante juega la carta "Luther's 95 Theses" como se describe en la Secci3n 18.1, para iniciar la reforma de la Iglesia Cat3lica. Esta fase se salta en los dem3s turnos.

8.2 Fase de Coger Carta

La segunda fase es la Fase de Coger Carta. En cada turno, los jugadores añaden líderes, reformadores, te3logos, y nuevas cartas al mazo, y se reparten cartas durante esta fase.

Añadir Líderes



El líder de ejército Protestante Mauricio de Sajonia se coloca en el mapa al comienzo del turno 6. Mauricio es el único líder de ejército que no comienza el juego en el mapa o entra por vía de un Evento Obligatorio. Pon a Mauricio en cualquier Electorado bajo control político Protestante.

Los líderes navales eliminados del juego también se devuelven durante la Fase de Robar Carta. Ponlos en un puerto amigo si es posible. Si no hay ningún puerto amigo, permanece en el marcador de turnos durante otro turno. Las unidades navales eliminadas en un turno anterior también vuelven al fondo de fuerzas de su potencia, estando disponibles para su construcci3n a partir de ahora.

Añadir Reformadores



Los reformadores Zwinglio, Calvino y Cranmer se colocan en el mapa. Los reformadores dan bonificadores al jugador

Protestante durante las acciones religiosas intentadas en o adyacente a su espacio. El turno que entra Cranmer varía en base al tiempo que lleva en curso el divorcio de Enrique VIII de Inglaterra. Pon a Cranmer en el mapa en el primer turno después de que Enrique se haya casado con Ana Bolena. Toda la informaci3n de la entrada de los reformadores se muestra en esta tabla:

Personaje	Espacio	Turno de Entrada (Fase)
Lutero	Wittenberg	1 (Fase de las 95 Tesis de Lutero)
Zwinglio	Zurich	2 (Fase de Robar Carta)
Calvino	Ginebra	4 (Fase de Robar Carta)
Cranmer	Londres	El tuno después de que Enrique VIII se case con Ana Bolena (Fase de Robar Carta)

Da la vuelta al marcador de influencia religiosa del espacio donde entra un reformador al lado Protestante. Los Reformadores no pueden mover de su espacio de inicio en ningún momento durante el juego. Est3n completamente inm3viles. Pueden ser eliminados temporalmente del mapa debido al juego de la carta "Calvin Expelled" (Calvino Expulsado) o por medio de la Excomuni3n (Secci3n 21.5). Los Reformadores quitados temporalmente del mapa, vuelven a entrar en juego en el mismo espacio durante la Fase de Robar Carta al comienzo del próximo turno. La influencia religiosa del espacio **NO cambia** cuando los reformadores **vuelven a entrar** en el juego. Los reformadores nunca se ven afectados por la presencia de unidades terrestres o por el cambio del control político e influencia religiosa de los espacios.

NOTA: Zwinglio es eliminado permanentemente del juego mediante el evento "Zwingli Dons Amor". Nunca vuelve a entrar en el juego.

Añadir Teólogos



Los teólogos representan los puntos de vista Protestante y Papal (Católico) durante los Debates Teológicos. El jugador Protestante empieza el juego con cuatro teólogos de habla alemana. Durante el transcurso del juego, entran en juego nuevos teólogos Protestantes durante la Fase de Robar Carta, para las zonas lingüísticas alemana, francesa e inglesa. El Papado comienza con cinco teólogos, y añade más durante el juego. Los teólogos papales pueden participar en debates teológicos en cualquier zona lingüística; no están divididos por lenguaje como sus adversarios Protestantes.

El número en el centro de la pieza (de ambas caras) del teólogo es su valor de debate. El texto que describe los bonificadores especiales del teólogo aparecen en la cara delantera del teólogo con fondo blanco. Cada teólogo también tiene una cara reversa de fondo gris y con el retrato del teólogo. Un teólogo es dado la vuelta a su cara reversa cuando es “involucrado” en una actividad particular durante ese turno. La involucración le hace a ese teólogo más vulnerable a los Debates Teológicos convocados por la potencia religiosa contraria. El turno de entrada también está impreso en el reverso de la pieza del teólogo. Los teólogos se ponen en la Tarjeta de Lucha Religiosa en la caja apropiada de teólogos disponibles, con su cara delantera boca arriba, cuando entran en el juego. Nota que los teólogos ingleses Cranmer, Coverdale y Latimer no pueden añadirse si no ha entrado en juego el reformador Cranmer. En tal caso, esos teólogos ingleses son retrasados hasta el turno en el que aparezca Cranmer.

Añadir Nuevas Cartas al Mazo

Si es el turno 3 o posterior, se añaden nuevas cartas al mazo. Entonces las cartas se reparten a cada potencia como se describe en la Sección 6.2.

9. DIPLOMACIA

La tercera fase de cada turno es la Fase Diplomática. En el primer turno, la Fase Diplomática está abreviada, con el jugador Inglés manteniendo negociaciones con otros dos jugadores (Sección 7). Los jugadores pueden querer saltarse esta sección cuando están aprendiendo el juego, ya que la mayoría de estas reglas no se aplican hasta el turno 2.

9.1 Negociaciones

El primer segmento de la Fase Diplomática les permite a los jugadores llevar a cabo negociaciones secretas fuera del tablero de juego, con uno o más oponentes. La mayoría de estas discusiones únicamente pueden ocurrir durante el Segmento de Negociación de un turno. Esta porción del turno es el único momento en el que los jugadores pueden llegar a acuerdos en privado; todas las demás discusiones deben tener lugar en presencia de todos los jugadores. Los jugadores son libres de discutir consideraciones generales estratégicas durante las negociaciones. También pueden hacer un paquete limitado de acuerdos que alteren la posición de las unidades, líderes, cartas o marcadores en el juego. Tales cambios se considera que son un “cambio en el estado actual del juego”. Los únicos acuerdos permitidos que cambien el estado del juego son:

- Dos potencias pueden acordar terminar una guerra que estén luchando. Se termina la guerra como se describe en el Paso 8 del Procedimiento del Segmento de Paz (Sección 9.3).

Excepción: el Protestante nunca puede terminar las guerras con los Habsburgo ni el Papado originadas por el Evento Obligatorio “*Schmalkaldic League*” (Liga Esmalcalda).

- Dos o más potencias pueden formar una alianza durante un turno exactamente (Sección 9.2), pero no si éstos están en este momento en guerra y no acuerdan terminar esta guerra (ver abajo).
- Una potencia que entra en una alianza puede prestar escuadrones navales y líderes navales a otra potencia en la misma alianza durante un turno (Sección 9.2).
- Un líder de ejército capturado puede ser devuelto. Pon ese líder de ejército en su capital si es posible. Si no, ponle en un objetivo natal amigo.
- Una potencia puede dar el control político de espacios que controla (incluso objetivos y electorados) a otra potencia mayor. Cualesquiera unidades que ocupen esos espacios son devueltas al espacio fortificado más cercano o a su capital, como se describe en el Paso 3 del Procedimiento del Segmento de Paz (Sección 9.3). Los únicos espacios que no pueden darse son la capital de una potencia mayor y un objetivo que sea espacio natal de una potencia menor aliada.
- Una potencia puede acordar el dar a otra potencia hasta dos cartas robadas aleatoriamente de su mano. Tales cartas siempre deben ser cogidas al azar; los jugadores no pueden cambiar cartas específicas. Dos jugadores no pueden darse el uno al otro robos de cartas en el mismo turno; tales cambios sólo pueden ocurrir en una dirección en un turno dado. (Recuerda que las Cartas Natales se ignoran cuando se roban cartas aleatoriamente de la mano de un jugador).
- Una potencia puede acordar el dar a otra potencia (a otra diferente del Otomano) hasta cuatro mercenarios. El jugador que da los mercenarios quita del mapa el número especificado, ya sea de un único espacio o de varios. El jugador que los recibe pone el mismo número de mercenarios en el mapa cogidos de su fondo de fuerzas. Si la potencia que los recibe es el Habsburgo, el Papado, Inglaterra o Francia, esos mercenarios se ponen en su capital (que debe estar controlada para que este intercambio tenga lugar); si la potencia que los recibe es el Protestante son puestos en un único Electorado controlado (a elección del Protestante. Dos jugadores no pueden darse el uno al otro mercenarios en el mismo turno; tal cambio sólo puede ocurrir en un sentido en un turno dado).
- Si el marcador del “Estado Marital de Enrique VIII” está en la casilla de “Pedir el Divorcio”, el Papado puede acordar dar el divorcio a la potencia del Inglés. Si tiene lugar tal acuerdo, el inglés mueve el marcador a la casilla “Ana Bolena” y tira inmediatamente en la Tabla de Embarazo como se describe en 21.3. El jugador inglés puede volver a tirar en la Fase de Acción de este turno si quiere jugar como evento la carta natal “*Seis Esposas de Enrique VIII*” para avanzar este marcador hasta Jane Seymour. El Papado no puede aliarse con el Habsburgo este turno.
- El Papado puede acordar rescindir la excomunión a un gobernante (Sección 21.5). Elimina el marcador de “-1 Carta” de la tarjeta de esa potencia.

Los jugadores deberían acordar un límite de tiempo para el Segmento de Negociación antes de que comience la negociación. Los límites recomendados son:

- 10 minutos en partidas cara a cara.
- 48 horas en partidas por correo electrónico.

Cuando se alcance el límite de tiempo (o se han terminado las discusiones), cada potencia (en el orden de impulso) declara cualquier acuerdo que hayan hecho que resultará en un cambio del

estado del juego. Los anuncios pueden hacerse como puntos individuales o como un grupo de acuerdos que necesitan ser ratificados juntos. Todas las potencias involucradas en un acuerdo tienen que confirmar **todos** los puntos de esta declaración cuando sea su turno de hacer los anuncios. Si no, NINGUNO de los puntos del acuerdo toman efecto. Si el acuerdo se confirma por todas las partes, los jugadores inmediatamente cambian el estado del juego actualizando el estado de guerra, marcando y moviendo los escuadrones navales prestados, devolviendo líderes de ejército, cambiando el control político de espacios, robando cartas aleatoriamente, e intercambiando mercenarios.

Acuerdos No Vinculantes

La única porción que es vinculante en un acuerdo entre potencias es la porción que cambia el estado actual del juego. Los puntos tales como una acción diplomática en un turno futuro, la promesa de jugar una carta, o el movimiento coordinado de tropas no puede ejecutarse en este momento, no cambian el estado actual del juego y son ejemplos de la porción no vinculante de un acuerdo. Los acuerdos no vinculantes pueden hacerse en cualquier momento entre los jugadores, pero nunca son anunciados, y nunca tienen repercusiones en los mecanismos del juego para alterarlo (¡aunque pueden tener algunas repercusiones en tu mesa de juego!)

Ejemplo de Negociación

1: Es el turno 4 de la partida. En este momento, el jugador Otomano no tienen interés en negociar. El jugador Habsburgo, por otro lado, está intentando convencer a los jugadores Francés y Papado de formar una alianza para echar a la flota otomana del Mediterráneo. Pide negociar con ambas potencias. Del resto de los jugadores, sólo el Inglés quiere iniciar otra negociación con un jugador (con el Protestante).

2: Ya que son dos grupos de negociaciones, se llevan a cabo simultáneamente. El Francés, el Papado y el Habsburgo acuerdan aliarse durante el turno. Todos los escuadrones franceses y papales se prestan al Habsburgo. En compensación, el Habsburgo le da a Francia Besançon y el robo aleatorio de una carta al Papado. En la otra negociación, el jugador inglés ofrece jugar los eventos de "Book of Common Prayer" (Libro del Pastor Común) y "Calvin's Institutes" (Institutos de Calvino) (ambas en su mano) para empujar a la Reforma. Todas las demandas de compensación son que el Protestante lleve la Reforma a Inglaterra con todo el ánimo posible.

3: El Habsburgo anuncia la alianza tripartita y el préstamo de los escuadrones navales. Francia y el Papado confirman este acuerdo como se ha anunciado por el Habsburgo. El Inglés y el Protestante no hacen nada durante este paso; han llegado a un consenso sobre la consideración estratégica que discutieron, pero nunca han hecho un acuerdo que cambie el actual estado del juego.

4: Se ponen los marcadores en los escuadrones Franceses y Papales prestados, y Besançon pasa a ser Francés (poner un marcador de control francés). Las tropas del Habsburgo allí se ponen en Amberes. El Papado roba una carta al azar de la mano del Habsburgo (la carta natal del se excluye de este robo).

9.2 Alianzas

Las alianzas son acuerdos entre dos potencias mayores para cooperar durante un turno. Las alianzas deben anunciarse a todos los jugadores al final del Segmento de Negociaciones. Una única potencia puede ser parte de más de una alianza en el mismo turno.

Las restricciones sobre la creación de una alianza y los efectos de tener una se detallan abajo. Una alianza no puede ser creada si dos potencias están en ese momento en guerra. Las restricciones de formar una alianza y los efectos de formarla se detallan abajo.

Restricciones:

- Una alianza no puede formarse si las dos potencias están en ese momento en guerra.
- El Papado y los Otomanos nunca pueden ser aliados.
- El Habsburgo no puede aliarse con el Papado si éste garantizó un divorcio a Enrique VIII este turno.

Efectos:

Una alianza da estos beneficios:

- Los espacios controlados por cualquier potencia de la alianza pasan a ser amigos para ambas potencias. Esto significa que las unidades terrestres pueden entrar en espacios controlados por su aliado durante el movimiento y la retirada.
- Los escuadrones navales (pero no los corsarios) pueden prestarse a un aliado durante 1 turno. Tal préstamo debe anunciarse a la vez que la alianza; los escuadrones navales no pueden prestarse más tarde durante el turno. Dos potencias no pueden prestarse escuadrones la una a la otra a la vez; tal préstamo sólo puede ocurrir en un sentido. Pon un marcador de "Loaned" (prestado) de la potencia que lo recibe en cada escuadrón recibido. Luego mueve cada escuadrón prestado al puerto más cercano de la potencia que lo recibe, contando cada zona marítima atravesada como 1 espacio de ese camino. Un escuadrón naval prestado se trata como cualquier otra unidad naval de la potencia que lo recibe (mueve, lucha, se retira, e intercepta como si fuera una unidad naval de la potencia que lo recibe). Los escuadrones navales apilados en un único puerto no necesita prestarse como un único grupo. Las unidades navales no pueden prestarse si no existe un camino desde el puerto que ocupan en ese momento hasta un puerto de la potencia a quien se prestan. Este camino no puede incluir puertos a lo largo de su travesía (como Gibraltar).
- Si un apilamiento de unidades terrestres de dos potencias mayores es atacado, combinan sus unidades y líderes de ejército en una fuerza defensiva. En tal caso, cualquier potencia puede retirar sus unidades del espacio antes del combate (cada potencia haciendo una tirada separada para retirarse). Si las unidades de dos potencias mayores se defienden juntas, las bajas por combate y asedio se dividen igualmente entre las dos potencias; tira aleatoriamente para ver quién sufre las bajas impares.



Pon un marcador de "Allied" (aliado) al espacio que sirve como cruce de referencia entre esas potencias en el despliegue de Estado de Guerra. La alianza siempre se termina al final del turno. Las alianzas *no les permite* a las unidades terrestres de dos potencias mover, asediar, o interceptar juntas. Las alianzas *no* crean un nuevo estado de guerra también con cualquier tercera potencia (es decir, una potencia no añade un marcador de "At War" (en guerra) con los enemigos de su nuevo aliado). Sin embargo, como se describe arriba, todas las unidades aliadas se sumarán en la defensa de un espacio, incluso si sólo una de las potencias defensoras está en guerra con el atacante.

9.3 Pedir la Paz

El segundo segmento de la Fase Diplomática les permite a las potencias que se encuentran en una posición desfavorable en una guerra, pedir la paz. Esta fase se salta al final del último turno del

juego (normalmente el turno 9, excepto en el turno 6 en el escenario de torneo). El procedimiento para el Segmento de Paz es el que sigue:

Procedimiento del Segmento de Paz

1. Anuncio de Petición de Paz: Cada potencia, en el orden del impulso (Sección 3.2), anuncia si quiere pedir la paz para terminar una guerra en la que está luchando. Una potencia no puede pedir la paz a no ser que tenga un capturado un líder de ejército o un espacio natal (fortificado o no) por el contrario. El Habsburgo o el Papado no pueden pedir la paz al Protestante (y viceversa). Cuando pides la paz, ejecuta los pasos 2-8 de abajo para llegar a los términos de la paz de esta guerra. Luego vuelve a este paso para considerar el pedir la paz en otros conflictos.

2. Ganancia de VP: La potencia contraria es declarada ganadora. Suma un marcador de “War Winner 1VP” (1 VP por ser el ganador de la guerra), a la casilla de bonificadores de VP en su Tarjeta de Potencia. Si el ganador es el Otomano, él recibe un marcador extra de “War Winner 1 VP” en este paso (con un total de dos de tales marcadores).



3. Ceder el Control: La potencia perdedora pierde el control de todos los espacios natales del ganador, que el perdedor controle en ese momento. Cualesquiera unidades que ocupen esos espacios son puestos inmediatamente en el espacio amigo fortificado más cercano. Cuenta las zonas marítimas como un espacio cuando determines la distancia. Si están equidistantes dos espacios fortificados, el espacio lo elige el propietario.

4. Eliminar unidades: El perdedor elimina 2 unidades (terrestres o navales) de su elección del mapa.

5. Devolución los objetivos natales: Entonces el perdedor decide si quiere que se le devuelva el control político de cualesquiera objetivos natales controlados en ese momento por la potencia ganadora. Si quiere, la potencia perdedora debe dar al ganador uno de los siguientes artículos por cada objetivo que recupera:

- Otro marcador de “War Winner 1VP”, o
- Robar aleatoriamente una carta de la mano actual del perdedor.

Cualesquiera unidades en esos espacios se desplazan al espacio fortificado o capital más cercanos controlados por su potencia, usando el procedimiento descrito en el paso 3.

6. Devolución de los líderes capturados: El perdedor decide entonces si quiere recuperar un líder de ejército capturado por el ganador. Si quiere, el perdedor le da un marcador de VP, o una carta al azar por cada líder que recupere. Pon el líder de ejército en su capital si es posible. Si no, ponle en un objetivo natal amigo (a elección del perdedor).

7. Devolución de los espacios no objetivo: Entonces el perdedor decide si quiere recuperar el control político de cualquier número de **parejas** de espacios natales no objetivo controladas en ese momento por el ganador. Si quiere, el perdedor da un marcador de VP o una carta al azar por cada grupo de dos espacios recuperados.

8. Ajuste del Desplegable de Estado Diplomático: Concluye la guerra quitando el marcador de “At War” de la casilla apropiada en el despliegue del Estado de Guerra. Si el Papado hace la paz con una potencia que está en ese momento Excomulgada (Sección

21.5), se levanta la Excomuni3n. Elimina el marcador de “-1 card” de la Tarjeta de Potencia apropiada.

NOTAS:

(1) Jugando la carta “Diplomatic Marriage” (Matrimonio Diplomático) te permite pedir la paz para recuperar TODOS los artículos perdidos en los Pasos 5 a 7 sin dar ning3n VP adicional o robo de carta.

(2) Todos los marcadores de “War Winner” (Ganador de la Guerra) ganados durante este procedimiento vienen del fondo de piezas; una vez ganados, una potencia nunca tiene que dar ninguno de sus marcadores de Ganador de Guerra.

9.4 Rescate de Líderes

El tercer segmento de la Fase Diplomática le permite a una potencia recuperar uno de sus líderes de ejército que fue capturado durante un turno anterior. La potencia que capturó al líder de ejército roba una carta (el rescate) de la mano de la potencia rescatando al líder. Cualquier número de líderes de ejército pueden rescatarse en este segmento. Sin embargo, nunca hay ning3n requerimiento para rescatar a un líder de ejército; una potencia puede optar por mantenerle cautivo indefinidamente.

9.5 Levantando la Excomuni3n

El cuarto segmento de la Fase Diplomática le permite a una potencia eliminar el marcador de “-1 Card” que se le impuso por una Excomuni3n (Sección 21.5) a su gobernante durante un turno anterior. El Papa (el jugador del Papado) roba una carta (la donaci3n a la Iglesia) de la mano de la potencia que fue excomulgada. El valor de CP de esa carta (si tiene alguno) se a3ade a los fondos papales para la construcci3n de San Pedro. Entonces la carta se pone en la pila de descartes. Pueden levantarse cualquier número de excomuniones en este segmento. Sin embargo, nunca hay ning3n requerimiento de eliminar una excomuni3n; una potencia puede elegir mantener el marcador de “-1 Card” indefinidamente.

9.6 Declaraciones de Guerra

El quinto segmento de la Fase Diplomática le permite a una potencia declarar la guerra a una o más potencias, mayores o menores. Sigue el procedimiento de Declaraci3n de Guerra (DOW) de abajo, totalizando el coste total de CP de todas las declaraciones / intervenciones hechas por cada potencia. Cuando todas las potencias han terminado el procedimiento, cada potencia declarante o interviniente juega entonces una o más cartas de su mano con un valor de CP que iguale o supere ese gasto de CP total. Esas cartas se ponen en la pila de descartes como si hubieran sido jugadas para CP en la Fase de Acci3n (Sección 11.0). Las cartas de Evento Obligatorio no pueden ser usadas para declarar la guerra o para intervenir en socorro de una potencia menor.

Procedimiento de Declaraci3n de Guerra (DOG)

1. Declaraci3n de Guerra: Cada potencia, en el orden de impulso (Sección 3.2), anuncia si quiere o no declarar la guerra a una o más potencias.

2. Declaraci3n de Guerra a Potencias Mayores: Si una potencia declara la guerra a una potencia mayor, el coste en CP de la declaraci3n se encuentra al cruzar las referencias de ambas potencias en el Desplegable de Estado Diplomático, encontrando el número en la correspondiente casilla. [Este coste se disminuye en 2 CP por la primera DOW del Habsburgo a Inglaterra después

de que Enrique VIII se case con Ana Bolena (Sección 21.3)]. Pon un marcador de “At War” en esa casilla en el desplegable de Estado de Guerra. Esas potencias están ahora en guerra hasta que se acuerde una paz en una Fase Diplomática futura.

3. Declaración de Guerra a Potencias Menores: si un jugador declara la guerra a una potencia menor, el coste de CP de la declaración siempre es 1 CP. Pon un marcador de “At War” a su fila para esta potencia que declara en la columna de la potencia menor en el desplegable de Estado de Guerra. Esas potencias ahora están en guerra para el resto de la partida; no puedes hacer la paz con las potencias menores.

4. Declaración de Guerra a Escocia: Si la declaración de guerra es contra Escocia, el jugador francés puede gastar inmediatamente 2 CP para intervenir. Si Francia interviene, Escocia es activada como un aliado francés (Sección 22), y Francia está ahora en guerra con la potencia declarante.

5. Declaración de Guerra a Venecia: Si la declaración de guerra es contra Venecia, el Papado puede gastar 2 CP inmediatamente para intervenir. Si interviene, Venecia es activada como un aliado papal (Sección 22) y ahora el Papado está en guerra con la potencia declarante.

Declaración de Guerra Durante la Fase de Acción

Tres cartas de evento (*Liga Esmalcalda*, *Maquiavelo*: “*El Príncipe*”, y las *Seis Esposas de Enrique VIII*) crean un estado de guerra durante la Fase de Acción. La derrota de Hungría por los Otomanos puede causar un estado de guerra con los Habsburgo durante la Fase de Acción (Sección 22.5). Finalmente, la activación de una potencia menor puede crear un estado de guerra entre potencias mayores (Sección 22.2). Pon el marcador apropiado en el desplegable e Estados de Guerra cuando ocurran cualquiera de esos cinco casos. Si las unidades navales de dos potencias ahora en guerra ocupan la misma zona marítima, luchan una batalla naval inmediatamente entre ellas. Si el número de daños es igual, ambos bandos deben retirarse (es una excepción a las reglas normales del combate naval).

Restricciones a las Declaraciones de Guerra

Se aplican varias restricciones que limitan el cuándo es posible declarar la guerra. Algunas de esas restricciones se aplican en todo momento; otras sólo se aplican a declaraciones hechas durante el quinto segmento de la Fase Diplomática, como se detalla abajo.

Restricciones en todo momento:

No puedes declarar la guerra a:

- Hungría-Bohemia (los Otomanos comienzan la partida en guerra con esta potencia menor, y son los únicos que pueden declarar la guerra a Hungría-Bohemia).
- Una potencia menor que está aliada a una potencia mayor (en su lugar tienes que declarar la guerra a la potencia mayor)
- Una potencia (mayor o menor) que en ese momento es tu aliado.
- Escocia si eres el Otomano, el Papado o el Protestante.
- Venecia si eres Inglaterra.
- El Protestante hasta que se haya jugado el Evento Obligatorio “Liga Esmalcalda”.
- Cualquier otra potencia si eres el Protestante y no se ha jugado aún el Evento Obligatorio “Liga Esmalcalda”.
- Un objetivo independiente (Metz, Milán, Florencia o Túnez) ya que esos objetivos pueden asediarse por cualquier potencia sin necesidad de una DOW.

- Escocia, si estás aliado con Francia en ese momento, o acabas de hacer la paz con Francia durante esta misma Fase Diplomática.

Restricciones durante la Fase Diplomática:

No puedes declarar la guerra a:

- Una potencia con la que acabas de hacer la paz anteriormente en esta misma Fase Diplomática (incluso aunque esa potencia haya forzado a hacer la paz mediante Pedir la Paz).
- Una potencia con la que te acabas de aliar anteriormente en esta misma Fase Diplomática.
- Escocia, si estás aliado con Francia en ese momento, o acabas de hacer la paz con Francia durante esta misma Fase Diplomática.
- Venecia, si estás aliado con el Papado en ese momento, o acabas de hacer la paz con el Papado durante esta misma Fase Diplomática.



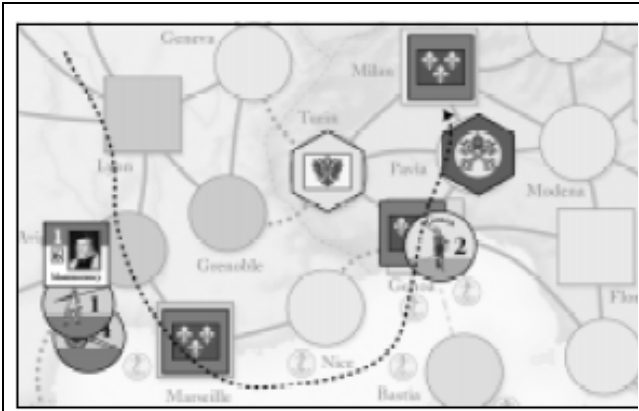
10. DESPLIEGUE DE PRIMAVERA

La quinta fase de cada turno es el Despliegue de Primavera. En este momento, cada potencia tiene la oportunidad de mover una única formación de unidades terrestres y líderes de ejército desde su capital hasta un espacio controlado amigo. Este movimiento especial no cuesta CP y se ejecuta en el Orden de Impulso. Se aplican las siguientes restricciones:

Restricciones:

- Sólo las unidades terrestres y los líderes de ejército que comienzan esta fase en su capital pueden usar el despliegue de primavera. El Habsburgo puede hacer despliegue de primavera desde cualquiera de sus capitales (pero no desde ambas). El Protestante (quien no tiene capital) nunca puede hacer despliegue de primavera.
- La potencia tiene que ser capaz de trazar un camino de cualquier longitud desde espacios controlados amigos desde su capital hasta el espacio de destino. Todos los espacios a lo largo del camino deben ser controlados amigos y ningún espacio de camino puede estar en tumultos. El camino sólo puede cruzar una zona marítima (sólo) yendo desde un puerto controlado amigo en esa zona marítima hasta otro.
- El número de unidades terrestres en la formación está limitado por el valor de mando de cualesquiera líderes de ejército presentes.
- El camino no puede cruzar un paso. (*)
- Si cualquier otra potencia tiene unidades navales en puertos que bordean una zona marítima, incluso flotas de una potencia aliada, el camino no puede cruzar esa zona marítima (a no ser que esas unidades navales le hayan sido prestadas para el turno a la potencia que hace el despliegue de primavera). (*)
- No pueden cruzar más de 5 unidades terrestres (más líderes de ejército) una zona marítima durante el despliegue de primavera. (*)

NOTA: Las restricciones marcadas con un asterisco () se ignoran por una potencia que está jugando el evento de Preparaciones de Primavera durante esta fase. Todavía se aplican todas las demás restricciones.*



EJEMPLO DE DESPLIEGUE DE PRIMAVERA: Es el turno Francés para el despliegue de primavera. Los Habsburgo y Francia lucharon por Milán el turno pasado. El francés fue capaz de mantener el objetivo, pero sus fuerzas defensoras fueron eliminadas. Quiere reforzar Milán antes de que comience la Fase de Acción. Afortunadamente, el francés controla Génova y ninguna potencia tiene una unidad naval con base en un puerto del Golfo de Lyon. Por tanto, puede desplegar primaveralmente hasta 5 unidades desde París hasta Marsella, y luego a través de esa zona marítima hasta Génova. El francés estaba preocupado por reforzar Milán durante la Diplomacia de este turno e inició una alianza con el Papado. Por lo que Pavía es un espacio amigo y la formación de Montmorency y 5 regulares pueden desplegarse hasta Milán.

11. LA FASE DE ACCIÓN

Durante la Fase de Acción, las potencias alrededor de la mesa van tomando impulsos en el orden descrito en la Sección 3.2. A la potencia iniciando una actividad se la llama la “potencia activa” a lo largo de estas reglas. Cada impulso consiste de exactamente una de las siguientes tres actividades:

- **Jugar una carta para CP.**
- **Jugar una carta como un evento.**
- **Pasar**

Jugar una carta para Puntos de Mando (CP): Todas las cartas excepto las Cartas de Evento Obligatorio pueden jugarse como CP durante un impulso. Cuando se juegan como CP, la carta da un número de CP igual a número que está dentro del círculo en la esquina superior izquierda de la carta. Entonces esos CP se gastan para llevar a cabo una o más de las acciones que se listan en la Sección 11.1 de abajo. La carta jugada se pone en la pila de descartes y se usará otra vez en turnos futuros.

Jugar una carta como un evento: Las Cartas Natales, de Evento Obligatorio, de Evento, y las de Respuesta (nunca las cartas de Combate) pueden jugarse como eventos durante un impulso de la potencia. **Nota importante:** algunos eventos sólo pueden jugarse por potencias especificadas en la carta, o si se dan ciertas condiciones. Lee los efectos impresos en la carta y ejecútalos inmediatamente. Nota que algunas cartas de evento (y todas las de Evento Obligatorio) dan CP que pueden usarse con ese evento; esos CP son gastados para llevar a cabo cualquiera de las acciones listadas en la Sección 11.1 de abajo. La carta jugada es eliminada del juego si aparece en la carta el texto “Remove from deck if played as event” (eliminar del mazo si se juega como un evento); en otro caso, ponerla en la pila de descartes. Cada carta sólo

puede ser jugada como un evento una vez en un turno. (Ya que las cartas “Here I Stand”, y “Papal Inquisition” le permiten a un jugador volver a coger del mazo de descartes cualquier carta que quiera; sin embargo está prohibido jugar la misma carta como evento dos veces en el mismo turno. Puedes jugar un evento que haga que otra potencia tome una acción (cualquier potencia puede jugar “Katherina Bora” para permitir que el Protestante consiga intentos de Reforma); en este caso, el jugador que aparece en la carta resuelve la acción, no el jugador activo.

Pasar: Más tarde en la Fase de Acción, las potencias pueden pasar para su impulso. Las potencias nunca pueden pasar si:

- Su Carta Natal aún no se ha jugado,
- Tiene en su mano un Evento Obligatorio que no ha jugado, o
- Tiene más cartas en su mano que el Valor Administrativo de su Gobernante.

Una potencia debe pasar si no le quedan cartas en su mano. Una potencia que tenga una o más cartas en su mano que pasa durante un impulso no tiene que continuar pasando. Esta potencia puede jugar una de esas cartas guardadas para usarlas en un impulso que quiera más tarde en la Fase de Acción. La Fase de Acción se termina cuando las 6 potencias han pasado en impulsos consecutivos.

11.1 Acciones

Cada acción en el juego cuesta de 1 a 4 CP. Las reglas exactas para la ejecución de cada acción se encuentran a lo largo de las Secciones 12 a la 18, y en la Sección 20. a continuación sigue una tabla, que lista todas las acciones posibles, y la sección de las reglas que se aplican. Los CP se gastan en una acción cada vez. Entonces se ejecuta esa acción hasta completarse antes de que se gaste cualquier CP que quede (es decir, las acciones no están predesignadas). Los CP no pueden acumularse de un impulso a otro; deben gastarse (o descartarse) en el impulso en el que la carta que da los CP se jugó. En la esquina superior izquierda de la Tarjeta de Potencia (Sección 4), se da una lista concisa de las acciones que una potencia puede llevar a cabo. Una potencia puede elegir ejecutar la misma acción varias veces en un impulso (esto es muy común con las acciones de movimiento para que las unidades puedan mover varios espacios). También es común cuando se están construyendo unidades (especialmente mercenarios), y cuando juegas CP para Traducir las Escrituras o para la Construcción de San Pedro.

Excepción: Las acciones de Explorar, Colonizar, Conquistar sólo se pueden llevar a cabo una vez por turno por potencia. Notar que la acción de Colonización y de Traducir las Escrituras son las únicas cuyos costes son diferentes por potencia.

SUMARIO DE ACCIONES

	Otomano	Habsburgo	Inglaterra	Francia	Papado	Protestante	Sección
Mover formación en despejado	1	1	1	1	1	1	13
Mover formación por paso	2	2	2	2	2	2	13
Movimiento naval	1	1	1	1	1	-	16
Comprar mercenarios	-	1	1	1	1	1	17
Reclutar tropa regular	2	2	2	2	2	2	17
Reclutar caballería (Sipahi)	1	-	-	-	-	-	17
Construir escuadrón naval	2	2	2	2	2	-	17
Construir corsario	1	-	-	-	-	-	17
Asedio / guerra extranjera	1	1	1	1	1	1	17
Control espacio sin fortificar	1	1	1	1	1	1	12
Iniciar piratería en zona marítima	2	-	-	-	-	-	16
Explorar	-	2	2	2	-	-	20
Colonizar	-	2	3	3	-	-	20
Conquista	-	4	4	4	-	-	20
Traducir Escritura	-	-	-	-	-	1	18
Publicar Tratado	-	-	3	-	-	2	18
Convocar Debate Teológico	-	-	-	-	3	3	18
Construcción de San Pedro	-	-	-	-	1	-	18
Quema de Libros	-	-	-	-	2	-	18
Fundar Universidad Jesuita	-	-	-	-	3	-	18

Ejemplo de Impulso

Es el turno 1 de la partida. Se repartió cuatro cartas al jugador Protestante además de su Carta Natal, "Here I Stand". Al principio de este turno jugó una carta en la Dieta de Worms, y ha jugado dos impulsos (usando una carta y su Carta Natal). En este momento tiene en su mano las cartas "Katherina Bora" y "Threat to Power". Lutero es el único teólogo alemán que no está involucrado. Los siguientes ejemplos muestran algunas de las varias actividades posibles que puede llevar a cabo en este impulso (sin embargo no es una lista exhaustiva):

1: Puede jugar cualquier carta para 3 CP (ya que ambas cartas tienen un 3 en la esquina superior izquierda). Puede usar esos 3 CP para convocar un Debate Teológico (en Alemania, ya que es la única zona lingüística que tiene teólogos Protestantes). La carta se pone en la pila de descartes.

2: Jugar cualquier carta de 3 CP, y usarla para Publicar un Tratado (2 CP) y avanzar el marcador para traducir el Nuevo Testamento al Alemán un espacio (1 CP). La carta se pone en la pila de descartes.

3: Jugar cualquier carta de 3 CP y usar todos ellos para avanzar el marcador de traducción del Nuevo Testamento al alemán tres espacios. La carta se pone en la pila de descartes.

4: Jugar una carta de 3 CP y usarla para avanzar los marcadores de traducción del Nuevo Testamento un espacio en las tres zonas lingüísticas, alemán, francés e inglés. La carta se pone en la pila de descartes.

5: Jugar "Katherina Bora" como un evento para llevar a cabo 4 intentos de reforma en cualquier combinación de zonas lingüísticas. Luego la carta se elimina del juego.

6: Jugar "Threat to Power" como un evento para eliminar un líder de ejército. La carta se pone en la pila de descartes.

7: Pasar. El Protestante puede pasar ya que no tiene ningún Evento Obligatorio o Carta Natal en su mano, y el número de cartas en su mano es igual a su Valor Administrativo.

Nota: Con las opciones 2, 3 y 4 de arriba, el Protestante puede elegir involucrar a Lutero para utilizar su bonificador de debate para avanzar la traducción del Nuevo Testamento al alemán 1 espacio adicional.

12. CONTROL Y TUMULTOS

El control político de los espacios puede cambiar por acciones, (es decir, el control de un espacio sin fortificar, o un asedio exitoso), negociación, por pedir la paz, o por el juego de un Evento. Es necesaria una línea de comunicaciones (LOC) desde un espacio natal fortificado para iniciar acciones que cambien el control de los espacios; las reglas para la LOC están incluidas en esta sección. Los espacios también pueden entrar en tumultos mediante el juego de cartas de evento. Si hay tumultos en un espacio, se pierden la mayoría de los beneficios por controlar ese espacio. El tumulto se elimina mediante la misma acción que se usa para ganar el control de un espacio sin fortificar.

12.1 Línea de Comunicaciones

Una potencia tiene una LOC hasta un espacio si puede trazar un camino de espacios y zonas marítimas desde ese espacio hasta un espacio controlado amigo, fortificado que es un espacio natal para esa potencia o para una de sus aliadas. Todos los espacios del camino (excepto el espacio donde comienza el camino) deben ser:

- Controlados amigos,
- Sin unidades enemigas, y
- Sin tumultos.

No se puede trazar una LOC a través de un electorado hasta que se haya jugado el Evento Obligatorio de la "Liga Esmalcalda". Pueden ser parte de la LOC una o más zonas marítimas adyacentes, si cada una de ellas contiene una unidad naval amiga. El camino debe estar conectado a esas zonas marítimas a través de un puerto controlado amigo (excepto el espacio de comienzo del camino, que puede ser un puerto no amigo). Se necesita una LOC para acciones de asediar y de controlar un espacio no fortificado.

12.2 Espacio No Fortificado

Una potencia puede gastar 1 CP en la acción de controlar un espacio no fortificado para ganar el control político de un espacio si se dan todos los requerimientos siguientes:

Requisitos:

- El espacio es independiente o está controlado por una potencia enemiga.
- El espacio no está fortificado.
- La potencia activa tiene una LOC hasta el espacio.
- Cualquiera, (a) unidades terrestres amigas ocupan el espacio, o (b) unidades terrestres amigas están adyacentes al espacio y no hay unidades terrestres enemigas adyacentes. [Para los

propósitos de este requisito, dos espacios conectados por un paso se considera que no están adyacentes]

NOTA: En el caso (b) de arriba, las unidades terrestres amigas adyacentes al espacio no tienen que tener LOC por sí mismas; el requerimiento de la LOC sólo es para el espacio que está siendo convertido. Las unidades que están llevando a cabo un asedio y las que están bajo asedio todavía tienen que ser todas consideradas cuando se evalúa el caso (b).

Pon un nuevo marcador de control en el espacio para indicar el nuevo propietario (a no ser que vuelva a su propietario original, en cuyo caso no se necesita marcador). Estate seguro de poner el marcador nuevo por su cara apropiada, ya que no cambia el control religioso. Si este espacio es un puerto que contiene unidades navales, esas unidades navales deben retirarse inmediatamente a una zona marítima adyacente a ese puerto, siguiendo las instrucciones del paso 9 del procedimiento del combate naval.

12.3 Espacio Fortificado

El control político de espacios fortificados sólo cambia por negociación (Sección 9.1), petición de paz (Sección 9.3), y por asedio (Sección 15). Mira la sección apropiada para más detalles.

12.4 Tumultos

Los marcadores de tumultos se ponen en los espacios debido a los eventos “*Book of Common Prayer*”, “*Cloth Prices Fluctuate*”, “*Gabelle Revolt*”, “*Janissaries Rebel*”, “*Peasants’ War*”, “*Pilgrimage of Grace*”, y “*Revolt of the Communeros*”. Los marcadores deben colocarse en espacios que no contengan unidades terrestres o navales de ninguna potencia (**Excepción:** el evento “*Book of Common Prayer*” pone en tumulto a todos los espacios católicos, independientemente del estado de ocupación). Los marcadores de descontento también pueden colocarse por excomunión de un gobernante en espacios sin ocupar (Sección 21.5), o después de un intento de Reforma fallido al usar el bonificador del teólogo Carlstadt (Sección 18.3). Los tumultos tienen los siguientes efectos:

Efectos:

- Las unidades no pueden hacer despliegue de primavera, retirarse, o evitar batalla en o a través de espacios con tumultos.
- No puede trazarse ninguna LOC a través del espacio en descontento.
- Ninguna unidad puede construirse en un espacio con tumultos.
- El espacio no se considera que es Protestante cuando cuentas puntos de victoria (VP).
- Los contenidos de este espacio se ignoran por completo cuando se están llevando a cabo intentos de Reforma y de Contrarreforma en un espacio adyacente.
- El Protestante no puede tener como objetivo de un intento de Reforma un espacio adyacente, si un espacio en tumulto bajo control religioso Protestante es el único espacio adyacente al espacio objetivo.
- El Papado no puede tener como objetivo de un intento de Contrarreforma un espacio adyacente, si un espacio en tumulto bajo control religioso Católico es el único espacio adyacente al espacio objetivo.
- Los Electorados en tumulto nunca dan VP a los Habsburgo ni al Protestante.
- Un objetivo en tumulto no se cuenta cuando estás recontado el número de VP ganados y cartas a robar. Pon un marcador de descontento adicional en la casilla de objetivo afectada en la Tarjeta de la potencia afectada, por cada objetivo en

descontento. Elimina estos marcadores cuando el descontento se elimine de ese objetivo o electorado.

- Una fortaleza en tumulto no tira contra un intento de piratería Otomana en una zona marítima adyacente.

Los espacios en tumulto pueden ser el objetivo de intentos de Reforma y de Contrarreforma.

Eliminando el Tumulto

Una potencia puede gastarse 1 CP en la acción de controlar un espacio no fortificado para eliminar el tumulto del espacio si por lo menos se da una de las siguientes condiciones:

- (a) Unidades terrestres controladas por la potencia activa ocupan el espacio,
- (b) Unidades terrestres controladas por la potencia activa están adyacentes al espacio y **no hay** unidades terrestres enemigas adyacentes al espacio [Para los propósitos de este requisito, dos espacios conectados por un paso se considera que no están adyacentes],
- (c) El descontento está en un espacio natal Protestante, y es el Protestante quien quita el tumulto antes de que se haya jugado el Evento Obligatorio de la “*Liga Esmalcalda*”.

No se necesita una LOC hasta el espacio para eliminar un tumulto (a diferencia de ganar el control político de un espacio no fortificado, donde **sí** es necesaria una LOC).

13. MOVIMIENTO

Una potencia puede mover unidades terrestres bien, con la acción de mover formaciones en despejado (1 CP), o con la acción de mover formaciones a través de paso de montaña (2 CP). Todo movimiento terrestre está restringido por las reglas que siguen. El movimiento terrestre puede causar intentos de interceptación por parte de formaciones enemigas. También se permite a los apilamientos enemigos intentar evitar batalla y retirarse a fortificaciones en respuesta a acciones de movimiento.

13.1 Procedimiento de Movimiento Terrestre

Las siguientes restricciones limitan el uso de una acción de movimiento.

Restricciones:

- Todas las unidades terrestres y los líderes de ejército que están moviendo deben comenzar la acción en el mismo espacio, y tienen que poder mover en una única formación.
- Las formaciones siempre pueden mover a un espacio independiente o a un espacio controlado por su potencia. Una formación sólo puede mover a un espacio controlado por otra potencia si:
 - ◊ La potencia activa está en guerra con la potencia que controla el espacio de destino, o
 - ◊ La potencia activa está aliada con la potencia que controla el espacio de destino.
- Las formaciones no pueden mover a un espacio que contiene unidades terrestres de otra potencia a no ser que el espacio satisfaga una de las siguientes condiciones:
 - ◊ Todas las unidades en el espacio son aliadas de la potencia activa (y no es un espacio fortificado donde un aliado tiene otro aliado bajo asedio),
 - ◊ Todas las unidades en el espacio son enemigas de la potencia activa (y no es un espacio fortificado donde un enemigo tiene a otro enemigo bajo asedio),

- ◊ es un espacio controlado por una potencia enemiga y todas las unidades en el espacio son bien, de esa potencia enemiga o aliada a ella. Cuando resuelves este movimiento, trata a las unidades que ya están en el espacio como “unidades enemigas” para todos los propósitos. Las unidades adyacentes de una potencia con unidades en el espacio también se consideran unidades enemigas y pueden interceptar al espacio si quieren
- ◊ es un espacio fortificado bajo asedio donde bien: (a) todas las unidades dentro de las fortificaciones son aliadas a la potencia activa y todas las unidades asediantes son enemigas de la potencia activa, o (b) todas las unidades dentro de las fortificaciones son enemigas de la potencia activa y todas las unidades asediantes son aliadas de la potencia activa.
- ◊ Regulares Independientes en un objetivo independiente (Sección 22.6) nunca impiden la entrada de una formación, aunque esa formación puede tener que luchar fuera con tropas de una potencia enemiga antes de ser capaz de asediar un objetivo independiente.
- ◊ Unidades aliadas,
- ◊ Unidades enemigas,
- ◊ Regulares independientes en un objetivo independiente (Sección 22.5), o
- ◊ Unidades aliadas a una potencia enemiga que ocupan un espacio controlado por esa potencia enemiga. Cuando estés resolviendo este movimiento, trata este apilamiento como “unidades enemigas” para todos los propósitos.
- Ningún líder de ejército ni unidad pueden participar en una acción de movimiento si fue parte de una formación que perdió un combate terrestre anteriormente en el impulso.
- Ningún líder de ejército ni unidad pueden participar en una acción de movimiento si ocupan un espacio fortificado enemigo que pusieron bajo asedio (Sección 15) anteriormente en el impulso.
- Uno o más líderes de ejército pueden mover sin acompañar a unidades terrestres mientras que no entren en un espacio controlado por una potencia enemiga o que contenga unidades enemigas. Si un líder enemigo está alguna vez sólo en un espacio fortificado cuando entran unidades terrestres enemigas debido a movimiento enemigo, retirada, o interceptación, ese líder es capturado inmediatamente. Pon el líder capturado en la Tarjeta de Potencia enemiga. Puede recuperarse en la Fase Diplomática de un turno siguiente (ver la Sección 9).

Las dos acciones de movimiento siguen el mismo procedimiento:

Procedimiento de Movimiento Terrestre

- 1. Declara Formación:** La potencia activa declara qué formación de unidades terrestres y líderes de ejército moverá.
- 2. Declara espacio de destino:** La potencia activa declara el espacio de destino del movimiento. El destino debe estar adyacente al espacio que ocupa la formación en ese momento.
- 3. Gasto de CP:** Se gastan 2 CP si el movimiento es a través de un paso; de otro modo, el coste sólo es 1 CP.
- 4. Juego de Cartas de Respuesta:** Las demás potencias pueden jugar las Cartas de Respuesta “*Foul Weather*” y “*Gout*” para romper esta acción de movimiento.
- 5. Lleva a cabo cualesquiera interceptaciones:** Si un apilamiento enemigo está adyacente al espacio de destino, puede ocurrir una interceptación (Sección 13.3). Las interceptaciones pueden sumar unidades enemigas al espacio al que se entra. Una

vez que se han resuelto todas las interceptaciones, las unidades terrestres y los líderes de ejército moviendo se ponen en el espacio de destino. Si la interceptación tuvo éxito, salta al paso 8 y resuelve la batalla terrestre.

6. Lleva a cabo el evitar la batalla: Si el espacio de destino contienen unidades terrestres enemigas, todas o algunas de ellas pueden intentar evitar batalla (Sección 13.3).

7. Retirada a dentro de fortificación: Si después de resolver los intentos de interceptación y de evasión, el apilamiento enemigo está en un espacio de destino fortificado con 4 ó menos unidades, esas unidades enemigas tienen la opción de retirarse a dentro de las fortificaciones (Sección 13.4).

8. Luchar Batalla Campal: Si las unidades terrestres enemigas todavía están presentes en el espacio, y no están dentro de las fortificaciones, entonces tiene lugar un combate terrestre en este espacio (Sección 14).

13.2 Interceptación

Una potencia enemiga con unidades terrestres adyacentes al espacio de destino de una acción de movimiento, pueden interceptar a las formaciones moviendo. Si varios apilamientos enemigos están adyacentes al espacio de destino, cada uno puede intentar interceptar. Cada uno de los intentos se resuelve por separado. Si varios apilamientos de diferentes potencias enemigas quieren interceptar, resuelve los intentos de interceptación en el Orden del Impulso. Una vez que una potencia tiene éxito, ninguna otra potencia puede intentar interceptar (incluso si esa otra potencia es aliada de la potencia interceptora). Las formaciones pertenecientes a la potencia que tuvo éxito en la interceptación, sin embargo puede continuar intentando interceptar a cualquier número de espacios adyacentes.

Restricciones:

- Las formaciones que mueven debido a que evitan combate, interceptan, y se retiran, no pueden ser interceptadas.
- Las formaciones nunca pueden interceptar a través de un paso de montaña.
- Sólo las unidades de una potencia que está en guerra con la potencia activa puede interceptar.
- Las unidades y los líderes de ejército que ya han intentado interceptar un movimiento en este mismo impulso (tuvieran o no éxito), no pueden intentar interceptar de nuevo.
- Las unidades y líderes de ejército bajo asedio en ese momento, no pueden interceptar. Si las unidades que asedian se van, las unidades asediadas no pueden llevar a cabo intentos de interceptación.
- Todas las unidades terrestres y los líderes de ejército situados en el paso 1 del procedimiento de interceptación (ver abajo) deben haber comenzado la acción de movimiento en el mismo espacio, y deben estar capacitados para moverse en una única formación.
- Las formaciones que mueven a un espacio fortificado amigo que no está bajo asedio no puede ser interceptado.
- Las formaciones que mueven a un espacio que ya contiene unidades terrestres sólo puede ser interceptado si las unidades interceptoras son de la misma potencia que las unidades que ya están en el espacio o de una potencia que está aliada a las unidades que ya están en el espacio. Tal interceptación no está permitida si las unidades que ya estaban en el espacio en cuestión están bajo asedio.

- Las unidades no pueden interceptar a un espacio controlado por otra potencia a no ser que la potencia que lo controla sea enemiga o aliada de las unidades interceptoras.

Procedimiento de Intercepción

1. Declarar Formación: La potencia interceptora declara qué unidades terrestres y líderes de ejército en un espacio adyacente compondrán la formación para intentar interceptar. Sólo una formación puede crearse desde cada espacio adyacente al destino del movimiento. Esta formación no necesita incluir a todas las unidades presentes.

2. Tirar un dado: La potencia interceptora tira dos dados, y suma el mejor Valor de Batalla de un sólo líder (si hay alguno) en la formación interceptora, a la tirada del dado. El Otomano suma 1 a su resultado si tiene por lo menos 1 unidad de caballería en la formación interceptora. Una potencia que no sea el otomano resta 1 de la tirada si está intentando interceptar a un apilamiento que contiene caballería otomana. Un resultado de 9 ó más indica que se tiene éxito.

3. Poner en el espacio de destino: Si tiene éxito, la formación interceptora se pone en el espacio de destino. Esta formación se trata como si estuviera en el espacio antes de que llegara la formación en movimiento. Una vez que una potencia tiene éxito, ninguna otra potencia puede intentar interceptar (incluso si esa otra potencia es aliada de la potencia interceptora).

4. Repetir para otras formaciones: Vuelve a los pasos 1-3, y resuelve los intentos de intercepción de cualquier espacio adyacente. No se permiten más intentos desde espacios que se indicaron en el paso 1 y que fallaron.

5. Luchar la Batalla Campal: Si alguno de los intentos de intercepción tuvieron éxito, lucha un combate terrestre (Sección 14) en el espacio de destino. Todas las unidades de la potencia interceptora y de sus aliados deben participar en este combate; no pueden rechazar combate o retirarse a dentro de una fortificación.

13.3 Evitar Batalla

Cuando una potencia entra en un espacio que contiene un apilamiento de unidades enemigas, alguna o todas de esas unidades enemigas pueden intentar mover a un espacio adyacente para evitar la batalla. Si el espacio de destino contiene unidades terrestres de más de una potencia mayor (que son aliadas), cada potencia mayor debe intentar evitar la batalla independientemente. Las potencias menores aliadas en ese espacio evitan batalla como un único grupo con las unidades de su potencia mayor afiliada. Nunca es obligatorio que una potencia intente evitar batalla; siempre es opcional.

Restricciones:

- Las unidades no pueden evitar batalla a un espacio independiente o a un espacio controlado por otra potencia a no ser que esa potencia sea aliada de la potencia que evita la batalla.
- Las unidades no pueden evitar batalla a un espacio en descontento o a un espacio que contiene unidades enemigas.
- Las unidades no pueden evitar batalla a una zona marítima.
- Las unidades no pueden evitar batalla a un espacio desde el que acaban de abandonar las formaciones enemigas de las que se está evitando batalla.
- Las unidades y los líderes de ejército bajo asedio no pueden evitar batalla.

- Las unidades de una potencia no pueden evitar batalla si cualesquiera unidades de esa potencia interceptaron al espacio de batalla durante esta acción de movimiento.

Procedimiento de Evitar Batalla

1. Declarar intentos: Cada potencia mayor con unidades terrestres en el espacio de destino de la acción de movimiento, declara si quiere o no evitar batalla. Sigue los pasos 2-5 para cada potencia antes de ir a la siguiente.

2. Designar el espacio de destino: Esta potencia designa un espacio adyacente al que intentará mover las unidades que intentan evitar la batalla. El espacio debe cumplir las restricciones que se listan arriba.

3. Elegir unidades: La potencia elige las unidades terrestres y los líderes de ejército que intentan evitar la batalla. El número total de unidades elegidas puede exceder el número que puede ser movido como una única formación. Cualquier número de unidades puede apartarse del intento de evitar batalla; esas unidades se incluirán automáticamente en el combate terrestre que sigue.

4. Tirada del dado: La potencia que evita combate tira dos dados, y añade al dado el mejor Valor de Batalla de un sólo líder de ejército (si hay alguno) presente en el apilamiento. El Otomano suma 1 a su resultado si tiene por lo menos 1 unidad de caballería en la formación interceptora. Una potencia que no sea el otomano resta 1 de la tirada si está intentando interceptar a un apilamiento que contiene caballería otomana. Un resultado de 9 ó más indica que se tiene éxito. Si todo el apilamiento que intentaba evitar batalla ya ha perdido una batalla en este impulso, evitan batalla automáticamente. No es necesaria una tirada en este paso. *Excepción: Si todas las unidades de la formación que intenta evitar la batalla ya ha perdido una batalla terrestre durante este impulso, puede evitar batalla automáticamente –no es necesaria la tirada del dado–.*

5. Poner en el espacio de destino: Si tiene éxito, la formación evasora se pone en el espacio elegido adyacente.

6. Repetir para otras formaciones: Vuelve a los pasos 2-5 para cada potencia que quede con unidades en el espacio de destino de la acción de movimiento.

13.4 Retirada a Fortificaciones

Las unidades enemigas en el espacio de destino pueden retirarse a dentro de fortificaciones en el paso 7 del procedimiento de movimiento, si se dan las siguientes condiciones:

- El espacio de destino está fortificado,
- La potencia enemiga controla el espacio de destino,
- Había presentes en el espacio 4 unidades o menos (más cualquier número de líderes de ejército) después de que se resolvieran los intentos de intercepción y de evitar la batalla.

Nunca es necesario que una potencia se retire a dentro de sus fortificaciones; es totalmente opcional. Si se retira, todas las unidades presentes deben retirarse juntas. Si están defendiendo el espacio las unidades de más de una potencia cuando la formación activa entra, la potencia que controla el espacio decide si retirarse o no a dentro de las fortificaciones. Si las unidades deciden retirarse a dentro de las fortificaciones, el combate terrestre se evita el combate terrestre durante este impulso. Si la formación activa tiene más unidades que el número de unidades dentro de la fortificación, ahora esta fortificación está bajo asedio (Sección

15). Si la formación activa no tiene más unidades, tiene dos opciones:

1. Si le quedan CP que jugar en este impulso, la formación activa puede gastar 1 CP (o 2 CP si el movimiento es a través de un paso de montaña) para continuar el movimiento a un espacio adyacente. (Sin embargo, si luego son obligados a retirarse de este nuevo espacio y volver al espacio fortificado, son eliminadas).

2. De otro modo, la formación activa debe retirarse al espacio desde el que entró en el espacio fortificado. Esta retirada no le cuesta ningún CP, pero la retirada debe respetar todas las restricciones de retirada listadas en la sección 14.1.

14. COMBATE TERRESTRE

El combate terrestre ocurre debido a la acción de movimiento dentro de un apilamiento enemigo o debido a una intercepción exitosa. Cada potencia involucrada cuenta sus dados de combate y tira para ver cuántos “daños” hace. Cada daño causa una baja en el oponente. El bando que hace más daños es el ganador y mantiene el espacio. El apilamiento de la potencia perdedora debe retirarse a un espacio adyacente.

Procedimiento del Combate Terrestre

1. Juego de Cartas de Respuesta: Ambos bandos (comenzando por el atacante) tienen una última oportunidad para jugar las Cartas de Respuesta *Lansquenets* o *Mercenarios Suizos* para cambiar el número de unidades en el espacio.

2. El atacante suma los dados de batalla: Siempre se considera que el jugador activo es el atacante en un combate terrestre. El atacante cuenta el número de dados que tirará, tal y como sigue:

- 1 dado por cada unidad terrestre en la formación.
- 1 dado por cada punto de Valor de Batalla de su mejor líder de la fuerza atacante.

3. El defensor suma los dados de batalla: El interceptor o el jugador con el apilamiento de unidades en el espacio de destino siempre se considera que es el defensor. El defensor recuenta el número de dados que tirará, tal y como sigue:

- 1 dado por cada unidad terrestre defensora en el espacio.
- 1 dado por cada punto de Valor de Batalla de su mejor líder de ejército presente en el espacio.
- 1 dado por ser el defensor.

4. El atacante declara las Cartas de Combate: El atacante declara cualesquiera cartas de combate que quiere jugar como eventos en la batalla.

5. El defensor declara las Cartas de Combate: El defensor declara cualesquiera cartas de combate que quiere jugar como eventos en la batalla.

6. Tirar el dado: Ambos jugadores tiran sus dados (teniendo en cuenta que el juego de las Cartas de Combate de *Mercenarios Sobornados* o de *Ataque Sorpresa* en los pasos 4 ó 5 pueden hacer que el jugador tire diferente número de dados que los estipulados en los pasos 2 y 3). Cada tirada de “5” ó “6” se considera un daño.

7. Juego de Jenízaros: Si el Otomano fue uno de los que estuvieron involucrados en la batalla, y en este turno aún no ha

jugado el evento *Jenízaros*, puede jugar su Carta Natal para tirar dados extra para intentar causar más daños.

8. Declarar ganador: El bando causando más daños es el ganador de la batalla. El defensor gana todos los empates.

9. Tomar bajas: Cada bando elimina 1 unidad terrestre por cada daño recibido. Si ambos bandos son eliminados, el bando que tiró más dados conserva 1 unidad. Si ambos bandos son eliminados y ambos tiraron el mismo número de dados, el defensor conserva 1 unidad.

10. Captura de líderes: Si están presentes uno o más líderes de ejército en el bando que es completamente eliminado, son capturados por el enemigo. Pon los líderes capturados en la Tarjeta de la Potencia que les derrotó. Pueden recuperarse en la Fase Diplomática de un turno próximo (Sección 9).

11. Llevar a cabo retiradas: Las unidades de la potencia perdedora se retiran como se describe en 14.1, (a no ser que sena eliminadas).

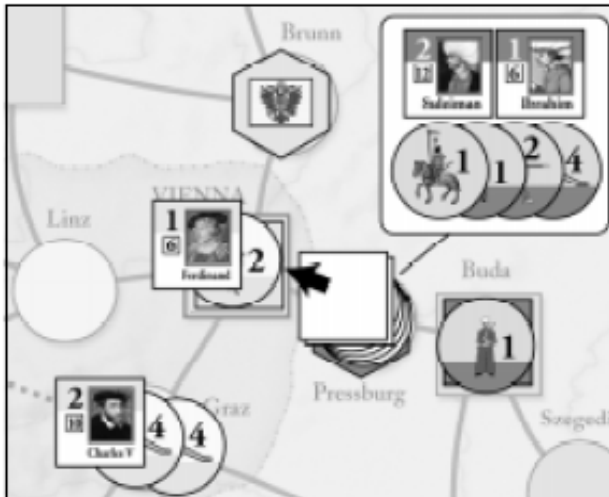
12. Comprobar asedio: Si el combate ocurrió en un espacio fortificado, y el jugador activo ganó, comprueba que la formación activa tiene más unidades que las que el jugador perdedor tiene dentro de las fortificaciones. Si lo tiene, ahora el espacio está bajo asedio (Sección 15). Si no, el jugador activo debe retirarse con todas sus unidades, como se especifica en la Sección 15.3, rompiendo el asedio.

14.1 Retirada

Todas las unidades y líderes de ejército de la potencia perdedora tienen que retirarse. Si el combate ocurrió en un espacio fortificado, y la potencia controlando ese espacio perdió el combate, entonces hasta cuatro unidades (a la elección del propietario), y cualquier número de líderes de ejército, pueden retirarse a las fortificaciones. Cualesquiera unidades que queden fuera de las fortificaciones tienen que retirarse a un único espacio adyacente elegido por el propietario de las unidades. Ese espacio debe contemplar todas las restricciones listadas abajo. Si no existe un espacio que cumpla, **todas las unidades en ese apilamiento son eliminadas**; cualesquiera líderes de ejército presentes son capturados.

Restricciones:

- Las unidades no pueden retirarse a un espacio en tumulto o a un espacio que contenga unidades enemigas.
- Las unidades no pueden retirarse a una zona marítima.
- Las unidades no pueden retirarse a un espacio independiente o a un espacio controlado por otra potencia a no ser que esa potencia sea un aliado de la potencia en retirada.
- Si el defensor pierde el combate, sus unidades no pueden retirarse al espacio desde el que entró el enemigo.
- Si la potencia activa perdió el combate, el espacio elegido debe ser el espacio desde el que esta formación entro en el combate.



EJEMPLO DE INTERCEPTACIÓN Y DE BATALLA: Es el impulso Otomano. Solimán, Ibrahim, 7 regulares y 1 caballería están apilados en Pressburg, el espacio entre Viena y Buda. El Otomano gasta 1 CP para mover toda la formación a Viena. Carlos V y 8 regulares Habsburgo están apilados en Graz, adyacente a Viena. Intentan interceptar, sumando 2 a su tirada de dado al Valor de Batalla de Carlos, y restando 1 por la presencia de la caballería Otomana. La formación de Carlos saca un 8, justo suficiente para la interceptación. [Si hubiera fallado el intento de interceptación, Fernando y los dos regulares en Viena habrían tenido la opción de luchar una batalla campal fuera de Viena (;no una opción insignificante!), evitar batalla a Brunn, Linz, o Graz, o retirarse a dentro de las fortificaciones de Viena]. En la batalla campal que resulta, los Otomanos tiran 8 dados por sus unidades, más 2 dados por Solimán (el valor del mejor líder), con un total de 10 dados. El Habsburgo tirará 10 dados por sus unidades más 2 dados por el valor de Carlos más 1 dado por ser el defensor, con un total de 13 dados. Los Otomanos hacen 3 daños de sus 10 dados; los Habsburgo hacen 5 daños de sus 13 dados. 3 regulares Habsburgo son eliminados; El Otomano elige eliminar la unidad de caballería y 4 regulares. Solimán, Ibrahim y los 3 regulares que quedan se retiran al espacio desde el que entraron a la batalla campal (Pressburg). Carlos, Fernando y 7 regulares Habsburgo permanecen en Viena.

15. ASEIDIO

Las unidades en un espacio fortificado son puestas bajo asedio si se retiran a las fortificaciones durante el movimiento del enemigo (Sección 13.4), o después del combate (Sección 14.1) y las fuerzas del enemigo sobrepasan a las defensoras. Las unidades bajo asedio no pueden mover, atacar, interceptar, o evitar combate hasta que se rompa el asedio (Sección 15.3). (Las unidades navales en un puerto bajo asedio pueden mover). Notar que es posible que un espacio fortificado bajo asedio por dos potencias a la vez si esas potencias son aliadas, ambas están en guerra con la potencia que controla este espacio fortificado, y ambas potencias tienen más unidades en el espacio que la potencia dentro de las fortificaciones.

15.1 Asalto

Una potencia que está asediando puede gastar 1 CP en la Acción de Asedio / Guerra Extranjera para intentar ganar el control del espacio, pero no en el mismo impulso en que el espacio fue puesto bajo asedio. Un espacio sólo puede estar sujeto a una resolución de asedio en un único impulso (aunque una potencia puede iniciar múltiples asedios en diferentes espacios en el mismo impulso). Los asedios se llevan a cabo por una única formación de unidades y líderes de ejército en el mismo espacio que la fortificación. Los requisitos para una acción de Asedio son los siguientes:

Requisitos:

- Hay más unidades terrestres en la formación que asedia que unidades terrestres dentro de las fortificaciones. Los espacios fortificados que están vacíos también tienen que ponerse bajo asedio un impulso antes de que puedan ser asediados en un turno posterior. (**Excepción:** la carta *Roxelana* le permite al jugador Otomano asediar un espacio fortificado en el mismo impulso que se inició el asedio).
- La potencia que asedia tiene una LOC hasta el espacio.
- La potencia que controla el espacio fortificado no tiene un escuadrón naval en una zona marítima adyacente.
- Si la potencia que controla el espacio fortificado tiene escuadrones navales en el espacio fortificado, hay un número mayor de escuadrones de la potencia que asedia en una(las) zona(s) marítima(s) adyacente(s).

Los corsarios se ignoran para este propósito en los dos últimos requisitos (bloqueo naval); sólo los escuadrones navales se consideran.

Procedimiento de Asedio

1. Declarar Formación: El jugador activo declara qué formación de unidades y líderes van a hacer el asedio. Todos los requisitos listados arriba se deben dar en este momento.

2. Juego de Cartas de Respuesta: Otras potencias pueden jugar las Cartas de Respuesta “*Foul Weather*” y “*Gout*” para romper esta acción de asedio. El jugador activo tiene una última oportunidad para jugar las Cartas de Respuesta *Lansquenetes* o *Mercenarios Suizos* para cambiar el número de unidades en el espacio.

3. Sumar los dados del atacante: El jugador activo siempre se considera el atacante en el asedio. El atacante cuenta el número de dados que tira del siguiente modo:

Si es contra un espacio fortificado sin unidades defendiendo:

- 1 dado por cada unidad en el espacio (se ignoran las unidades de caballería).
- 1 dado por cada punto de Valor de Mando de su mejor líder de ejército en el espacio.

Si es contra un espacio fortificado con 1 ó más unidades defendiendo:

- 1 dado por cada 2 unidades terrestres en el espacio (se ignoran las unidades de caballería), redondeando fracciones hacia arriba.
- 1 dado por cada punto de Valor de Batalla de su mejor líder de ejército en el espacio.

4. Sumar los dados del defensor: El jugador que controla el espacio siempre es el defensor en un asedio. El defensor cuenta el número de dados que tira como sigue:

- 1 dado por cada unidad terrestre en el espacio (las unidades de caballería se ignoran).
- 1 dado por cada punto de Valor de Batalla de su mejor líder de ejército en el espacio.
- 1 dado por ser el defensor.

5. El atacante declara las Cartas de Combate: El atacante declara cualesquiera cartas de combate que quiere jugar como eventos de batalla para afectar al combate de asedio.

6. El defensor declara las Cartas de Combate: El defensor declara cualesquiera cartas de combate que quiere jugar como eventos de batalla para afectar al combate de asedio. Si más de una potencia mayor controla unidades defensoras en el espacio, cada una puede jugar Cartas de Combate.

7. Tirar los dados: Ambos jugadores tiran sus dados y cuentan los daños que hacen. Cada tirada de “5” ó “6” se considera un daño.

8. Juego de Cartas de Respuesta: Cualquier potencia puede jugar la Carta de Respuesta *Artillería de Asedio* para dar al atacante más dados para que intente hacer más daños.

9. Tomar bajas: Cada bando elimina una unidad por cada daño sufrido de su contrario. (Se pueden tomar como bajas las unidades de caballería).

10. Asalto exitoso: Si el atacante hizo por lo menos 1 daño, no queda ninguna unidad asediada en el espacio, y por lo menos sobrevivió a la batalla 1 unidad atacante, el asedio es un éxito. Todas las unidades navales en el espacio son eliminadas, y los líderes de ejército enemigos son capturados. Pon un líder capturado en la Carta de la Potencia que te derrotó. Pueden volver a recuperarse en la Fase Diplomática de un turno próximo (Sección 9). Si el defensor tiene unidades navales y/o líderes navales en el espacio, ponlos en el Contador de Turnos para el próximo turno. Los líderes volverán a entrar en el tablero en el próximo turno, y las unidades navales estarán disponibles para su construcción (8.2). El atacante gana el control político del espacio.

11. Asalto fracasado: Si el atacante no hizo por lo menos un daño, o quedó alguna unidad asediada, el asedio no es un éxito. El número de unidades terrestres asediadas aún tiene que exceder a las unidades terrestres asediadas que quedan bajo asedio. Si no, la fuerza asediada debe retirarse como se describe en 15.3. Si son eliminadas todas las unidades atacantes, los líderes atacantes supervivientes se ponen en el espacio fortificado amigo más cercano o en su capital, como se describe en el paso 6 del Procedimiento del Segmento de Paz (Sección 9.3).

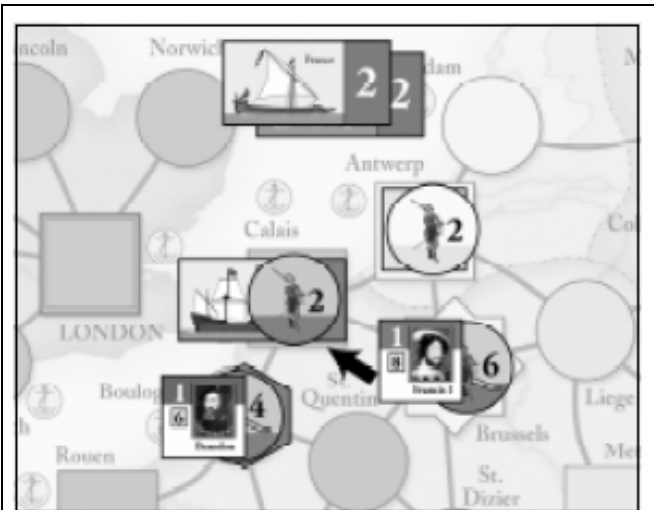
Si anteriormente en el impulso se unieron unidades y líderes al apilamiento que ya estaba asediando un espacio fortificado, esas unidades y líderes que acaban de llegar pueden participar en el asedio, y pueden ser incluidos en el cálculo del paso 3 (con tal que el complemento de fuerzas atacantes usado pueda integrarse en una única formación).

15.2 Fuerzas de Socorro

Una formación amiga a las unidades en la fortificación puede entrar en un espacio fortificado bajo asedio e iniciar un combate terrestre en un intento de romper el asedio. En esta situación de “fuerza de socorro”, las unidades y líderes dentro de la fortificación pueden participar en el combate terrestre, **incluso si**

el número total de unidades ahora excede el tamaño permitido de la formación (basado en los líderes presentes en ese espacio). El jugador, puede elegir no hacer intervenir en el combate terrestre a unidades que comenzaron el impulso dentro de la fortificación, si no quiere arriesgarse a perderlas. Hay tres resultados posibles en la situación de una “fuerza de socorro”:

- Si el jugador activo gana el combate terrestre resultante, las fuerzas asediadas se retiran y el asedio se rompe.
- Si el jugador activo pierde el combate terrestre, pero el número de daños hechos por ambos bandos es **igual**, el jugador activo puede elegir retirar cualesquiera unidades o líderes de ejército que participaron en el combate a las fortificaciones (incluyendo unidades que fueron parte de la fuerza de socorro que entraron en el espacio). El número total de unidades dentro de la fortificación nunca puede exceder 4 después de dicha retirada. Todas las demás unidades atacantes se retiran según la Sección 14.1.
- Si el jugador activo pierde el combate terrestre, y el número de daños que hizo fueron **menos que** los de su oponente, sólo las unidades que comenzaron el impulso dentro de la fortificación puede retirarse adentro. Todas las demás unidades atacante se retiran como en la Sección 14.1. Si todas las unidades atacantes de la fuerza de socorro resultaron eliminadas, cualesquiera líderes de ejército de la fuerza de socorro son capturados, y no se lleva a cabo ninguna retirada.



EJEMPLO DE ASEDIO, ASALTO Y FUERZA DE SOCORRO

Impulso Francés: Francisco y 6 regulares ocupan Bruselas, que ahora está bajo control político francés. Francisco utiliza una acción de Movimiento de Formación en Despejado para mover todas sus unidades a Calais, en un intento de asediar ese objetivo. La formación de Brandon de 4 regulares en la adyacente Boulogne falla en interceptar este movimiento. Los 2 regulares Ingleses en Calais se retiran adentro de las fortificaciones, esperando al socorro de Brandon durante el próximo impulso inglés. Ya que la formación de Francisco supera a la defensora inglesa en Calais, ese objetivo está ahora bajo asedio. El asalto tienen que esperar hasta el próximo impulso francés.

Impulso Inglés: Ahora Brandon viene en ayuda de Calais. El francés no evita la batalla. Tiene lugar una batalla campal de fuerza de socorro. El inglés elige meter las unidades que defienden en la batalla, dándole 6 dados por las unidades y 1 dado por el líder Brandon. El francés tira 6 dados por las unidades, 1 por Francisco, y 1 por ser el defensor. El inglés no

consigue ningún daño de los 7 dados; el francés hace 2 daños; el inglés toma las 2 bajas de la formación de Brandon; vuelve con 2 regulares a Boulogne.

Impulso Francés: Ahora Francisco está preparado para asaltar Calais. Las 2 flotas francesas del Mar del Norte (en comparación a la flota inglesa en Calais) justo le da la suficiente presencia naval para satisfacer los requerimientos para un asalto. El francés tira 1 dado por cada 2 unidades terrestres (redondeando hacia arriba las fracciones), dándole 3 dados, más 1 por Francisco. El inglés tira 2 dados por las unidades más 1 dado por ser el defensor. Si el francés puede hacer 2 daños, Calais caerá y la flota inglesa será eliminada.

15.3 Ruptura del Asedio

Un asedio se rompe inmediatamente si el apilamiento que asedia ya no tiene más unidades terrestres (cuenta la caballería para estos propósitos) que las unidades de la formación que hay dentro de la fortificación. Esto puede ocurrir si parte de la fuerza asediante deja el espacio como parte de una acción de movimiento, una intercepción exitosa, o un intento de evitar batalla exitoso. Esto también puede ocurrir si el apilamiento que asedia tiene muchas bajas durante la resolución de un asedio, una batalla contra una fuerza de socorro, o debido al juego de una carta de evento. Cuando se rompe un asedio, el apilamiento debe retirarse inmediatamente a un espacio adyacente que cumpla las siguientes restricciones. Esta retirada no cuesta ningún CP. Si no existen tales espacios legales, **todas las unidades en el apilamiento son eliminadas; cualesquiera líderes en el apilamiento son capturados.**

Restricciones:

- Las unidades no pueden retirarse a un espacio en tumulto, o a un espacio que contiene unidades enemigas.
- Las unidades no pueden retirarse a una zona marítima.
- Las unidades no pueden retirarse a un espacio independiente, o a un espacio controlado por otra potencia a no ser que esa potencia esté aliada a la potencia en retirada.

16. AVENTURAS NAVALES

Las unidades navales mueven, luchan, interceptan, evitan batalla en las zonas marítimas y puertos del mapa, como las unidades terrestres lo hacen en espacios del mapa. Las unidades navales también tienen capacidad de transporte, lo que permite que las unidades terrestres atraviesen zonas marítimas (mientras ese movimiento tenga lugar en el mismo impulso). Los corsarios otomanos también pueden iniciar acciones de piratería.

16.1 Movimiento Naval

Una potencia puede mover unidades navales con la acción de movimiento naval (1 CP). A diferencia del movimiento terrestre (donde la acción de movimiento sólo le permite mover a una formación), la acción de movimiento naval permite mover a todas las unidades navales de esa potencia (y a sus potencias menores aliadas activadas). El movimiento naval puede causar intentos de intercepción por las unidades navales enemigas. Las unidades navales enemigas también están permitidas para intentar evitar batalla en respuesta a las acciones de movimiento naval.

Todos los movimientos navales son a un lugar “adyacente”. Los puertos están adyacentes a una o dos zonas marítimas, según se marca con el símbolo de ancla. Las zonas marítimas están

adyacentes a todos los puertos con símbolos en su zona, y a todas las zonas marítimas que tienen un borde de zona marítima común. Las unidades navales de dos potencias diferentes que no están en guerra pueden ocupar la misma zona marítima después del movimiento. Los intentos de intercepción, los intentos de evitar batalla, y el combate naval sólo se intentan contra unidades navales enemigas. Los movimientos navales deben cumplir con las siguientes restricciones:

Restricciones:

- Las unidades navales siempre tienen que mover a un lugar adyacente. El movimiento desde el Mar Jónico al Mar Tirreno, de la Costa Berberisca al Océano Atlántico, del Mar Egeo al Mar Negro (o viceversa para cualquiera de estas combinaciones) no está permitido ya que estas zonas marítimas no están adyacentes.
- Las unidades navales sólo pueden mover a puertos controlados por otro jugador si en ese puerto están presentes unidades navales enemigas. (Esta restricción prohíbe los movimientos navales a un puerto controlado por una potencia mayor aliada).
- Los líderes navales deben estar en el mismo apilamiento que unidades navales amigas siempre que sea posible. Los líderes navales pueden acompañar a cualquier unidad naval que esté moviendo desde el puerto o la zona marítima del líder. Si el movimiento naval está dejando vacío el puerto o la zona marítima del líder naval, entonces ese líder naval debe acompañar a una de las unidades navales que lo está dejando.
- Ninguna unidad naval puede participar en un movimiento naval si fue parte de un apilamiento de unidades navales que perdió un combate naval anteriormente durante el impulso.
- Las unidades navales de las potencias menores Génova y Venecia (así como el líder naval Andrea Doria) nunca pueden mover a la zona marítima del Atlántico Norte.

Procedimiento de Movimiento Naval

1. Declarar movimientos navales: La potencia activa declara qué unidades navales y líderes moverá, y designa el destino de cada una de esas unidades. El destino de las unidades tiene que estar adyacente a la que ocupan actualmente.

2. Ejecución del movimiento naval: La potencia activa ejecuta todos los movimientos navales en el orden que quiera. Las unidades navales y los líderes que comienzan el movimiento apilados pueden mover juntos si mueven al mismo destino. Apila las nuevas unidades que llegan al puerto de destino o zona marítima como sigue:

- **Si llegan a un puerto:** Las unidades navales que llegan se ponen debajo de cualesquiera unidades terrestres y líderes de ejército, y se orientan normalmente (en horizontal).
- **Si llegan a una zona marítima que tiene unidades amigas:** Las unidades navales que llegan se ponen encima de las demás unidades amigas, y se orientan igual que aquellas unidades.
- **Si llegan a una zona marítima sin unidades amigas:** Las unidades navales que llegan se ponen en la zona giradas 90° (en vertical).

3. Jugar Cartas de Respuesta: Las demás potencias mayores pueden jugar la Carta de Respuesta *Foul Weather (Mal Tiempo)* para romper esta acción de Movimiento Naval.

4. Llevar a cabo intercepciones: Los apilamientos de unidades que están orientadas en vertical pueden ser interceptadas por unidades enemigas en un lugar adyacente. Si hay varios apilamientos enemigos adyacentes al espacio de destino, pueden

interceptar una o varias unidades de cada apilamiento (a elección del propietario). Cada intento se resuelve por separado, y el propietario elige el orden de sus intentos. Si varios apilamientos de diferentes potencias enemigas quieren interceptar todas, resuelve los intentos de intercepción en el Orden del Impulso. Una vez que una potencia tiene éxito, ninguna otra potencia puede intentar interceptar (incluso si esa otra potencia es una aliada de la potencia interceptora). La intercepción no puede intentarse por unidades navales en un lugar que ya tiene unidades navales de la potencia activa. La potencia que intercepta tira dos dados y los suma al valor de batalla de cualquier líder naval presente. Un resultado de 9 ó más es un éxito. Si se tiene éxito, las unidades navales interceptoras se ponen en el espacio de destino, y se orientan en vertical. Todos los apilamientos que interceptaron exitosamente se juntan en un mismo apilamiento (y lucharán como una fuerza combinada en un combate naval, en el paso 7 de abajo).

5. Llevar a cabo evitar el combate: Las unidades navales enemigas en zonas marítimas (no en puertos) pueden intentar evitar batalla si se dan estas dos condiciones (estas condiciones representan que la potencia activa entra en una zona marítima en el paso 2, en el que no tuvo lugar ninguna intercepción en el paso 4):

- Todas las unidades navales se orientan normalmente.
- Las unidades navales de la potencia activa se orientan en vertical.

Resuelve los intentos de evitar batalla en el Orden del Impulso. La potencia enemiga que intenta evitar batalla designa una localización adyacente a la que quiere intentar moverse. Los puertos adyacentes deben estar controlados por la potencia que evita batalla; las zonas marítimas no pueden contener unidades de una potencia en guerra con la potencia que evita la batalla. Todas las unidades navales de esta potencia en la zona marítima deben evitar batalla juntas. La potencia que evita batalla tira dos dados, y suma el valor de batalla de cualquier líder naval presente. Un resultado de 9 ó más es un éxito. Si se tiene éxito, se ponen las unidades navales evitando batalla en el destino adyacente que se eligió.

6. Girar las unidades: Después de que se han realizado todos los intentos de evitar batalla, gira todas las unidades que están en vertical a su orientación normal (horizontal).

7. Combate naval: Si las unidades navales de las potencias activa y enemiga ocupan la misma zona marítima o puerto, el combate naval ocurre en ese lugar. La potencia activa resuelve los combates navales que resultaron del movimiento naval en cualquier orden que quiera. Si está presente en la zona marítima más de una potencia enemiga, el jugador activo elige con cuál luchará primero (los apilamientos aliados enemigos no están combinados); tiene que seguir luchando contra las fuerzas navales enemigas hasta que pierda un combate (y se retire) o hasta que haya luchado con cada enemigo.

16.2 Combate Naval

El combate naval tiene lugar debido a una acción de movimiento naval a una zona marítima o puerto ocupado por unidades navales enemigas, o debido a una intercepción exitosa. Cada potencia envuelta cuenta sus dados totales, y tira para ver cuántos daños puede hacer. Los daños pueden causar bajas en el contrario. El bando con más daños causados al contrario es el ganador.

Después del combate, las unidades de un bando deben retirarse a un lugar adyacente.

Procedimiento de Combate Naval

1. El atacante suma dados: El jugador activo siempre es el atacante en un combate naval. El atacante cuenta el número de dados que tirará como sigue:

- 1 dado por cada corsario.
- 2 dados por cada escuadrón naval.
- 1 dado por cada punto de valor de batalla de su mejor líder naval en el espacio.

2. El defensor suma dados: El jugador que intercepta, o el jugador con el apilamiento de unidades en el lugar de destino siempre se considera el defensor en el combate naval. El defensor cuenta el número de dados que tirará como sigue:

- 1 dado por cada corsario
- 2 dados por cada escuadrón naval
- 1 dado por cada punto de valor de batalla de su mejor líder naval en el espacio.
- 1 dado por ser el defensor, pero sólo si el combate está siendo en un puerto.

3. El atacante declara las Cartas de Combate: El atacante declara cualesquiera cartas de combate que quiera jugar como eventos de batalla en el combate.

4. El defensor declara las Cartas de Combate: El defensor declara cualesquiera cartas de combate que quiera jugar como eventos para afectar en el combate.

5. Tirar los dados: Ambos jugadores tiran sus dados, y cuentan el número de daños que han conseguido. Cada tirada de “5” ó “6” se considera un daño.

6. Juego de Cartas de Respuesta: Si el Otomano fue uno de los que estuvieron involucrados en el combate naval, y en este turno aún no ha jugado el evento *Jenizaros*, puede jugar su Carta Natal para tirar dados extra para intentar causar más daños. Cualquier potencia puede jugar la Carta de Respuesta *Professional Rowers (Remeros Profesionales)* para darle la oportunidad de hacer daños extra a uno de los contendientes.

7. Declaración del ganador: El bando que hace más daños es el ganador de la batalla. El defensor gana los empates.

8. Tomar bajas: Cada bando elimina 1 escuadrón naval por cada 2 daños sufridos del oponente. Si quedan daños contra el otomano después de aplicar daños a escuadrones navales, cada daño que queda elimina 1 corsario. Los daños impares que permanecen contra el bando perdedor eliminan 1 escuadrón naval extra; los daños impares que quedan contra el ganador se ignoran. Si ambos bandos son eliminados, el bando que tiró más dados conserva 1 escuadrón. Si ambos bandos son eliminados, y tiraron el mismo número de dados, el defensor conserva 1 escuadrón.

9. Una potencia se retira: Si el combate ocurrió en un puerto, el atacante se retira a una zona marítima conectada a ese puerto que esté libre de unidades navales enemigas. (NOTA: *el atacante se retira independientemente de si ganó la batalla o no*). Si el combate ocurrió en una zona marítima, el perdedor se retira a un lugar adyacente libre de unidades navales enemigas. En cualquier caso, si no hay tales lugares, las unidades navales son eliminadas.

10. Poner las unidades en el Contador de Turnos: Si uno o más líderes navales están presentes en un bando que es eliminado por completo, son puestos inmediatamente en el próximo turno del Marcador de Turnos. Todas las unidades navales perdidas en el combate también se ponen en el Contador de Turnos. En el próximo turno, los líderes volverán a entrar en juego, y los escuadrones se podrán reconstruir (8.2).

16.3 Transporte Naval

Si una potencia tiene unidades navales en una o más zonas marítimas adyacentes, puede hacer un movimiento especial de unidades terrestres a través de esas zonas marítimas. Este movimiento espacial se llama “transporte naval” y se considera un caso especial de acción de movimiento de una formación en despejado.

Procedimiento de Movimiento Naval

1. Gasto de CP y movimiento: La potencia activa debe tener por lo menos 2 CP para gastarlos en esa Fase de Acción. Si es así, una formación de 5 ó menos unidades terrestres (más líderes de ejército) en un puerto pueden mover a una zona marítima adyacente que contienen unidades navales amigas. (Las unidades navales amigas no pueden ser de una potencia aliada a no ser que esas unidades específicas fueron prestadas a la potencia activa durante la Fase Diplomática). Este movimiento cuesta 1 CP y se considera que es una acción de movimiento de una formación en despejado. Las unidades que mueven por transporte naval no pueden ser interceptadas en mar. Las demás potencias mayores pueden jugar la Carta de Respuesta *Foul Weather (Mal Tiempo)* para romper esta acción de Movimiento Naval. Una formación bajo asedio no puede mover por transporte naval.

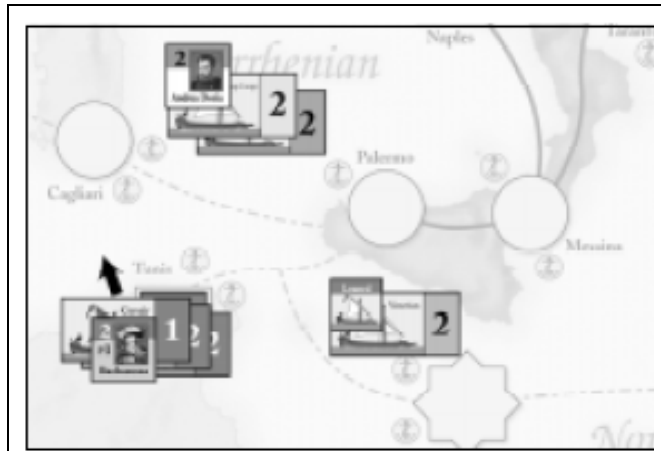
2. Transporte por varias zonas navales: Luego, la potencia activa continúa moviendo la formación hasta una zona marítima adyacente o puerto al coste de 1 CP por cada uno de tales movimientos. Los movimientos desde una zona marítima a otra está permitida mientras la potencia tenga una unidad naval amiga en cada zona, y suficientes CP para hacer que la formación vuelva a puerto antes de que termine el impulso.

3. Terminar en puerto: Las formaciones terminan su transporte naval moviendo a un puerto adyacente a la última zona marítima en la que entró. El puerto debe cumplir las siguientes restricciones:

- El puerto no puede contener ninguna flota enemiga.
- Debe ser un espacio por el que una potencia podría hacer un movimiento terrestre (es decir, no puede ser un puerto de una potencia con la que la potencia activa no esté aliada ni en guerra).

Trata este movimiento al espacio final como si fuera una acción de movimiento terrestre. Las unidades enemigas pueden interceptar, evitar batalla, retirarse a fortificación, o permanecer y forzar combate terrestre.

4. Transporte naval y batallas terrestres: Si la potencia activa pierde un combate terrestre en el puerto al final del transporte naval, todas las unidades transportadas son eliminadas y cualesquiera líderes de ejército presentes son capturados.



EJEMPLO DE MOVIMIENTO MARÍTIMO Y DE COMBATE

Es el impulso del Otomano. Génova es aliada del Habsburgo. Venecia es aliada del Papado, pero le dejó una flota veneciana a los Habsburgo durante la Fase Diplomática para este turno. El Otomano lleva a cabo una acción de Movimiento Naval. Después de mover otros escuadrones navales al Mar Egeo, el Otomano también mueve a Barbarroja y a 3 unidades navales en Túnez (2 escuadrones y 1 corsario) a la Costa Berberisca, como se muestra arriba. Una fuerza naval Habsburga consistente en Andrea Doria, un escuadrón genovés, y un escuadrón Habsburgo está en una zona marítima adyacente, en el Mar Tirreno. La flota veneciana prestada también está en una zona marítima adyacente, en el Mar Jónico. Ambos apilamientos de unidades navales del Habsburgo intentan interceptar. Cada uno saca un 7 con dos dados. Debido al +2 añadido a la tirada por el Valor de Batalla de Doria, su apilamiento tiene lo consigue. El apilamiento sin el modificador de Doria no lo consigue. El combate naval tiene lugar en la Costa Berberisca. El Otomano tira 7 dados (4 por los 2 escuadrones, 1 por el corsario, 2 por Barbarroja). El Habsburgo tira 6 dados (4 por los escuadrones, 2 por Doria). Cada bando hace 3 daños. Ya que el Habsburgo es el defensor, gana la batalla. Un escuadrón otomano y el corsario son eliminados. Barbarroja y el escuadrón que queda tienen que retirarse a una zona marítima adyacente o puerto controlado (aunque no tiene que ser Túnez). Los Habsburgo eliminan uno de sus escuadrones; el otro permanece en la Costa Berberisca.

16.4 Piratería



Si el Otomano tiene corsarios en una zona marítima, puede gastar 2 CP para iniciar una acción de piratería en una zona marítima, y tener como objetivo a cualquier potencia que controle un espacio de puerto conectado a esa zona marítima. El objetivo y cualesquiera potencias en guerra con el otomano tiran para ver si pueden eliminar alguno de los corsarios. Si quedan corsarios, tiran para los daños por piratería, que se convierten en VP otomanos, robos de cartas de la potencia objetivo, o eliminación de unidades navales. Los VP ganados por piratería se marcan en la Tarjeta de Potencia Otomana. Cuando se ganan, esos VP aumentan el total de VP otomanos, pero no afectan al total de VP de la potencia objetivo.

Procedimiento de Piratería

1. Declarar piratería: La potencia activa otomana declara que los corsarios en una zona marítima van a iniciar piratería. Una potencia que controla una o más espacios conectados a esa zona marítima deben especificarse como objetivos de la piratería. El otomano **no** necesita estar en guerra con esa potencia. El otomano sólo puede iniciar piratería en una zona marítima dada por turno; pon el marcador de “Piracy” (Piratería) en esa zona marítima como un recordatorio.

2. El jugador objetivo suma dados: La potencia objetivo cuenta el número de dados que tirará contra el Otomano. Recibe:

- 2 dados por cada escuadrón naval de la potencia objetivo en la zona marítima donde está ocurriendo la piratería.
- 1 dado por cada escuadrón naval de la potencia objetivo o de otra potencia que está en guerra con el Otomano en un puerto o zona marítima adyacente a la zona marítima donde está teniendo lugar la piratería.
- 1 dado por cada fortaleza controlada por la potencia objetivo, por otra potencia en guerra con el Otomano, o los Caballeros de San Juan. Esta fortaleza debe estar adyacente a la zona donde está ocurriendo la piratería, y no puede estar en descuento. (NOTA: Este dado es por las fortalezas, no por los espacios fortificados, por lo que los objetivos no te dan este dado extra).

3. Tirar dados contra los piratas: Si la potencia objetivo recibe 1 ó más dados, hace la tirada; cada tirada de 5” ó “6” se considera que es un daño. El Otomano elimina un corsario por cada daño.

4. El Otomano suma dados: Si quedan en la zona marítima uno o más corsarios después del paso 3, el Otomano tirará para piratería. El Otomano tiene los siguientes números base de dados:

- 1 dado: si sólo hay 1 corsario en la zona marítima o sólo 1 puerto de la potencia objetivo conectada a la zona
- 2 dados: en cualquier otro caso.
- Entonces el Otomano suma los valores de piratería de cualquier líder naval presente en la zona marítima (1 dado de bonificador por Barbarroja; 2 dados de bonificador por Dragut).

5. Tirar dados de piratería: El Otomano tira este número de dados. Cada tirada de “5” ó “6” se considera un daño. Por cada daño conseguido, la potencia objetivo debe elegir hacer una de las siguientes cosas:

- Eliminar una flota en la zona marítima objetivo o adyacente.
- Permitir al Otomano robarle 1 carta de su mano y mantenerla (no puede ser jugada hasta un impulso siguiente).
- Que el Otomano gane 1 VP por piratería.

El jugador Otomano no puede robar una carta si no le quedan cartas que robar de la mano de la potencia enemiga. De igual modo, el jugador Otomano, nunca puede ganar más de 10 VP por piratería en todo el juego. La potencia objetivo siempre debe intentar beneficiar con uno de estos productos al Otomano por cada daño. No se puede elegir darle uno de estos beneficios gastados al Otomano si no se puede, y si otro beneficio está disponible. La potencia objetivo es libre de elegir diferentes productos en base de daño a daño.



EJEMPLO DE PIRATERÍA

Es el impulso Otomano. Barbarroja, 2 corsarios, y 1 escuadrón naval han movido al Mar Jónico durante una acción anterior. Los Habsburgo están en guerra con los Otomanos; el Papado no lo está. El jugador Otomano gasta 2 CP para una acción de Iniciar Piratería en esta zona marítima, tomando como objetivo a la potencia Habsburga; el jugador Habsburgo obtiene 2 dados contra los piratas: 1 por los Caballeros de San Juan en Malta y 1 por el escuadrón en Mesina. El fuerte en Corfú no ayuda ya que el Papado no está en guerra con el Otomano. El Habsburgo hace 1 daño, eliminando 1 de los corsarios. Quedándole sólo 1 corsario, el Otomano recibe 1 dado de base (mas 1 dado por el valor de piratería de Barbarroja). Ambas tiradas otomanas son daños. El Habsburgo elige eliminar su escuadrón naval en Mesina y dar al jugador Otomano 1 VP por piratería. El Habsburgo quiere evitar darle al Otomano el robo de una carta (¡que puede producir más intentos de piratería!).

17. CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Hay cinco acciones que les permiten a las potencias construir nuevas unidades. Las nuevas unidades son construidas en espacios amigos natales (**Excepciones:** la carta “Foreign Recruits” [Reclutamientos Extranjeros] te permite construir unidades en un espacio amigo no natal; las cartas *Lansquenets* y *Mercenarios Suizos* permite construir unidades en espacios donde ya haya unidades de la potencia activa). Las unidades nunca pueden construirse en un espacio en descuento. Las piezas incluidas en el juego para cada potencia están limitadas a propósito para reflejar los recursos humanos totales de esas potencias durante el período. Las unidades nunca pueden construirse en exceso a las piezas disponibles. Los jugadores pueden intercambiar denominaciones diferentes de piezas en este momento para facilitar nuevas construcciones (Ejemplo: Si el jugador se ha quedado sin piezas de “1”, todavía podría construir en un espacio que tenga 3 unidades reemplazándolas con una pieza de “4”).

17.1 Unidades Terrestres

Las unidades terrestres pueden construirse en cualquier espacio natal amigo que no esté controlado por unidades enemigas.

Regulares: Todas las potencias pueden gastar 2 CP en la acción de reclutar tropas regulares. Añade 1 unidad regular al mapa por cada una de estas acciones que llesves a cabo.

Mercenarios: Todas las potencias excepto el Otomano pueden gastar 1 CP en una acción de comprar mercenario. Añade 1 unidad de mercenario al mapa por cada una de estas acciones que llesves a cabo.

Caballería: El Otomano (sólo) puede gastar 1 CP en una acción de reclutar caballería. Añade 1 unidad de caballería al mapa por cada una de estas acciones que llesves a cabo.

17.2 Unidades Navales

Las unidades navales pueden construirse en cualquier puerto natal amigo excepto un puerto que esté en ese momento bajo asedio. Las unidades navales perdidas en combate o asedio no pueden ser reconstruidas en el turno en el que fueron eliminadas. Cuando se pierde una unidad naval, ponla en el Marcador de Turnos en la casilla del siguiente turno. Al comienzo de ese turno, devuelve esas unidades navales eliminadas al fondo de fuerzas disponibles para esa potencia.

Escuadrones: Todas las potencias excepto el Protestante pueden gastar 2 CP en una acción de construcción de un escuadrón naval. Añade 1 escuadrón al mapa por cada una de estas acciones que llesves a cabo.

Corsarios: Si ha ocurrido el Evento Obligatorio “*Barbary Pirates*” (Piratas Berberiscos), el Otomano (sólo) puede gastar 1 CP en una acción de construcción de corsario. Añade 1 unidad de corsario al mapa por cada una de estas acciones que llesves a cabo. Nota que los corsarios otomanos pueden construirse en un puerto natal otomano, en Argelia, o en un puerto que haya sido objeto del evento *Pirate Haven (Fondeadero Pirata)*. Los corsarios son el único tipo de unidad que el Otomano puede construir en Argelia, o en un puerto que haya sido objeto del evento *Pirate Haven*.

18. LA REFORMA

La lucha religiosa comenzó con las 95 Tesis de Lutero en 1517, que tienen lugar en el juego a la vez que las campañas militares cubiertas en las secciones anteriores de las reglas. Esta sección representa todas las reglas que gobiernan el conflicto religioso. Aunque el Papado y el Protestante son las principales figuras en la arena religiosa, el Inglés y el Habsburgo tienen un especial interés en el desenlace. Las acciones religiosas que comprueban el cambio del estado religioso son presentadas a continuación. Siguen instrucciones detalladas para resolver los intentos de Reforma, intentos de Contrarreforma, y los Debates Teológicos que resultan de esas acciones.

18.1 Acciones Religiosas

Las siguientes ocho secciones describen las acciones que afectan el estado religioso de Europa. Las dos primeras (las 95 Tesis de Lutero y la Dieta de Worms), ocurren automáticamente al comienzo del turno 1, para representar el ataque inicial de Lutero a las instituciones del Catolicismo. Las otras seis acciones

religiosas se inician mediante el gasto de CP durante el ciclo de acción.

Las 95 Tesis de Lutero

La primera fase del turno 1 siempre es el juego por parte del jugador Protestante de la carta de Evento Obligatorio de “*Luther’s 95 Theses*” (las *95 Tesis de Lutero*). Esta carta siempre comienza el juego en posesión del jugador Protestante (y nota que las cartas no se reparten hasta **después** de la Fase de las 95 Tesis de Lutero). Este evento tiene los siguientes efectos:

- Lutero se pone en el espacio de Wittenberg (Sección 8.2).
- Wittenberg pasa al control religioso Protestante (y los 2 regulares protestantes en Wittenberg en el despliegue del Electorado se añaden al espacio de Wittenberg, ver 21.6).
- El Protestante hace 5 intentos de Reforma en espacios de habla alemana. Estos intentos se resuelven como se describe en la Sección 18.3. El Protestante tira un dado extra en cada intento.

Esta carta de Evento Obligatorio se elimina del mazo. Las *95 Tesis de Lutero* es el único Evento Obligatorio que no da 2 CP al jugador después de que se resuelva el evento.

La Dieta de Worms

La cuarta fase del turno 1 siempre es la Dieta de Worms. En 1521, el recién elegido Emperador del Sacro Imperio, Carlos V, revisó las enseñanzas de Lutero delante de esta legislatura alemana. En el juego, la Dieta se juega usando el siguiente procedimiento.

Procedimiento de la Dieta de Worms

1. Seleccionar la carta involucrada: Los tres, el Protestante, el Habsburgo, y el Papado, eligen en secreto una carta de su mano para representar su nivel de involucración en el proceso. Cada uno de estas potencias tienen que jugar una carta. La carta no puede ser un Evento Obligatorio. Una potencia puede elegir su Carta Natal. Las cartas con valores de CP representan mayores niveles de involucración.

2. Revelar cartas: Todas las cartas elegidas se revelan a la vez.

3. Tirada del dado Protestante: El Protestante añade 4 al valor de CP de su carta. Este total representa el número de dados que ahora tiran. Cada tirada de un “5” ó un “6” se considera que es un daño.

4. Tirada del dado Católico: El Papado tira un número de dados igual al valor de CP de su carta. El Habsburgo hace lo mismo. Cada tirada de “5” ó “6” se considera un daño. **Estas dos potencias suman sus daños en un total Católico.**

5. Victoria Protestante: Si el número de daños Protestantes excede al de Católicos, el Protestante da la vuelta a tantos espacios a la religión Protestante. Todos los volteados deben ser de la zona de habla alemana. Los espacios dados la vuelta deben estar adyacentes a otro espacio Protestante; los espacios que acaban de ser dados la vuelta en este paso, pueden usarse como los espacios Protestantes adyacentes necesarios.

6. Victoria Católica: Si el número de daños Católicos excede el número de daños Protestantes, el Papado da la vuelta a tantos espacios a la religión Católica. Todos los espacios dados la vuelta deben estar en la zona de habla alemana. Los espacios dados la vuelta deben estar adyacentes a otros espacios Católicos; los espacios que se acaban de dar la vuelta en este paso pueden usarse como espacios Católicos necesarios para esto.

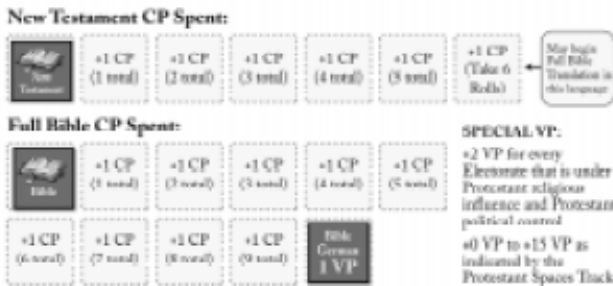
7. Empate: Si el número de daños Católicos y Protestantes son iguales, la Dieta es inconclusa. No se lleva a cabo ninguna acción.

Publicación de un Tratado

El Protestante puede gastar 2 CP en una acción de Publicar Tratado. El Protestante hace 2 intentos de Reforma dentro de una única zona lingüística. Esta zona lingüística objetivo debe especificarse antes de hacer el primer intento de Reforma (Sección 18.3). Si Cranmer está en el mapa, Inglaterra también puede llevar a cabo la acción de Publicar Tratado, aunque el coste por la acción es de 3 CP. La Publicación de Tratados por el Inglés, siempre tiene como objetivo la zona de habla inglesa.

Traducciones de la Biblia

El Protestante (sólo) puede gastar 1 ó más CP en una acción de Traducir las Escrituras. Esta acción representa la gran cantidad de fes protestantes recibidas ofreciéndose para hacer traducciones de los textos bíblicos en la lengua nativa de los transmisores de la Palabra. Por cada CP gastado, avanza un espacio el marcador en cualquiera de, el contador de la traducción del Nuevo Testamento, o en el contador de la traducción de Toda la Biblia en la Tarjeta de Potencia del Protestante. Varios teólogos (Lutero, Melancón, Tindale, Coverdale, Olivetan) tienen bonificadores que permiten que avance el marcador un espacio adicional durante este impulso (ver 18.2 abajo). Sólo puede ganarse un bonificador de un espacio en un mismo impulso. La porción apropiada de la Tarjeta de Potencia del Protestante se muestra en la parte de debajo de esta página para facilitar la referencia. Hay tres marcadores en cada uno de los contadores, uno para cada una de las tres zonas lingüísticas: alemana, inglesa, y francesa. El Protestante no puede avanzar el marcador de Toda la Biblia en una zona lingüística hasta que esté completo el Nuevo Testamento en esa lengua. Cuando el marcador alcanza la última casilla del contador, la traducción se ha completado. El Protestante debe avanzar un marcador 6 casillas para completar la traducción del Nuevo Testamento en cada lengua, y 10 casillas para traducir Toda la Biblia en una lengua. Si se acaba de terminar el Nuevo Testamento, el Protestante hace 6 intentos de Reforma en la zona lingüística que ha conseguido la traducción. Si se acaba de terminar la traducción de Toda la Biblia, el Protestante hace 6 intentos de Reforma en la zona lingüística de la lengua a la que la ha traducido, y todas las tiradas del Protestante reciben un modificador de +1 (es decir, los posibles resultados abarcan desde 2 hasta 7). Además, el Protestante gana un bonificador de 1 VP cuando se termina una Traducción completa de Toda la Biblia. Una vez que estos marcadores alcanzan la casilla final, ya no hay razón para seguir pagando CP para avanzarlos; cada traducción sólo puede tener lugar una vez en cada partida.



Sección de traducción de la Biblia en la Tarjeta de Potencia del Protestante

Convocando Debates Teológicos

Ambos, el Papado y el Protestante pueden gastar 3 CP para convocar un Debate Teológico en una de las tres zonas lingüísticas: alemana, inglesa, francesa. Si todos los teólogos protestantes en una zona lingüística son convocados, el jugador protestante no puede iniciar debates en esa zona lingüística. Similarmente, si se involucran todos los teólogos papales, el Papa no puede iniciar Debates Teológicos en otra zona lingüística. Si no ha entrado en el juego ningún teólogo Protestante de una zona lingüística (o todos ellos han sido quemados en la hoguera, excomulgados, o eliminados del juego), ningún jugador puede convocar un debate teológico en esa zona. Las reglas completas de cómo resolver un debate teológico se encuentran en la sección 18.5. Esta acción también puede requerirse por el juego de una carta por parte de Inglaterra si María I reina en Inglaterra (Sección 21.3). Algunas cartas de eventos también resultan en la convocatoria de debates teológicos.

La Construcción de San Pedro del Vaticano

El Papado (sólo) puede gastar 1 ó más CP en la acción de construcción de San Pedro. Esta acción representa el gasto de dinero en el principal proyecto de construcción del Papado en la época: la reforma de la Basílica de San Pedro del Vaticano. Por cada CP que se gasta, avanza el marcador de "St. Peter's CP" (CP de San Pedro) una casilla hacia la derecha en la Tarjeta de Potencia del Papado. Si el marcador alcanza la casilla más a la derecha, titulada "+1 CP (Add 1 VP, Set to 0)" [+1 CP (añade 1 VP, poner a 0)], vuelve a poner el marcador en la casilla "At Start: 0 CP" (al principio: 0 CP), y mueve el marcador de VP de San Pedro en la fila de abajo una casilla hacia la derecha. El Papado nunca puede ganar más de 5 VP de la construcción de San Pedro en una partida.

Quema de Libros

El Papado puede gastar 2 CP en la acción de Quema de Libros. El Papado hace 2 intentos de Contrarreforma en una única zona lingüística. Esta acción también puede requerirse por el juego de una carta del jugador Inglés si María I reina en Inglaterra (Sección 21.3).

Fundación de una Universidad Jesuita

Después de que se haya jugado el Evento Obligatorio "Society of Jesus" (Compañía de Jesús), el Papado puede gastarse 3 CP en una acción de Fundar una Universidad Jesuita. El Papado pone el marcador de Universidad Jesuita en un espacio Católico (que no tenga todavía una universidad). El coste de poner una universidad jesuita se reduce a 2 CP si el teólogo Loyola está involucrado durante este impulso (ver 18.2 abajo).

18.2 Modificadores Religiosos

La probabilidad de éxito de un intento de Reforma o de Contrarreforma en un espacio se basa en la posición adyacente y del espacio objetivo, sobre el tablero. La afiliación religiosa de los espacios adyacentes es la variable más importante, excepto la presencia de reformadores, universidades jesuitas, y algunas unidades terrestres también afectan a esos conflictos religiosos. Cada teólogo presente en el juego tiene un único bonificador especial; muchos de esos bonificadores también sirven como modificadores a las actividades religiosas.

Reformadores

Los cuatro reformadores Protestantes se ponen en el mapa como se describe en la Sección 8.2. Cada uno de esos reformadores da un poderoso modificador para los intentos de Reforma y Contrarreforma (2 dados extra en el mismo espacio del reformador, 1 dado extra en todos los espacios adyacentes).

Universidad Jesuita

Las dos Universidades Jesuitas se ponen sobre el mapa cuando se juega el Evento Obligatorio “*Society of Jesus*” (*La Compañía de Jesús*). Después de que se haya jugado ese evento, el Papado puede comenzar a poner universidades jesuitas. Cada una de esas universidades le da un poderoso modificador positivo al Papado en los intentos de Reforma y Contrarreforma (2 dados extra en el mismo espacio que la Universidad, 1 dado extra en todos los espacios adyacentes).

Unidades Terrestres

Algunas unidades terrestres son independientes a los conflictos religiosos. Sin embargo, las unidades terrestres que tienen el Protestante y el Católico tienen el mismo efecto que las universidades jesuitas / reformadores en los intentos de Reforma y Contrarreforma. Las secciones de abajo describen qué ejércitos entran dentro de cada campo. Cada apilamiento de unidades terrestres sólo modifica el intento religioso una vez; no hay efecto acumulativo por tener unidades terrestres adicionales (o líderes de ejército) en un espacio.

Unidades terrestres protestantes:

- Los mercenarios y regulares del Protestante.
- Los mercenarios y regulares Ingleses si Eduardo VI o Isabel I reinan en Inglaterra.

Unidades terrestres católicas:

- Los mercenarios y regulares del Papado.
- Los mercenarios y regulares del Habsburgo.
- Los mercenarios y regulares Franceses.
- Los mercenarios y regulares Ingleses si María I reina en Inglaterra.
- Los regulares de las cuatro potencias menores (Venecia, Génova, Escocia, Hungría / Bohemia). **Excepción:** Cuando Escocia es aliada de Inglaterra, tratar a las unidades escocesas como a las unidades inglesas.
- Los regulares independientes, incluyendo a los Caballeros de San Juan de Jerusalén.

Unidades terrestres de los no alineados:

- Los regulares y la caballería del Otomano.
- Los regulares y mercenarios Ingleses si Enrique VIII reina en Inglaterra.

Bonificadores de los Teólogos

La cara delantera (no involucrado) de cada teólogo contiene un texto describiendo el único bonificador especial que da este teólogo. El bonificador de un teólogo no involucrado puede usarse para aumentar la probabilidad de éxito de los intentos de Reforma, los intentos de Contrarreforma, los Debates Teológicos, y del Concilio de Trento. También pueden usarse para hacer acciones de mayor coste efectivo. Después de que se usa un bonificador teológico, la pieza del teólogo siempre se da la vuelta a su cara gris, de involucrada. Se le volverá a dar la vuelta a su cara de no involucrado durante la Fase de Invierno. Se aplican las

siguientes restricciones se aplican a todos los usos de esos bonificadores de teólogo:

Restricciones:

- Los teólogos que se involucraron anteriormente en el turno nunca pueden usar su bonificador.
- Los bonificadores de los teólogos sólo duran para esa carta de evento o acción jugada. Un bonificador no puede aplicarse repetidamente para múltiples acciones en el mismo impulso. (*Ejemplo: Con el bonificador de Loyola, sólo puede ser descontada una acción de Fundación de Universidad Jesuita a 2 CP. La construcción de dos universidades en un único impulso, por tanto costarían 5 CP: una a 2 CP y la otra al coste completo de 3 CP.*)
- Cada potencia (Protestante y Papado) sólo puede usar el bonificador de un teólogo en un impulso dado para afectar los intentos de Reforma o de Contrarreforma o de traducción de la Biblia. Los teólogos cuyos bonificadores se aplican durante los debates teológicos siempre aplican sus bonificadores si se usan como teólogos. El dar la vuelta a un teólogo a su cara de involucrado para cumplir el requisito para jugar una carta de Evento no cuenta como usar el bonificador de un teólogo en un impulso. (*Ejemplo: El Protestante juega el evento Katherina Bora que da la vuelta a Lutero a su cara de involucrado. El Protestante puede involucrar a otro teólogo para obtener el bonificador al dado en los intentos de Reforma generados por este evento.*)
- Los bonificadores de los teólogos pueden usarse durante los impulsos de otra potencia. Por tanto, una potencia puede jugar un evento en beneficio del Protestante o del Papado, o el Inglés puede Publicar un Tratado en la zona de habla inglesa. El Protestante y el Papado pueden usar los bonificadores del teólogo para mejorar la efectividad de tal actividad. La decisión de colocar bonificaciones a los teólogos en esas situaciones siempre se decide por los jugadores Protestante o Papal (incluso en el caso de una acción de Publicación de un Tratado llevada a cabo por el Inglés).

18.3 Intentos de Reforma

Las siguientes acciones dan al jugador Protestante uno o más intentos de Reforma (el número entre paréntesis es el número de intentos):

- Las *95 Tesis de Lutero* (5 con un dado extra en cada una).
- Publicación de un tratado (la zona la elige la potencia que lleva a cabo la acción). 2 intentos normalmente; 3 si se usa el bonificador del teólogo Carlstadt y es un tratado en alemán; 3 si se usa el bonificador del teólogo Calvino y es un tratado publicado en francés).
- Finalización de una traducción del Nuevo Testamento (Zona determinada por la lengua donde se hace la traducción; 6 intentos).
- Finalización de una traducción de la Biblia (Zona determinada por la lengua donde se hace la traducción; 6 intentos con bonificador de +1 en cada dado del Protestante).

Algunas cartas de evento también dan intentos de Reforma (el número entre paréntesis es el número de intentos):

- **Zona de lengua alemana:** “*A Mighty Fortress*” (6).
- **Zona de habla francesa:** “*Affair of the Placards*” (3), “*Calvin’s Institutes*” (5 con bonificador de +1 en cada dado del Protestante).
- **Zona de habla inglesa:** “*Book of Common Prayer*” (4), “*Dissolution of the Monasteries*” (3).

- **Cualquier combinación de zonal lingüísticas:** “*Marburg Colloquy*” (la suma de 2 teólogos alemanes), “*Erasmus*” (4), “*Katherina Bora*” (5), y “*Printing Press*” (3 con un dado extra en cada intento de Reforma para el resto del turno).

Muchos de estos eventos sólo se pueden jugar si un teólogo específico no está aún involucrado. Una vez se juega una carta con tales requisitos, el teólogo apropiado es dado la vuelta a su cara de involucrado.

Cada intento de Reforma le da al Protestante (o al Inglés si esta es una de los dos intentos de un acción de Publicar Tratado) una oportunidad de dar la vuelta a un único espacio a la influencia religiosa Protestante. Resuelve cada intento de Reforma de acuerdo al siguiente procedimiento. Cada espacio del mapa sólo puede ser el objetivo de un intento de Reforma una vez por impulso. Si el Protestante (o el Inglés) falla en convertir un espacio, debe esperar hasta un juego futuro antes de intentarlo de nuevo.

Procedimiento de Intentos de Reforma

1. Elegir espacio objeto del intento: Por cada intento, el Protestante elige un espacio objetivo. Este espacio debe ser Católico y cualquiera de:

- Contener un Reformador.
- Estar adyacente a un espacio bajo control religioso Protestante (incluso si es a través de un paso), o
- Ser un puerto conectado a una zona marítima que contenga otros puertos bajo el control religioso Protestante.

El espacio debe estar bien, en cualquier zona, pero la potencia que lo intenta sólo ganará los empates y recibirá modificadores de +1 a la tirada del dado (si es aplicable) si el espacio está en la(s) zona(s) lingüística(s). El evento “*Book of Common Prayer*” está más restringido a sólo permitir los espacios natales Ingleses como objetivo (que incluye Calais).

2. Contar dados de Reforma: El jugador Protestante cuenta el número base de dados que tira:

- 1 dado por cada espacio adyacente bajo control religioso Protestante.
- 1 dado por cada reformador adyacente.
- 1 dado por cada apilamiento adyacente de unidades terrestres Protestantes.
- 2 dados reformador en el espacio objetivo.
- 2 dados si hay un apilamiento de unidades terrestres Protestantes en el espacio objetivo.

El Protestante siempre tira por lo menos una base de 1 dado, incluso si no se aplican ninguno de los puntos de arriba al espacio objetivo (tal como un espacio que está adyacente a un espacio Protestante a través de un paso de montaña). Los espacios adyacentes, los reformadores adyacentes, o apilamientos de unidades terrestres adyacentes que bien están (a) a través de paso de montaña, o (b) en un espacio que está en descontento no dan un dado extra. *Nota: una unidad sola se considera que es un “apilamiento” para propósitos de este procedimiento.*

3. Añadir bonificador de dados : Entonces el jugador Protestante suma los bonificadores al dado a los dados base, si se da alguna de las siguientes condiciones:

- 1 dado si el evento de “*Printing Press*” ha sido jugado este turno.
- 1 dado si es un intento del evento de las “*Luther’s 95 Theses*”.
- 1 dado si se aplica el bonificador de un teólogo aplicable a este intento de Reforma.

El total es el número de dados tirados en el paso 4.

4. Tirada de dados: La potencia que lo intenta tira estos dados. Añade un modificador de +1 a cada tirada si este intento lo generó el evento “*Calvin’s Institutes*” o una traducción Completa de la Biblia. La potencia que hace el intento recuerda la tirada modificada más alta que ha conseguido; a diferencia de otros combates, no cuenta el número de daños.

5. Éxito automático: Si la tirada modificada más alta es un 6 ó más, y si este espacio está dentro de la zona lingüística objetivo, entonces este intento de Reforma ha tenido éxito sin una incidencia Papal. Da la vuelta el espacio objetivo a la religión Protestante, y salta el resto de los pasos en el procedimiento.

De otro modo, el Papado puede intentar parar este intento.

6. Contar dados del Papado: El Papado cuenta cuántos dados tira:

- 1 dado por cada espacio Católico adyacente.
- 1 dado por cada adyacente a una universidad jesuita.
- 1 dado por cada apilamiento de unidades terrestres católicas.
- 2 dados si hay una Universidad Jesuita en el espacio.
- 2 dados si hay un apilamiento de unidades católicas en el espacio.

El Papado siempre tira por lo menos 1 dado, incluso si no se da ninguno de los casos de arriba al espacio objetivo. Los espacios adyacentes, las universidades adyacentes, o los apilamientos adyacentes de unidades terrestres que estén bien (a) a través de un paso de montaña, o (b) en un espacio que está en descontento no dan un dado extra.

7. Tirada de dados del Papado: El Papado tira estos dados y recuerda el dado más alto conseguido.

8. Determinar el resultado: Si el dado más alto modificado Protestante es más alto que el dado más alto Papal, el espacio es dado la vuelta a su cara Protestante. Si es un Electorado que se convierte al Protestantismo por primera vez, pon un regular Protestante allí, como se especifica en la Sección 21.6. Si la tirada más alta modificada Protestante es menor que la del Papado, el intento falla. Pon un marcador de tumulto en el espacio objetivo si fue un intento en la zona lingüística alemana y se usó el bonificador del teólogo Carlstadt. El Protestante (o el Inglés) gana los empates dentro de la(s) zona(s) lingüística(s) objetivo; el Papado gana los empates en cualquier otra parte.

NOTA: Cuando cambias los espacios a la religión Protestante, nota que no hay marcadores de control de las potencias menores. Los espacios natales de las potencias menores que pasan a ser Protestantes se marcan poniendo un marcador de control independiente (gris) por su cara blanca.



EJEMPLO DE INTENTO DE REFORMA

Es la Fase de las 95 Tesis de Lutero al comienzo del turno 1. El Protestante ya ha hecho su primer intento de Reforma y convirtió exitosamente Brandenburgo a la influencia religiosa Protestante. Como se especifica en el Sección 21.6, esta conversión de un Electorado le permite al Protestante tomar el regular que aparece en el desplegable de Electorados, y ponerlo en este espacio del mapa. La situación se muestra abajo:

El Protestante no está seguro de qué espacio tomar como objetivo en el próximo intento de Reforma. Por lo que decide evaluar las proporciones de todos los espacios disponibles para un intento de Reforma (recuerda que la carta de las 95 Tesis de Lutero da un dado extra en cada intento):

Lubeck: 3 dados protestantes (1 dado por espacio adyacente bajo influencia religiosa Protestante, 1 dado por apilamiento de unidades terrestres Protestantes adyacente, 1 dado por las 95 Tesis) contra 3 dados del Papado (todos por espacios Católicos adyacentes). En zona de habla alemana, por lo que el Protestante ganará el empate.

Stettin: 3 dados Protestantes (1 dado por espacio adyacente bajo influencia religiosa Protestante, 1 dado por apilamiento de unidades terrestres Protestantes adyacente, 1 dado por las 95 Tesis) contra 1 dado del Papado (1 espacio adyacente). En zona de habla alemana, por lo que el Protestante ganará el empate.

Breslau: 6 dados Protestantes (2 dados por espacios adyacentes bajo influencia religiosa Protestante, 2 dados por 2 apilamientos de unidades terrestres Protestantes adyacentes, 1 dado por las 95 Tesis) contra 1 dado del Papado (1 espacio adyacente). Fuera de la zona de habla alemana, el Papado ganará todos los empates.

Praga: 4 dados Protestantes (1 dado por espacio adyacente bajo influencia religiosa Protestante, 1 dado por apilamiento de unidades terrestres Protestantes adyacente, 1 dado por un reformador adyacente, 1 dado por las 95 Tesis) contra 4 dados del Papado (3 espacios católicos adyacentes, 1 por un apilamiento de unidades Católicas en el espacio). Fuera de la zona de habla alemana, el Papado ganará todos los empates.

Leipzig: 4 dados Protestantes (1 por espacio adyacente, 1 por apilamiento, 1 por un reformador adyacente, 1 por las 95 Tesis) contra 3 dados del Papado (3 espacios católicos adyacentes). El Protestante ganará los empates.

Magdeburgo: 6 dados Protestantes (2 por espacios adyacentes, 2 por apilamientos, 1 por un reformador adyacente, 1 por las 95 Tesis) contra 3 dados del Papado (3 espacios católicos adyacentes). El Protestante ganará los empates.

En base a las proporciones, Breslau y Magdeburgo parecen los mejores objetivos. El Protestante elige Magdeburgo ya que gana los empates allí, y no tiene que arriesgarse a que pierda automáticamente si el Papado saca un 6.2

18.4 Intentos de Contrarreforma

Las siguientes acciones le dan al Papado uno o más intentos de Contrarreforma (el número entre paréntesis es el número de intentos):

- Quema de libros (2 normalmente; 3 en una única zona lingüística si se usa el bonificador del teólogo Cajetan; 3 en cualquier zona lingüística si se usa el bonificador del teólogo Caraffa).
- Estas cartas de evento: “Defender of the Faith” (3), “Mary Defies Council” (3), y “Erasmus” (4).

Cada intento de Contrarreforma le da al Papado una oportunidad de devolver un espacio a la influencia religiosa Católica. Resuelve cada intento de acuerdo al siguiente procedimiento. Cada espacio del mapa sólo puede ser el objetivo de un intento de Contrarreforma una vez por impulso. Si el jugador Papal falla en convertir un espacio, debe esperar hasta un juego futuro de intentos antes de intentarlo de nuevo.

Procedimiento de Intento de Contrarreforma

1. Elegir espacio objeto del intento: Por cada intento de Contrarreforma, el Papado elige un espacio objetivo. Este espacio tiene que ser en ese momento Protestante y cualquiera de:

- Tener una universidad jesuita,
- Estar adyacente a un espacio bajo control católico, o
- Ser un puerto conectado a otra zona marítima que contenga otros puertos bajo control religioso Católico.

Además, el espacio puede estar en cualquier zona lingüística, pero el Papado sólo ganará los empates si gobierna Pablo III o Julio III, y el espacio está en la zona lingüística objeto del intento.

2. Contar dados del Papado: el Católico cuenta el número de dados a tirar:

- 1 dado por cada espacio Católico adyacente.
- 1 dado por cada universidad jesuita adyacente.
- 1 dado por cada apilamiento de unidades terrestres católicas adyacentes.
- 2 dados si hay una universidad jesuita en el espacio objetivo.
- 2 dados si hay un apilamiento de unidades terrestres católicas en el espacio.

El Papado siempre tira por lo menos 1 dado, incluso si no se da ninguno de los puntos de arriba al espacio objetivo. Los espacios adyacentes, las universidades adyacentes, o los apilamientos de unidades adyacentes que están bien (a) a través de un paso de montaña, o (b) en un espacio que está en descontento no dan un dado extra.

NOTA: una única unidad se considera que es un “apilamiento” para el propósito de este procedimiento.

3. Determinar los bonificadores al dado: Entonces el Papado añade 1 ó 2 bonificadores al dado a la base de dados si se aplica el bonificador de un teólogo a este intento de Contrarreforma.

4. Tirada de los dados del Papado: El Papado tira esos dados. Resta 1 de cada tirada si se jugó en este turno el evento “Augsburg

Confesión". El Papado recuerda el dado modificado más alto conseguido; a diferencia de otros combates, no cuenta el número de daños.

5. Éxito automático: Si el dado modificado más alto es un 6, es un espacio dentro de la zona lingüística elegida para el intento y Pablo III o Julio III es el Papa actual, este intento de Contrarreforma ha tenido éxito sin una intervención Protestante. Da la vuelta al espacio objetivo a la religión católica, y salta el resto de los pasos en este proceso. De otro modo, el Protestante puede intentar parar este intento.

6. Contar dados del Protestante: El Protestante cuenta el número de dados que tirará:

- 1 dado por cada espacio adyacente bajo control religioso Protestante.
- 1 dado por cada reformador adyacente.
- 1 dado por cada apilamiento de unidades terrestres Protestantes adyacentes al espacio.
- 2 dados si hay un Reformador en el espacio.
- 2 dados si hay un apilamiento de unidades terrestres Protestantes en el espacio.

El Protestante siempre tira por lo menos 1 dado, incluso si no se aplica ninguno de los casos de arriba al espacio objetivo. Los espacios adyacentes, los reformadores adyacentes, o los apilamientos de unidades adyacentes que están bien (a) a través de un paso de montaña, o (b) en un espacio que está en descontento no da un dado extra.

7. Tirada de dados del Protestante: El Protestante tira sus dados, y recuerda el dado más alto que consiguió.

8. Determinar el resultado: Si la tirada modificada más alta Papal es superior al dado más alto modificado Protestante, el espacio es dado la vuelta a su cara Católica. Si la tirada más alta Papal es menor, el intento falla. El papado gana todos los empates si el Papa actual es Pablo III o Julio III; de otro modo, el Protestante gana todos los empates.

9. Ganancia de CP: Ganas 1 CP para la construcción de San Pedro si se usó el bonificador del teólogo Tetzel en este intento.

18.5 Debates Teológicos

La convocatoria de un Debate Teológico es menos predecible que usar los intentos de Reforma (o Contrarreforma), pero ofrece los siguientes beneficios potenciales:

- Pueden ser ganados Puntos de Victoria (VP) por quemar o hacer caer en desgracia a teólogos enemigos, y
- Los espacios pueden ser convertidos a tu religión incluso si no tienes tantos modificadores religiosos positivos hacia ti.

Procedimiento de Debate Teológico

1. Zona Lingüística Específica: El atacante especifica la zona lingüística para el debate, ya sea alemana, francesa o inglesa.

2. Elección del Atacante: Quien inicia el debate coge aleatoriamente un teólogo sin involucrar que sirve como atacante en el debate. El Protestante debe seleccionar uno del fondo de teólogos no involucrados de esa zona lingüística. El Papado siempre selecciona uno de entre todos los teólogos no involucrados, independientemente de la zona lingüística donde sea el debate. Este teólogo se pone en la casilla de "Current

Debater" (Teólogo del Momento) para su potencia de la Tarjeta de Lucha Religiosa.

3. Elección del Defensor: La potencia que inicia el debate tiene dos opciones cuando elige el objetivo de un ataque teológico. Puede:

- Elegir aleatoriamente a un teólogo enemigo del fondo de teólogos *involucrados* enemigos (de la zona lingüística apropiada si el objetivo es el Protestante), o
- Elegir aleatoriamente a un teólogo enemigo del fondo de teólogos *no involucrados* enemigos (de nuevo de la zona lingüística apropiada si el objetivo es el Protestante).

El defensor elegido se pone en la casilla "Current Debater" para esa potencia.

Excepción a los Pasos 2 y 3: Si se convocó este debate con la Carta Natal "*Leipzig Debate*", el Papado puede elegir a su propio atacante o especificar que un teólogo Protestante determinado no pueda defender durante cualquier ronda de este debate si está ocurriendo en Alemania. De igual modo, el Protestante puede jugar la carta "*Here I Stand*" en este momento para sustituir a Lutero por otro teólogo, incluso si el Papado ya ha especificado que Lutero no estaba disponible con la carta "*Leipzig Debate*" e incluso si Lutero está involucrado.

4. Tirada de dados del convocante al debate: La potencia que inicia el debate tira un número de dados igual al valor de debate del teólogo más 3 dados. Cada tirada de 5 ó 6 se considera un daño.

Excepciones:

- El número de dados tirados por un teólogo papal que inicia un debate se reduce en 1 si se jugó este turno el evento "*Augsburg Confesión*".
- El valor de debate de un teólogo papal en la zona de habla inglesa se dobla en este paso si en Inglaterra reina María I.
- Si en el paso 2 se involucró a los teólogos Eck o Gardiner, su bonificador de teólogo te da un dado adicional de ataque en el debate.
- Un teólogo del Papado tira dos dados adicionales en ataque si han elegido iniciar el debate mediante el Evento *Papal Inquisition*.

5. Tirada de dados del defensor: El número de dados que tira la potencia defensora en el debate varía de acuerdo de si el teólogo actual ya estaba involucrado o no:

- Si ya estaba involucrado: El valor del teólogo más 1 dado.
- Si no lo estaba ya: El valor del teólogo más 2 dados.

Cada tirada de "5" ó "6" se considera un daño.

6. Dar la vuelta a los teólogos: Dar la vuelta a los dos teólogos a su cara de involucrados.

7. Comparar las tiradas: Compara el número de daños de cada bando. Los desenlaces posibles son:

- **Daños iguales en ambos bandos; es la primera ronda del debate:** El debate entra en una segunda ronda usando a nuevos teólogos. Ambos jugadores seleccionan un segundo teólogo al azar de entre aquellos teólogos que todavía no han sido involucrados en esta zona lingüística. Si no queda ningún teólogo sin involucrar, el teólogo es elegido al azar del fondo de teólogos involucrados en esta zona. El jugador Protestante en su lugar puede involucrar a Bullinger para usar su

bonificador de debate en este momento; si es así, Bullinger se mete como el teólogo de la segunda ronda (antes de que se haga la determinación al azar). El jugador Protestante también puede jugar su evento *Here I Stand* para sustituir a Lutero por otro teólogo mientras que el debate tenga lugar en Alemania. Después de que se han seleccionado a los dos teólogos para la segunda ronda, vuelve al Paso 4.

- **Daños iguales en ambos bandos; es la segunda ronda del debate:** El debate es inconcluso. La acción se termina.
- **Un bando tiene más daños:** La diferencia en el total de daños es el número de espacios que el bando ganador da la vuelta a su religión. Todos los espacios dados la vuelta deben estar en la zona lingüística en la que se mantuvo el debate si es posible. Una vez que se han dado la vuelta a la religión ganadora a todos los espacios de la zona lingüística elegida, los daños sobrantes se usan para dar la vuelta en espacios de otra zona lingüística. Los espacios dados la vuelta a la religión Protestante deben estar disponibles para un intento de Reforma, como se especifica en el Paso 1 del Procedimiento de Reforma. Los espacios dados la vuelta a la religión Católica deben estar disponibles para un intento de Contrarreforma, como se especifica en el Paso 1 del Procedimiento de Contrarreforma. El resultado del debate puede modificarse si Aleander o Campeggio eran los últimos teólogos Papales, como se especifica por el texto del bonificador del teólogo.

8. Quemar en la hoguera al teólogo Protestante: Si el jugador Papal ganó el debate y la diferencia en el total de daños fue mayor que el valor de debate del teólogo Protestante, ¡el teólogo es quemado en la hoguera! Pone en la casilla de bonificador de VP de la Tarjeta de Potencia del Papado. El Papado gana VP igual a su valor de debate. En el caso poco probable de que el teólogo Protestante quemado fuera Lutero, Zwingio, Calvino o Cranmer, elimina el líder religioso del mapa a la vez. Nota que la quema de un teólogo quemado nunca afecta el estatus del gobernante Protestante. Por tanto, si Lutero o Calvino es quemado cuando es el gobernante de la potencia Protestante, se mantienen sus atributos de todas formas. Se asume que se encuentra un sustituto equivalente de entre las filas Protestantes.

9. Teólogo Papal caído en desgracia: Si el Protestante ganó un debate, y la diferencia total fue mayor que el valor de debate del teólogo Papal, ¡ese teólogo cae en desgracia! Ponle en la casilla de Bonificadores de VP de la Tarjeta de Potencia del Protestante. El Protestante gana VP igual a su valor de debate.

EJEMPLO DE DEBATE TEOLÓGICO:

Es el impulso del Papado en el Turno 1. El único teólogo involucrado es Carlstadt, cuyo bonificador teológico se usó en un impulso Protestante anterior para dar al Protestante tres intentos de Reforma por publicar un Tratado. El jugador del Papado juega la Carta Natal Debate de Leipzig, usando la habilidad especial de esta carta para elegir a su teólogo (Eck). Eck tirará 7 dados (3 por su valor teológico, más 3 por ser el atacante, y 1 más por su bonificador de teológico). Ya que Carlstadt estaba involucrado, sólo defenderá con 2 dados (1 por su valor teológico, más 1 por ser el defensor). La proporción da grima, por lo que el jugador Protestante usa su carta Here I Stand para sustituir a Lutero por Carlstadt (robando una nueva carta del mazo tal y como se especifica en la carta natal). Lutero (sin involucrar anteriormente), defiende con 6 dados (4 por su valor teológico, más 2 por ser un teólogo no involucrado con anterioridad). Ambos bandos tiran y hacen 2 daños. El debate es inconcluso; es necesaria otra ronda de debate. Ambos, Eck y Lutero ahora están involucrados. El atacante ahora determina

aleatoriamente de entre los teólogos no involucrados del Papado; se coge a Aleander. El defensor también es cogido al azar de entre los teólogos Protestantes sin involucrar; se coge a Melancón. El Papado tira 5 dados (2 por el valor teológico de Aleander, más 3 por ser el atacante); el Protestante tira 5 dados (3 por el valor teológico de Melancón, más 2 por ser el defensor). El Papado hace 1 daño; el Protestante hace 2. La diferencia de daños es sólo 1; Aleander no cae en desgracia. Sin embargo, debido al valor teológico de Aleander, el Protestante da la vuelta a 2 espacios a la influencia religiosa Protestante (en lugar de sólo a 1). Ahora, Aleander y Melancón están involucrados.

19. INVIERNO

La séptima fase de cada turno es la Fase de Invierno, que comienza justo después del último Impulso de la Fase de Acción. Durante esta fase, todos los jugadores completan las siguientes acciones en este orden:

- Retirar los marcadores de escuadrón naval prestado.
- Eliminar al líder Renegade si está en juego.
- Regresar las unidades navales al puerto más cercano.
- Vuelve los líderes y las unidades a espacios fortificados amigos (sufriendo desgaste si no hay un camino despejado hasta ese espacio).
- Retirar los marcadores de alianza entre potencias mayores.
- Añadir 1 regular en cada capital controlada amiga.
- Quitar todos los marcadores de piratería.
- Dar la vuelta a todos los teólogos a su cara de no involucrados (en blanco), y
- Resolver los Eventos Obligatorios específicos si no han ocurrido por su “fecha debida”.

Todas las acciones en la Fase de Invierno se llevan a cabo por todos los jugadores simultáneamente.

19.1 Marcadores de Escuadrones Prestados

Retira todos los marcadores de prestado de los escuadrones navales. Esas flotas vuelven a un puerto amigo controlado por su potencia propietaria en el próximo paso, no a un puerto controlado por la potencia a quien fueron prestados.

19.2 Líder Renegade

Eliminar del mapa al líder Renegade si se trajo este turno mediante el evento *Charles Bourbon*. Las unidades terrestres y navales apiladas con este líder extra no se ven afectadas.

19.3 Vuelta a Casa

En la primera parte de la Fase de Invierno, las unidades navales regresan a puerto. Inmediatamente después de que las unidades navales han vuelto a puerto, todas las unidades terrestres mueven a espacios fortificados.

Vuelta a casa de las unidades navales

Las unidades navales en una zona marítima tienen que ponerse en el puerto amigo más cercano. Si hay más de un puerto a la misma distancia, el propietario elige cualquiera de los puertos equidistantes (se puede dividir un apilamiento en varios puertos si se quiere). Las unidades navales que vuelven a casa en este momento no pueden ser interceptados, no luchan combate naval si

mueven a través de unidades enemigas, nunca sufren ningún desgaste, y pueden volver a un puerto que estuvo bajo asedio al comienzo de la fase. Los líderes navales en una zona marítima deben volver a un puerto con una de las unidades con las que comenzó esta fase en la misma zona marítima.

Vuelta a casa de las unidades terrestres

Las unidades terrestres en espacios que no están fortificados o que no están bajo control amigo deben volver a un espacio amigo fortificado (con el límite de 4 por espacio, excepto las capitales). Las unidades terrestres que ya están en espacios fortificados tienen la opción de volver a su capital natal. Las unidades terrestres ya en su capital natal son las únicas a las que les está prohibido mover durante esta fase (todas las demás unidades terrestres, por lo menos tienen la opción de mover en este momento).

Las unidades terrestres mueven de acuerdo al procedimiento listado abajo. Todas las unidades terrestres que mueven entre los dos mismos espacios se mueven como un apilamiento. Tira para un camino abierto entre la posición actual del apilamiento y su destino. Para evitar perder unidades por “desgaste”, todos los espacios del camino (excepto el espacio donde comienza el camino) deben ser:

- Controlados amigos,
- Libre de descontento.

Nota que a diferencia de la determinación de la LOC (Sección 12.1), las unidades enemigas se ignoran en este momento. Además, los caminos pueden trazarse sobre cualquier número de zonas marítimas sin una unidad naval amiga presente en la zona marítima. Debido a las alianzas que están en vigencia hasta el final del próximo paso de la Fase de Invierno, las unidades terrestres pueden trazar un camino a través de espacios controlados por potencias aliadas.

Si no existe tal camino, el apilamiento sufre desgaste, perdiendo la mitad de sus unidades (redondeado hacia arriba). El propietario elige qué unidades se pierden por desgaste.

Procedimiento de Vuelta a Casa de Unidades Terrestres

Cada potencia lleva a cabo los siguientes pasos para comprobar el estado de todas sus unidades terrestres. Este procedimiento puede llevarse a cabo simultáneamente por todas las potencias. Cualquier apilamiento de unidades terrestres durante este procedimiento puede estar sujeto al desgaste como se describió arriba.

1. Comprobar las violaciones del apilamiento: Revisa todas las unidades terrestres que están apiladas en espacios fortificados controlados por su potencia. (Diferentes a su capital natal). Por cada espacio que tenga más de 4 unidades, la potencia debe poner las unidades en exceso en su capital. Las unidades terrestres en esos espacios también tienen la opción de volver a su capital natal si lo desea, incluso sino está sobreapilado. El apilamiento sufre desgaste (ver arriba) si su camino tiene que atravesar un espacio en tumultos o que no esté bajo control amigo.

2. Regreso de unidades: Ahora revisa todas las unidades terrestres en espacios fortificados y sin fortificar que no estén controlados por su potencia mayor. Esas unidades tienen que:

- Regresar al espacio fortificado amigo más cercano (pero no si pusiera más de 4 unidades terrestres en ese espacio). El espacio más próximo siempre se cuenta usando el camino más corto al

destino sin tener en cuenta qué potencias controlan los espacios intermedios, o

- Regresar a su capital natal.

El jugador puede dividir el apilamiento en este momento, eligiendo mover parte de sus unidades al espacio fortificado amigo más cercano y regresar el resto a la capital natal. Si hay más de 1 espacio fortificado “más cercano” (es decir, están equidistantes de la posición actual del apilamiento), el jugador puede mover unidades a cada uno de esos espacios, mientras se respete el límite de 4 unidades terrestres. El apilamiento sufre desgaste (ver arriba) si su camino tiene que atravesar un espacio en tumultos o que no esté bajo control amigo.

3. Vuelta de líderes militares: Si un espacio con un líder de ejército se deja en este procedimiento, el líder de ejército debe acompañar a una de las unidades terrestres que mueve desde ese espacio.

Hay tres excepciones a las reglas de este procedimiento:

1. UNIDADES DEL PROTESTANTE: Ya que el Protestante no tiene capital, las unidades terrestres del Protestante siempre se mueven al espacio fortificado amigo más cercano que pueda acomodar a las unidades mientras que se respete el límite de 4 ó menos unidades por espacio fortificado. Las unidades terrestres que empiezan la fase en un apilamiento pueden dividirse por necesidad y moverse a espacios separados (una vez que se llena el espacio fortificado más cercano con 4, comprueba el siguiente espacio más cercano).

2. CAPITAL CONTROLADA POR EL ENEMIGO: Si la capital de una potencia está controlada en ese momento por una potencia enemiga, no pueden volver a la capital ninguna de sus unidades. En su lugar, todas las unidades que normalmente han sido obligadas a regresar a la capital se eliminan.

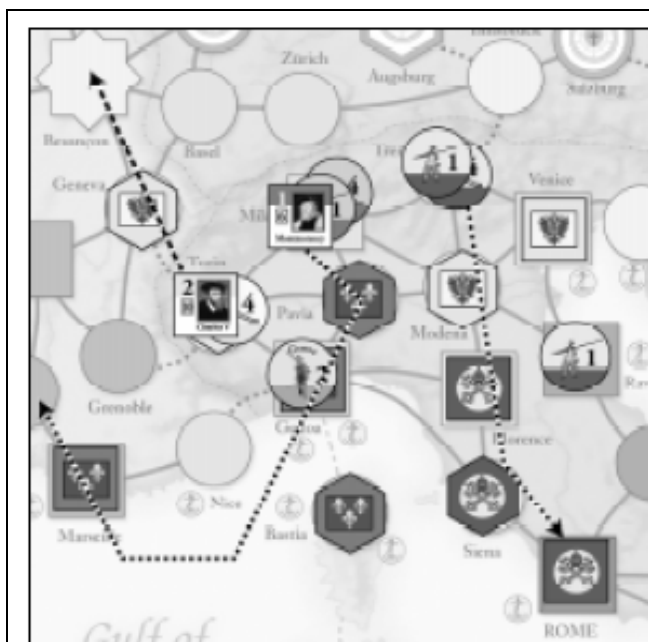
3. UNIDADES DEL HABSBURGO: Ya que el jugador Habsburgo tiene dos capitales natales, sus unidades pueden volver a cualquier capital en los pasos 2 y 3 del Procedimiento de Regreso a Casa de las unidades terrestres. El Habsburgo no puede mover unidades a o a través de un electorado si no ha sido jugado el Evento Obligatorio de la *Liga Esmalcalda*.

19.4 Marcadores de Alianza entre Potencias Mayores

Retira todos los marcadores de alianza entre las potencias mayores del Desplegable de Estado de Guerra. Todas las alianzas declaradas para este turno durante la Fase Diplomática se acaban; todas las alianzas con las potencias menores creadas a través del juego de cartas de evento permanecen en efecto.

19.5 Reemplazos

Ahora cada potencia añade 1 regular a su capital si está bajo control amigo. El Habsburgo comprueba ambas capitales, y puede recibir 2 regulares en este momento si controla las dos capitales. El Protestante nunca recibe unidades en este momento.



Ejemplo vuelta a casa durante la Fase de Invierno

Este turno ha habido una campaña muy activa en Italia, estando en guerra todos entre sí el Papado, Francia y el Habsburgo por el control de Milán. La situación al final del turno se muestra. Génova es aliada de Francia; Venecia es aliada del Habsburgo.

Habsburgo: Carlos y los 4 regulares del Habsburgo en Turín ocupan un espacio no fortificado y tienen que mover al espacio fortificado más próximo (o a una capital). Tienen un camino disponible por los Alpes hasta Besancon. Por desgracia no hay camino por espacios controlados por el Habsburgo hasta una de sus capitales. Optan por regresar hasta Besancon a plena fuerza, en lugar de volver hasta una capital; una vuelta hasta una capital les forzaría a sufrir desgaste y perder 2 regulares.

Francia: Montmorency y 5 regulares franceses en Milán ocupan un espacio fortificado (muy importante). Montmorency y 4 regulares pueden pasar el invierno en Milán. El quinto regular tiene que volver a la capital. El francés tiene un camino de espacios completamente controlados hasta París (trazando por el Golfo de Lyon desde Génova hasta Marsella); esta quinta unidades necesita que vuelva hasta París, y lo hace por el camino indicado. Los 2 regulares genoveses en Génova permanecen allí, aunque podrían haber regresado hasta París si el francés lo hubiera deseado.

Papado: Los 5 regulares del Papado en Trento ocupan un espacio no fortificado y tienen que mover hasta Roma o hasta el espacio fortificado más cercano. En cualquier caso, moverán a través de un espacio enemigo y perderán 3 unidades por desgaste. Ravena y Florencia están a 2 espacios de allí; el Papado puede optar por regresar con los 2 regulares supervivientes a cualquier combinación de esos 3 espacios. El Papado elige regresar 2 de esos regulares a Roma y dejar un regular en Ravena (en lugar de llevarlo también hasta Roma).

19.6 Marcadores de Piratería

En este momento retira todos los marcadores de piratería del mapa.

19.7 Teólogos

En este momento da la vuelta a todos los teólogos a su cara blanca de no involucrados.

19.8 Eventos Obligatorios

Los siguientes eventos tienen que ocurrir debido a su “fecha obligada”. Si es la Fase de Invierno del turno indicado y ese evento no ha sido aún consultado, resuelve el evento en este momento. La carta se extrae del mazo y se elimina del juego como si fuera jugada por una de las potencias. Los 2 CP que normalmente se dan a la potencia que tiene la carta durante la Fase de Acción se ignoran en este momento.

<i>Evento</i>	<i>Obligatoria en la Fase de Invierno de:</i>
Clemente VII	Turno 2
Piratas Berberiscos	Turno 3
Liga Esmalcalda	Turno 4
Pablo III	Turno 4
Compañía de Jesús	Turno 6

20. EL NUEVO MUNDO

Hay tres acciones que les permite a las potencias del Inglés, Francés y Habsburgo explorar el las tierras recién descubiertas de América. Estas potencias pueden construir una colonia como una inversión, para recibir beneficios económicos futuros (es decir, cartas extra). Pueden lanzar viajes de exploración con la esperanza de hacer un descubrimiento que les de puntos de victoria. Finalmente, pueden enviar una expedición para conquistar una civilización nativa, que les genere ambos beneficios listados arriba (cartas y VP). Los viajes al Nuevo Mundo comienzan por el gasto de CP durante la Fase de Acción, y se resuelve al final de cada turno. Los beneficios económicos se ganan al comienzo de cada turno durante la Fase de Robar Carta.

20.1 Colonias



Esas tres potencias pueden gastar CP en la acción de Colonización. El coste de la acción es 2 CP para el Habsburgo, 3 CP para Francia o Inglaterra. Pon un marcador de colonia del color de la potencia en la caja de Cruzar el Atlántico (Crossing Atlantic Box) del Desplegable del Nuevo Mundo. (Los marcadores de colonia pueden identificarse por el borde coloreado que señala el color de la potencia). La presencia de una colonia en esta caja para recordar a los jugadores que esta acción sólo puede tomarse una vez por turno por cada potencia; el juego del evento *Minas de Plata de Potosí* no cuenta contra este límite. El Inglés y el Francés están limitados a dos colonias a la vez; el Habsburgo puede tener tres. Las colonias se mueven de la caja de Cruzar el Atlántico a una de las casillas del color de la potencia a la izquierda de la Tabla de las Riquezas del Nuevo Mundo durante la Fase del Nuevo Mundo al final del turno. Las colonias permanecen en su sitio hasta la Fase de Robar Carta de cada turno, cuando se comprueba su estado con una tirada en la tabla de Riquezas del Nuevo Mundo.

20.2 Viajes de Exploración



El Inglés, el Francés y el Habsburgo pueden gastar 2 CP en la acción de Exploración. Pon un marcador de “Exploración en Curso” de esa potencia en la caja de Cruce del Atlántico para mostrar que hay un viaje de exploración a resolver al final del turno. Esta acción sólo puede tomarse una vez por turno por cada potencia: el juego de la carta de evento *Sebastian Cabot* como un evento NO cuenta contra este límite, el juego del evento *Mapa de Mercator* o los exploradores que comienzan el escenario en la caja de Cruce del Atlántico *sí* cuentan contra este límite. Una potencia no puede llevar a cabo esta acción si no le quedan exploradores.

Resolución

La octava fase de cada turno es la Fase del Nuevo Mundo. Los viajes de exploración siempre se resuelven antes que los viajes de conquista. Para resolver estos viajes, reemplaza cada marcador de “Exploración en Curso” con una selección aleatoria del fondo de exploradores disponibles en ese momento para esa potencia. Resuelve sus viajes en el orden desde el mejor explorador (el de mayor valor numérico) hasta el peor. En caso de empate, resuelve cualesquiera viajes Ingleses, luego los Franceses, luego los Habsburgo. Para cada viaje, tira dos dados y suma el valor numérico del explorador (sumando 2 más si se jugó la carta *Mapa de Mercator* al iniciarse este viaje). La tirada modificada entonces se mira en la Tabla de Exploración para que dé el resultado del viaje:

4 ó menos: El explorador se pierde en el mar; elimínale del juego.

5 ó 6: No se hace ningún descubrimiento; el explorador se vuelve a poner en el fondo de exploradores de esa potencia.

7, 8 ó 9: Se ha hecho un descubrimiento. Si el descubrimiento correspondiente al número tirado ya ha sido reclamado anteriormente en el juego, este viaje reclama el próximo descubrimiento disponible **por debajo** del número tirado. El marcador de descubrimiento se quita del mapa y se pone en la casilla de Bonificador de VP de esa potencia para obtener los VP ganados. El explorador usado para iniciar este viaje se pone sobre el descubrimiento apropiado del mapa del Nuevo Mundo. La pieza de explorador permanece allí durante el resto del juego, como una marca histórica de logros en el Nuevo Mundo.

10 ó mayor: El explorador ha penetrado profundamente en Sudamérica, y elige cómo proceder. Las opciones son:

1. El explorador tiene la opción de navegar a través del Estrecho al Pacífico e intentar circunnavegar. Si no ha sido reclamado el descubrimiento del Estrecho al Pacífico, ponlo en la casilla de Bonificador de VP para esta potencia. Entonces tira dos dados sumando los mismos modificadores que antes. Localiza la tirada modificada en la Tabla de Circunnavegación que da el resultado del intento de circunnavegación. Todos los resultados de 9 ó menos son un fallo; el explorador se elimina del juego. Deja su pieza en el descubrimiento del Estrecho al Pacífico si reclamó esos VP. Un resultado de 10 ó más es un éxito (si el resultado es 12 ó más, también se gana el robo de una carta). Pon el marcador de VP por Circunnavegación en la casilla de Bonificador de VP para esa potencia; pon la pieza del explorador en la casillas de descubrimiento de la Circunnavegación del mapa del Nuevo Mundo. Ningún otro explorador puede circunnavegar en esta partida una vez que se tiene éxito.
2. El explorador tiene la opción de reclamar el descubrimiento del Río Amazonas (2 VP), poniendo el marcador de VP en la casillas de Bonificador de VP de la potencia en la casilla del Río Amazonas.

3. El explorador tiene la opción de reclamar cualquier descubrimiento no reclamado normalmente que genera 1 VP (el Río San Lorenzo, los Grandes Lagos, o el Río Mississippi), como si hubiera tirado un 7, 8 ó 9.

Ejemplo de Exploración

Es la fase del Nuevo Mundo del Turno 1. El Habsburgo tiene el explorador que comenzó el escenario en la caja de Cruce del Atlántico, y Sebastián Cabot a la cabeza de los viajes de exploración. El Inglés y el Francés también han enviado exploradores. Los exploradores son elegidos y revelados al azar. Se establece el siguiente orden para resolver estos viajes:

- 3 – Orellana (Habsburgo)
- 2 – Verrazano (Francia)
- 1 – Rut (Inglaterra)
- 1 – Cabot (Habsburgo)

Orellana tira dos dados (la suma es 6) y suma 3, obteniendo un resultado de 9; ha descubierto el Río Mississippi. El marcador de VP por el Río Mississippi se pone en la caja de Bonificación de VP de la tarjeta del Habsburgo y Orellana se pone en la casilla del descubrimiento del Río Mississippi. Verrazano tira dos dados (siendo la suma 8) y añade 2, obteniendo un 10. puede intentar circunnavegar el mundo. El jugador Francés lo intenta, pero saca un $5 + 2 = 7$. ¡Verrazano es devorado por los caníbales! El marcador de VP por el Estrecho de Magallanes se pone en la caja de Bonificación de VP en la tarjeta de Francia, y a Verrazano en la casilla de descubrimiento del Estrecho de Magallanes. Rut tira sólo un 3, subiendo el resultado a 4. Se pierde en el mar y se elimina del juego. Finalmente el Habsburgo saca un $9 + 1 = 10$ para Cabot. ¡Otro explorador puede circunnavegar! Saca un $8 + 1 = 9$, perdiendo la circunnavegación por sólo 1. Se elimina del juego y la carta de Sebastián Cabot se elimina del mazo. No se gana ningún VP por los esfuerzos de Cabot ya que ya han sido reclamados los VP por el Estrecho de Magallanes.

20.3 Viajes de Conquista



El Inglés, el Francés y el Habsburgo pueden gastarse 4 CP en una acción de conquista. Si la potencia es Inglaterra o Francia, pon un marcador de “Conquista Inglesa” o de “Conquista Francesa” en la caja de Cruce del Atlántico para marcar que hay un viaje de conquista a resolver al final del turno. Si la potencia es el Habsburgo, pon el marcador Habsburgo de “Conquista en Curso” en el Océano Atlántico. Esta acción sólo puede cogerse una vez al turno por cada potencia: el juego de la carta de evento *Smallpox* como un evento cuenta contra este límite; el conquistador Habsburgo que comienza el juego en la caja de Cruce del Océano Atlántico también cuenta contra este límite. Una potencia no puede llevar a cabo esta acción si no le quedan marcadores de conquistador / conquista.

Resolución

Para resolver estos viajes de conquista, primero substituye el marcador Habsburgo de “Conquista en Curso” por un conquistador cogido al azar del fondo de los disponibles en ese momento. Resuelve primero cualquier viaje Habsburgo, luego Inglés, luego Francés. Para cada viaje, tira dos dados y súmale el valor numérico del conquistador. Suma 2 si se jugó la carta *Smallpox* al para iniciar este viaje. Si el resultado es 6 ó menos, la expedición es liquidada por los nativos; elimina del juego el marcador de conquistador, o de conquista Inglesa / Francesa usado. Si el resultado es un 7 u 8, no se completa ninguna

conquista; el marcador de conquistador / conquista se devuelve al fondo de esa potencia. Si el resultado es un 9 ó más, se ha realizado una conquista, como se muestra en el desplegable del Nuevo Mundo. Si la conquista correspondiente al número sacado ya ha sido reclamada anteriormente en el juego, este viaje reclama la siguiente conquista disponible por debajo del número sacado. El marcador de VP asociado a esa conquista se coloca en una de las casillas coloreadas de esa potencia a la izquierda de la Tabla de Riquezas del Nuevo Mundo. Los VP listados en el marcador de VP se añaden inmediatamente al total de la potencia en ese momento (incluso aunque el marcador de VP no se mueva a la casilla de Bonificador de VP hasta que las riquezas por la conquista se agoten). El marcador de conquistador / conquista usado para iniciar este viaje se coloca en la casilla del mapa del Nuevo Mundo que contiene el marcador de VP. El marcador de conquistador / conquista permanece allí durante el resto del juego como un recordatorio de los logros históricos en el Nuevo Mundo.

20.4 Riquezas del Nuevo Mundo

Durante la Fase de Robar Carta, las potencias con colonias o conquistas en el desplegable del Nuevo Mundo pueden recibir cartas extra. La potencia que tenga una colonia o conquista tira dos dados por cada una, y consulta la columna apropiada de la Tabla de Riquezas del Nuevo Mundo. Suma +1 si tiras por una colonia (incluso por la colonia de Potosí) si tu potencia tiene un marcador de Plantaciones junto tus colonias. Los resultados de la tabla se explican abajo:

Agotada 1: Recibe una carta pero esta conquista está agotada. Mueve su marcador a la casilla de Bonificaciones en VP de la Tarjeta de su Potencia.

Carta: Recibes una carta y mantienes esta conquista o colonia en el desplegable del Nuevo Mundo durante otro turno.

Galeón: Recibe una carta sólo si tu potencia ha jugado el evento “*Galleons*” (galeones). Mantienes esta conquista o colonia en el desplegable del Nuevo Mundo durante otro turno.

NE: Sin efecto. Mantienes esta conquista o colonia en el desplegable del Nuevo Mundo durante otro turno.

Elim: La conquista o la colonia es eliminada. Los marcadores de conquista se mueven a la casilla de Bonificaciones en VP de la Tarjeta de esa Potencia. Las colonias se eliminan del desplegable del Nuevo Mundo (aunque pueden volver a entrar en el juego mediante otra Acción de Colonización).



Si los Habsburgo recibieron una carta de una colonia o de una conquista, y una o más potencias tienen una pieza de Incursor (Raider) en juego, la carta extra puede ser arrebatada por la potencia del Incursor. La potencia propietaria de cada Incursor tira un dado (comenzando con los incursores franceses, luego ingleses y luego protestantes). Los resultados posibles son los siguientes:

- 1: Incursor Eliminado (la carta aún va a los Habsburgo).
- 2: Incursor eliminado si el Habsburgo tiene en juego *Galeones*. De otro modo no tiene efecto (y la carta todavía va al Habsburgo).
- 3 ó 4: Sin efecto (la carta todavía va al Habsburgo).
- 5: La carta se pierde; la gana la potencia del Incursor. El Incursor es eliminado (¡habiéndose retirado con el botín!).
- 6: La carta se pierde; la gana la potencia del Incursor. Éste permanece en el juego.

Si el resultado es un 3, 4, ó 6, (o 2 si los *Galeones* no están en juego) un Incursor permanece en juego y puede intentar arrebatar un futuro robo de carta del Habsburgo (incluso más tarde en la misma Fase de Robo de Carta). Los incursores eliminados pueden reconstruirse más tarde si esa potencia vuelve a jugar la carta de evento *Huguenot Raider* (Incursor Hugonote).

21. POTENCIAS MAYORES

Esta sección identifica las reglas que se aplican específicamente a cada una de las potencias mayores. Todas las características únicas de una potencia se mencionan aquí, incluso si sólo se refieren a una sección de regla más detallada en otra parte.

21.1 Otomano

El Otomano es la única potencia que puede construir caballería (una buena unidad terrestre que ayuda en intentos de intercepción y de evitar batalla). También es la única potencia que construye corsarios e inicia piratería. Las reglas para establecer Fondeaderos de Piratas en Argelia, Orán y Trípoli se dan abajo; las reglas para conducir piratería se dan en la Sección 16.4. Finalmente, el Otomano, al igual que el Inglés, tiene que distraer tropas a fuera del mapa para hacer frente a guerras extranjeras. Las Guerras Extranjeras están presentadas en la Sección 21.7. Las reglas para la caballería están contenidas en las Secciones 5, 13 y 17. La piratería y las guerras extranjeras se presentan abajo.

Los Piratas Berberiscos y los Fondeaderos de Piratas

Hay tres espacios a lo largo de la costa del Norte de África (Argelia, Orán y Trípoli) que están marcados con la mitad inferior de su espacio en verde para mostrar que comienzan el juego con u estatus, pero pueden convertirse en Fondeaderos de Piratas mediante eventos. El Otomano puede comenzar a construir corsarios e iniciar piratería una vez que se haya jugado el evento obligatorio *Barbary Pirates* (*Piratas Berberiscos*). Anteriormente a este evento, el espacio de Argelia está fuera del juego, y no puede entrar en él ninguna unidad de cualquier potencia. Este espacio no cuenta como un objetivo del Otomano al comienzo del juego. Cuando se juegue el evento *Piratas Berberiscos*, pon un marcador de control cuadrado de la Tarjeta de Potencia del Otomano en el espacio de Argelia, y pon 2 corsarios, 2 regulares, y a Barbarroja en ese espacio (como se especifica en la carta). Ahora este espacio es el punto focal de la piratería otomana en el Mediterráneo. Después de que se haya jugado el evento *Piratas Berberiscos*, los espacios natales Habsburgo de Orán y Trípoli pueden pasar a ser bases adicionales de fondeaderos piratas con la carta del evento de *Fondeadero Pirata*. Cuando se juega la carta de *Fondeadero Pirata*, el jugador Otomano añade 1 regular y 2 corsarios al espacio apropiado. También convierte Orán o Trípoli en un espacio fortificado; marca este nuevo estado poniendo un marcador de fondeadero pirata allí. Una vez convertido en fondeaderos piratas otomanos, estos tres espacios se consideran espacios natales otomanos (con una fortaleza presente en ellos) para todos los propósitos. La única excepción es que el otomano puede construir en esos espacios sólo un tipo de unidad (corsarios). Antes de la conversión en fondeaderos piratas, Orán y Trípoli se consideran espacios natales del Habsburgo a todos los respectos.

21.2 Los Habsburgo

Carlos V recibió una larga serie de herencias dinásticas que le convirtió en el hombre más poderoso de Europa al comienzo de su reinado (1519). Sin embargo, durante este período, el mayor desafío de Carlos es la geografía de este imperio; hace frente a amenazas de todas partes y tiene que afrontarlas usando un juego de fondos dispersos geográficamente. Para tratar con estos contratiempos, el Habsburgo tiene dos propiedades únicas, detalladas en las secciones de abajo.

Emperador del Sacro Imperio Romano Germánico

Al comienzo de su reinado, Carlos es nombrado Emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, añadiendo la mayoría de las tierras de habla alemana en Europa a su cargo. Su papel como protector de Alemania se refleja por los marcadores de control Habsburgo que comienzan el juego sobre la mayoría de los espacios natales Protestantes. Carlos recorrió su vasto imperio a lo largo de su reinado, viajando la mayoría del año, y nunca pasando más de unos pocos años en un mismo área. Esta capacidad de ir rápidamente a otra parte, se refleja por la carta natal del Habsburgo, *Holy Roman Emperor* (Emperador del Sacro Imperio). Esta carta le permite a Carlos saltar inmediatamente a cualquier otro espacio natal Habsburgo antes de gastar los 5 CP que le da la carta. Nota que la carta de respuesta "*Gout*" (la gota) puede ser usada para detener este movimiento especial (y de hecho, Carlos sufrió mucho de gota durante las dos últimas décadas de su vida). Sólo el Duque de Alba puede acompañar a Carlos en este movimiento especial; las unidades terrestres y navales que comienzan en el mismo espacio que Carlos no pueden usar esta habilidad especial.

Dos Capitales

El Habsburgo es la única potencia en el juego con 2 capitales (Valladolid y Viena). Esto las beneficia permitiéndolas:

- Volver a casa a cualquier capital en la Fase de Invierno, y
- Añadir 1 regular en cada capital en la Fase de Invierno.

Independientemente de las dos capitales, el Habsburgo todavía sólo está permitido a hacer sólo 1 movimiento durante la Fase de Despliegue de Primavera.

21.3 Inglaterra

Las habilidades especiales que tiene el jugador Inglés todas giran alrededor del uso de su Carta Natal, *Six Wives of Henry VIII* (*Seis Esposas de Enrique VIII*). El estado marital de Enrique y el estado de los herederos se comprueba a lo largo de la partida, como se detalla en la sección de abajo. Esta carta natal también le da al Inglés la capacidad de declarar la guerra contra el Francés o el Habsburgo durante la Fase de Acción. La única otra carta que también permite una Declaración de Guerra durante la Fase de Acción es *Machiavelli: The Prince*, ("*El Príncipe de Maquiavelo*"), que entra en el juego en el turno 3 (y puede jugarse como un evento por cualquier potencia).

Las Esposas y los Herederos de Enrique VIII



Al comienzo del juego, Enrique VIII está casado con Catalina de Aragón, quien sólo ha dado una heredera, la futura María I. En el turno 2 del juego (1526), Enrique está convencido de que Catalina no dará un heredero varón, y está cautivado por la joven Ana Bolena. Por tanto comienza el famoso recorrido por cinco nuevas esposas en un intento de dar un heredero varón para continuar la dinastía Tudor.

recorrido por cinco nuevas esposas en un intento de dar un heredero varón para continuar la dinastía Tudor.

Cambios de Esposa



El marcador "Henry's Marital Status" (Estado Marital de Enrique) comienza el juego en la casilla de Catalina de Aragón de la Tarjeta de Potencia de Inglaterra. A partir del turno 2 (y cada turno a partir de entonces), el Inglés puede jugar la carta *Six Wives of Henry VIII* (las seis mujeres de Enrique VIII) para avanzar el marcador una casilla hacia la derecha en su contador. [El marcador también puede mover una casilla si el Papado concede el divorcio entre Enrique y Catalina (Sección 9.1) o si se obtiene es resultado 3 en la Tabla de Embarazo de las Esposas de Enrique]. Cuando el marcador alcanza una casilla con el nombre de una de las subsecuentes esposas de Enrique, éste se ha casado otra vez. Tira un dado y consulta la Tabla de Embarazo de las Esposas de Enrique impresa en el mapa. Suma +1 a la tirada si la nueva esposa es Jane Seymour. Después de que se alcanza cada resultado, pon el marcador para la nueva esposa sobre el número sacado. Si algún resultado se vuelve a sacar, mueve una fila hacia arriba cada vez desde la tirada modificada hasta que llegues a un resultado que no haya tenido lugar aún. Entonces se aplica este nuevo resultado. Cada resultado se explica detalladamente en la tabla. El resultado de 3 ("Enrique flirtea con una esposa joven...") permite que el marcador del Estado Marital avance un espacio adicional cuando Inglaterra primero decida pasar (en lugar de jugar una carta) durante uno de sus impulsos siguientes a lo largo de este turno. Notar que no puede llevarse a cabo ni el juego del evento de *Seis Esposas de Enrique VIII* ni la bonificación de movimiento del marcador del Estado Marital si Enrique ya no reina en Inglaterra, si Enrique está en un espacio bajo asedio, o si Enrique está capturado en ese momento. El marcador de Estado Marital tampoco puede nunca avanzar si Eduardo e Isabel ya han nacido.

Beneficios del Matrimonio

Cada una de las esposas de Enrique tiene características personales, predilecciones religiosas y lazos dinásticos que otorgan beneficios al gobernante inglés. Cada matrimonio le da un beneficio al jugador inglés, como se especifica abajo:

Esposa	Beneficio
Ana Bolena	Comienza la Reforma en Inglaterra en el turno posterior del casamiento con Ana (se añaden 3 cartas al mazo; Cranmer, Coverdale y Latimer entran en juego).
Jane Seymour	+1 a su tirada en la Tabla de Embarazo.
Ana de Cleves	Si Inglaterra y el Protestante están aliados cuando tiene lugar este evento, cada una de estas potencias roba una carta del mazo después de la tirada en la Tabla de Embarazo.
Catalina Howard	Inglaterra roba una carta del mazo después de la tirada en la Tabla de Embarazo (representando el énfasis de Enrique con las joven, y vital Catalina).
Catalina Parr	Ningún bonificador adicional (aunque el matrimonio con Catalina Parr asegura los nacimientos de Eduardo e Isabel).

Catalina de Aragón

En 1533, el Arzobispo Tomás Cranmer declaró anulado el matrimonio de Enrique VIII con Catalina de Aragón, allanando el camino para el matrimonio de Enrique con Ana Bolena. Ya que Catalina era la tía de Carlos V, este acto tuvo repercusiones diplomáticas que afectaron a Europa. Por tanto, cuando Enrique se casa con Ana Bolena (ya sea porque el Papado haya concedido

el divorcio o porque el jugador Inglés haya jugado el evento de *Seis Esposas de Enrique VIII* para avanzar hasta Ana Bolena), da el marcador de Catalina de Aragón al jugador Habsburgo. El Habsburgo usa este marcador para obtener un descuento de 2 CP a su próxima declaración de guerra contra Inglaterra.

La Sucesión Inglesa

La siguiente tabla enumera las posibles sucesiones inglesas al reinado de Enrique, basada en los resultados conseguidos en la Tabla de Embarazo.

- **Todos los resultados son 3 ó menos:** La carta *Mary I (María I)* se añade al mazo en el turno 6, y una vez que se juegue reina en Inglaterra durante el resto de la partida.
- **El mayor resultado es un 4 (Isabel):** Se añade la carta *Mary I* al mazo en el turno 6. La carta *Elizabeth I (Isabel I)* se añade al mazo al comienzo del turno justo después de que María suba al trono. Isabel reina durante el resto de la partida una vez que se juegue.
- **El resultado más alto es un 5 (Eduardo enfermizo):** La carta de *Edward VI (Eduardo VI)* se añade al mazo en el turno 6. *María I* se añade al mazo al comienzo del primer turno después de que Eduardo suba al trono. Si María sube al trono, mira y comprueba si nació Isabel. Si ha nacido, añade a Isabel al mazo al comienzo del primer turno después de que María suba al trono. Si no, María reina en Inglaterra durante el resto de la partida.
- **El resultado más alto es un 6 (Eduardo sano):** La carta de *Edward VI (Eduardo VI)* se añade al mazo en el turno 6, y reina durante el resto de la partida una vez que se juega.

Si tiene lugar un resultado de 5 ó 6 en el turno 6 o posterior, puede nacer Eduardo VI cuando la carta de *María I* está en la mano de una potencia o en el mazo. En este único caso particular, el juego de la carta *Mary I* por cualquier potencia es equivalente a jugar la carta *Edward VI*. Eduardo pasa a ser rey de Inglaterra inmediatamente. Si Eduardo es enfermizo, la carta de María se pone en la pila de descartes y se incluye en el mazo el próximo turno; si Eduardo está sano, la carta de María se elimina del juego.

María I como Reina de Inglaterra

Todos los herederos de Enrique VIII tienen Valores Administrativos y Bonificadores de Carta como se muestran en la carta de evento obligatorio apropiada. Esos reyes también determinan los modificadores religiosos de las unidades terrestres inglesas, como se describió en la Sección 18.2. Sin embargo, hay una reina, María I, quien afecta significativamente el juego de Inglaterra durante su reinado. Una devota católica, María inició un vehemente regreso hacia el Catolicismo durante su reinado. Por tanto, está en efecto el siguiente procedimiento cuando María reina en Inglaterra.

Impulsos Ingleses con María I

1. **Enseñar carta:** Cuando comienza el impulso inglés, el Inglés especifica la carta que juega, pero no especifica aún si la jugará como CP o como el evento.
2. **Eventos Obligatorios:** Si la carta es un evento obligatorio, se resuelve normalmente. Si la carta no es un evento obligatorio, procede como en el paso 3.
3. **Tirar el dado:** El Inglés tira un dado. Con una tirada de 1-3, sigue como en el paso 4. De 4-6, la carta se juega normal. El Inglés entonces declara si juega la carta como un evento o como

CP, y resuelve el impulso normalmente. Salta el resto de este procedimiento.

4. Acciones del Papado: El Papado consigue ejecutar una o más acciones basadas en el valor de CP de la carta. El impulso inglés se acaba tan pronto como se resuelve la acción Papal.

- **Carta de 1 ó 2 CP:** El Papado inicia una acción de Quema de Libros con objetivo la zona de habla inglesa.
- **Carta de 3 CP:** El Papado inicia un Debate Teológico en la zona de habla inglesa.
- **Carta de 4 CP o mayor:** El Papado inicia una acción de Quema de Libros con objetivo en la zona de habla inglesa, seguido directamente por un Debate Teológico en Inglaterra.

Ignora todo este procedimiento si todos los espacios natales ingleses son católicos al comienzo del impulso; en tal caso, el juego procede normalmente. Cuando reina María, el inglés también está bajo la siguiente restricción: las cartas de Respuesta y de Combate sólo pueden jugarse para su valor de CP en la Fase de Acción.

21.4 Francia

El jugador francés tiene un atributo especial: la capacidad de ganar VP directamente mediante el juego de su Carta Natal. Francisco I transformó a la nobleza francesa de construir castillos defensivos hacia el concepto del “chateau” (palacio) como un gran estado y lugar de espectáculo para las artes. Cada vez que el francés juega *Patron of the Arts (Patrón de las Artes)* como un evento, el francés tira un dado. De 3-6, gana 1 VP y el marcador de chateaux se mueve una casilla hacia la derecha en la Tarjeta de Potencia de Francia. No es necesaria ninguna tirada si el francés controla Milán (y por tanto tiene un vínculo directo a los centros artísticos del Renacimiento en el Norte de Italia); se gana automáticamente el VP en tal caso. El francés nunca puede ganar más de 6 VP por la construcción de chateaux en una partida.

21.5 Papado

Hay cuatro consideraciones exclusivas del Papado: el establecimiento de la Orden de la Compañía de Jesús mediante el juego del Evento Obligatorio *Society of Jesus (Compañía de Jesús)*, la excomunión de reformadores y gobernantes mediante el juego de la Carta Natal *Papal Bull (Bula Papal)*, la carta de evento *Sack of Rome (Saqueo de Roma)*, y el programa de construcción para crear la nueva Basílica de San Pedro del Vaticano en Roma para ganar VP (como se describió en la Sección 18.1).

La Compañía de Jesús

El Papado puede utilizar la acción de Fundar una Universidad Jesuita una vez que se haya jugado el evento obligatorio *Society of Jesus (Compañía de Jesús)*. Antes de que haya jugado este evento, no hay universidades jesuitas en el mapa, y no se puede llevar a cabo esta acción.

Excomunión



La Carta Natal del Papado *Papal Bull (Bula Papal)* se puede jugar como un evento para excomulgar a un reformador o a un gobernante. Sin embargo, el Papa debe tener una justificación antes de excomulgar a un gobernante. Las causas posibles son:

- El gobernante de esa potencia está en ese momento en guerra con el Papado.

- El gobernante de esa potencia está aliado en ese momento con el Otomano.
- El gobernante es Enrique VIII y por lo menos un espacio natal inglés está bajo influencia religiosa del Protestantismo.

El estar aliado con una potencia que está en guerra con el Papado no es por sí una causa de excomunión. El Papa no puede excomulgar a ninguno de los herederos de Enrique VIII. Cuando se juega la carta de *Papal Bull* contra un objetivo válido, pon un marcador de “Excomunicado” (Excomulgado) en la casilla apropiada en la parte de arriba de la Tarjeta de Potencia del Papado; este gobernante no puede ser excomulgado de nuevo en un turno posterior (y sólo se puede tener excomulgados los reyes franceses Francisco I o Enrique II, no los dos).

Contra un Reformador

Cuando un reformador es excomulgado, elimina sus piezas de reformador y teólogo del mapa durante el resto del turno. Da la vuelta a la pieza de teólogo a su cara de involucrado; las cartas de Evento que requieran que este teólogo esté sin involucrar no pueden jugarse este turno como evento. Vuelven a entrar en juego al comienzo del próximo turno como se describió en la Sección 8.2. Nota incluso que si Lutero es excomulgado, todavía puede meterse en un debate teológico mediante el juego de la Carta Natal *Here I Stand (Aquí Estoy Yo)*. La excomunión de un reformador no tiene efecto más allá del turno en el que se declara. Después de que el reformador es retirado del mapa, el Papado puede iniciar un Debate Teológico en la misma zona lingüística de la excomunión (es decir, inglesa para Cranmer; francesa para Calvino; alemana para Lutero o Zwinglio).

Contra un Gobernante

Cuando es excomulgado un gobernante, pon un marcador de “-1 Card” (-1 carta) en la Tarjeta de su Potencia. Este marcador permanece en la Tarjeta de Potencia hasta que esta potencia termine la guerra con el Papado, o le done al Papado el robo de una carta como se describió en la Sección 9.5. Esta potencia recibe 1 carta menos por turno durante la Fase de Robar Cartas mientras que este marcador esté en su Tarjeta de Potencia. Ahora el Papado elige 2 espacios natales de esa potencia no ocupados que sean de religión Católica; pon marcadores de descontento en esos espacios.

Saqueo de Roma

Para jugar el evento *Sack of Rome (Saqueo de Roma)*, debe haber un único apilamiento de tropas no papales en un espacio de habla italiana que contenga más mercenarios que el número de regulares papales en Roma. El apilamiento no necesita ser de la misma potencia de quien juega el evento, y ninguna de esas unidades ni la potencia que juega el evento necesita estar en guerra con el Papado. El juego de esta carta no crea un nuevo estado de guerra entre las potencias, y no vale para la excomunión. Una vez que se juega el evento, sigue los siguientes pasos:

Procedimiento del Saqueo de Roma

1. Pon las tropas en Roma: El apilamiento de tropas (incluidos todos los regulares, mercenarios, y líderes de ejército) es eliminado inmediatamente de su espacio y colocado en Roma. Toma nota del espacio; cualesquiera tropas supervivientes regresarán allí.

2 Resuelve una batalla campal: Aunque Roma es un espacio fortificado, lucha un combate terrestre entre este apilamiento y los regulares papales en Roma. Se ignoran los mercenarios papales en Roma. El Papado es el defensor en este combate (por lo que

reciben 1 dado extra y ganan todos los empates). Ambos bandos pueden jugar cartas de Combate (y cualquier potencia puede jugar una Carta de Respuesta).

3. Aplicar bajas: Aplica todos los daños y bajas (como es normal). Los daños causados a las fuerzas del Papado deben absorberse primero por los regulares papales. Cualquier daño en exceso al número de regulares, pueden aplicarse a los mercenarios papales. Los daños causados por las fuerzas papales se aplican tan equitativamente entre mercenarios y regulares como se pueda en la fuerza atacante.

4. Devolver las tropas: El apilamiento de tropas movidas a Roma se devuelve a su espacio de comienzo (aunque probablemente algunas unidades menos).

5. Victoria del Papado: Si el Papado ganó el combate, se termina el procedimiento. La carta *Sack of Rome* se devuelve a la pila de descartes, y puede volver a entrar en juego un turno futuro.

6. Derrota del Papado: Si el Papado pierde el combate, los efectos son drásticos. Reduce los CP acumulados en el contador de San Pedro de la Tarjeta de Potencia del Papado en 5 (pero no por debajo de 0). El propietario del apilamiento que saquea, roba 2 cartas de la mano Papal (recuerda, las Cartas Natales nunca se quitan en un robo de cartas aleatorio). Después de ver esas cartas, se descarta de una de ellas y se queda la otra. Si el Papado sólo tiene 1 carta disponible para robarle, mantiene la carta. La carta de *Sack of Rome* se elimina del mazo y no puede volver a entrar en el juego.

21.6 Protestante

El Protestante es la única potencia en el juego que invierte varios turnos enfocados por completos en el conflicto religioso, sin preocuparse por los asuntos militares. Durante este tiempo, Alemania todavía está bajo el protectorado del Sacro Imperio Romano Germánico (y por tanto cubierto con marcadores de control del Habsburgo). Sin embargo, una vez que la Reforma ha aumentado de tamaño (12 espacios convertidos a la influencia religiosa protestante; se cuentan los espacios en descontento) y está atrayendo la noticia a lo largo de Europa, los Protestantes comienzan a ver que su nueva religión se verá atacada por Carlos V. En ese momento, se forma la defensiva Liga Esmalcalda mediante el juego del Evento Obligatorio. A partir de este punto, el protestante también tiene medios militares para manejarse.

Antes de la Liga Esmalcalda

Antes del evento obligatorio *Smalkaldic League (Liga Esmalcalda)*, el Protestante sufre las siguientes restricciones:

- No puede construir ninguna unidad militar.
- No puede mover ninguna unidad militar.

Las demás potencias también tienen estas restricciones:

- No pueden declarar la guerra al Protestante.
- Sus unidades no pueden mover ni retirarse a un electorado.

Durante este tiempo, la conversión de cualquier electorado a la fe protestante le permite al Protestante añadir regulares protestantes a ese espacio. Elimina los regulares del despliegue del electorado y ponlos en el espacio apropiado del mapa.

La Liga Esmalcalda

El Evento Obligatorio *Smalkaldic League* puede jugarse a partir del turno 2. Es comprobado automáticamente durante la Fase de

Invierno del turno 4; este es el momento más tardío en que podría ocurrir. Como se describe en la carta, ocurre lo siguiente cuando se juega la *Liga Esmalcalda*:

- Se mete en juego el líder de ejército John Frederick. Ponle con un apilamiento de regulares protestantes lo más cerca de Wittenberg (normalmente en el propio Wittenberg).
- Se mete en juego el líder de ejército Philip de Hesse. Ponle con un apilamiento de regulares protestantes lo más cerca del espacio de Kassel (normalmente Mainz).
- Convierte todos los espacios natales protestantes que estén en ese momento bajo la influencia religiosa Protestante al control político Protestante.
- Todas las restricciones listadas arriba en la sección “Antes de la Liga Esmalcalda” se cancelan.
- Ahora están en guerra el Habsburgo y el Protestante. Esas potencias no pueden dejar estos estados de guerra para el resto del juego.
- Cualesquiera regulares protestantes en un electorado que está bajo el control religioso Católico se desplazan al electorado más cercano bajo el control religioso Protestante.

A partir de este momento, la conversión de un Electorado a la fe Protestante le permite sólo al Protestante poner inmediatamente regulares protestantes desde el desplegable de Electorados a ese espacio, pero sólo si ese Electorado está bajo el control político y la influencia religiosa protestantes. Si ese electorado no está bajo el control político protestante, esos regulares protestantes se retiran del mapa hasta que ese Electorado esté bajo control político e influencia religiosa protestantes. El protestante tiene que asediar los Electorados para ganar el control político si no se convierten automáticamente por el juego del evento *Smalkaldic League*.

21.7 Cartas de Guerra Extranjera

Las cartas de evento *Revolt in Egypt (Revolución en Egipto)*, *War in Persia (Guerra en Persia)*, o *War in Ireland (Guerra en Irlanda)* fuerzan al Otomano o al Inglés a distraer unidades terrestres y / o líderes de ejército a fuera del mapa para resolver un conflicto extranjero. Cuando se juegan esos eventos, pon la carta del evento en junto al mapa cerca de los espacios natales de la potencia afectada. Entonces esta potencia elige inmediatamente el número de unidades terrestres especificado de entre las que tiene en el mapa (excepto un espacio bajo asedio) y mueve esas unidades a la carta. Las unidades pueden elegirse de entre varios apilamientos en espacios diferentes. Puede elegirse cualquier líder de ejército de que estuviera con unidades que se mueven a la carta, acompañándolas. La carta de evento también especifica la fuerza con que defiende la carta de guerra; usa las unidades de cualquier potencia menor o independiente disponibles para representar esas unidades extranjeras. Para resolver el conflicto, el Otomano o el Inglés tienen que gastar 1 CP en la acción de Combatir en la Guerra Extranjera para cada intento de resolución. Entonces se produce un combate terrestre entre las unidades enviadas a la carta y las unidades defensoras en ella. El combate terrestre se resuelve igual que cualquier otro combate terrestre del mapa, excepto que ninguno recibe un dado extra por ser el defensor, y no hay retirada. Si todas las unidades independientes son eliminadas, la guerra extranjera se acaba. Todas las unidades otomanas o inglesas que quedan en la carta se devuelven a la capital (o cualquier otro espacio objetivo natal la capital está en ese momento ocupada por unidades enemigas). Si no fueron eliminadas todas, el Otomano o el Inglés tendrá que pagar para otra acción de Lucha de la Guerra Extranjera en un próximo impulso. Nota que las cartas de guerra extranjera obligan a que el

otomano o el inglés mantengan el número especificado de unidades en la carta, requiriendo que todas las nuevas unidades construidas sean colocadas en la carta de guerra extranjera. La única excepción es el regular que se recibe durante la Fase de Invierno; que siempre se pone en la capital aunque esté en curso una guerra extranjera. La potencia mayor nunca puede poner unidades extra en una carta de guerra extranjera por encima del número pedido. Las unidades de la potencia mayor en una carta de guerra extranjera no pueden volver a casa (incluso en la Fase de Invierno) excepto si eliminan a todas las unidades independientes en la guerra extranjera.

22. POTENCIAS MENORES

Las cuatro potencias menores de Génova, Hungría / Bohemia, Escocia y Venecia pueden ser importantes compañeras para muchas de las potencias. Su papel en el juego se explica en esta sección. La sección termina con una breve descripción de los objetivos independientes que también están presentes en el juego.

22.1 Potencias Menores Inactivas

Todas las potencias menores tienen dos estados: activo e inactivo. Todas las potencias comienzan el juego en el estado inactivo. Como se describe en la Sección 9.6, una potencia mayor puede decidir declarar la guerra a una potencia menor. **A no ser** que intervenga una potencia mayor, esta declaración de guerra no cambia a la potencia menor de su estado inactivo al activo. En el estado inactivo, las fuerzas de la potencia menor actúan como sigue:

- No mueven de su espacio actual.
- Nunca interceptarán o evitarán batalla.
- Si hay 4 ó menos unidades terrestres en el espacio, siempre se retirarán a las fortificaciones e intentarán mantener un asedio si se entra en su espacio.
- Si hay 5 ó más unidades terrestres, mantendrán su terreno y lucharán un combate terrestre. Si pierden ese combate terrestre, no retiran sus unidades del espacio como es lo normal. En su lugar, mantienen hasta 4 unidades que se retirarán a las fortificaciones; todas las demás unidades terrestres en exceso de 4, son eliminadas.
- Las unidades navales inactivas permanecen en su puerto y se defienden si es atacado el puerto.

Tabla de Activación de Potencia Menor

Potencia Menor	Puede ser activado por ...				¿Desactivación?
	Inglaterra	Francia	Habsburgo	Papado	
Génova	-	Sí	Sí	Sí	Sí
Hungría-Bohemia	-	-	Sí [^]	-	-
Escocia	Sí	Sí*	-	-	Sí
Venecia	-	Sí	Sí	Sí+	Sí

* Francia y Escocia son aliados naturales. Francia puede intervenir en el Paso 4 del Procedimiento de Declaración de Guerra (Sección 9.6) si otra potencia le declara la Guerra a Escocia.

+ El Papado y Venecia son aliados naturales. El Papado puede intervenir en el Paso 5 del Procedimiento de Declaración de Guerra (Sección 9.6) si otra potencia le declara la Guerra a Venecia.

[^]El Habsburgo y Bohemia / Hungría son aliados naturales. El Habsburgo tiene que intervenir si Bohemia / Hungría. Es derrotada por los Otomanos (Sección 22.5).

22.2 Activación

El cambiar a una potencia menor de inactiva a activa se llama “activación”. Cada potencia menor sólo puede ser activada por un pequeño grupo de potencias mayores (aquellas potencias mayores con las que la potencia menor estaba históricamente alineada estrechamente). (Mirar la Tabla de Activación de Potencia Menor, arriba). Todas las potencias menores pueden por consiguiente ser desactivadas, menos Hungría / Bohemia.

Las potencias menores pueden ser activadas mediante:

- Si Francia o el Papado interviene después de una declaración de guerra (Sección 9.6), o si Francia interviene después de una DOW inglesa a Escocia con la carta *Seis Esposas de Enrique VIII*.
- El Habsburgo interviene en Hungría / Bohemia si los húngaros son derrotados por el Otomano como se describe en la Sección 22.5.
- Si Francia activa a Escocia con la carta *Auld Alliance*.
- Si el Papado activa a Venecia con la carta *Venetian Alliance*.
- Una potencia mayor puede jugar la carta *Diplomatic Marriage* para activar cualquier potencia menor que le esté permitido de acuerdo a la tabla de arriba.
- Francia, el Papado y el Habsburgo pueden jugar la carta *Andrea Doria* para activar a Génova. Notar que esta es la única carta que puede jugarse para activar una potencia menor que ya está activa (ya que desactiva Génova de la otra potencia mayor y luego la reactiva con el nuevo aliado de Génova).

Activa una potencia menor siguiendo los siguientes pasos:

1. Poner el marcador de “Aliado”: Pon un marcador de “Aliado” en la casilla en la que se cruzan esas potencias en el desplegable de Estado de Guerra.

2. Declaraciones de Guerra: Una potencia que ya está en guerra con esta potencia menor tiene la elección de declarar inmediatamente la guerra sobre la potencia mayor que está activando a la potencia menor (sin coste de CP). Esa potencia sólo puede declarar la guerra si no se aplican ninguna de las “restricciones en todo momento” listadas en la Sección 9.6. Si la potencia elige declarar la guerra, pon un marcador de “En Guerra” en la casilla apropiada en el Desplegable de Estado de Guerra. Si la potencia rechaza declarar la guerra, cualesquiera unidades de esa potencia que ocupan espacios controlados por esta potencia menor vuelven al espacio fortificado más cercano (que no esté bajo asedio), como se describe en el Paso 3 del Procedimiento del Segmento de Paz (9.3).

3. Poner marcadores cuadrados de control: Todos los objetivos controlados en ese momento por la potencia menor ahora se marcan con marcadores cuadrados de control de la potencia mayor.

4. Poner marcadores de control hexagonales: Todos los demás espacios controlados por la potencia menor se marcan con marcadores de control hexagonales de la potencia mayor.

5. Eliminar los marcadores de “En Guerra”: Quita todos los marcadores de “En Guerra” de la columna de esta potencia menor en el desplegable de Estado de Guerra (la diplomacia de este menor está ahora controlada por la potencia mayor aliada).

22.3 Activación de Potencias Menores

La activación de potencias menores da los siguientes beneficios:

- Las unidades militares y los líderes navales de esta potencia menor se tratan como unidades y líderes navales de la potencia mayor. Ahora mueven, luchan, se retiran, y evitan batalla como las demás unidades de esa potencia mayor. (La única diferencia es que las unidades de la potencia menor no tiene cartas de impulso de su propiedad).
- Las unidades militares de la potencia menor tiene una característica adicional durante la Fase de Invierno. Esas unidades también pueden volver a un objetivo natal de esa potencia menor como si fuera una capital adicional. Las unidades de su potencia mayor aliada no gozan de esta opción.
- La potencia mayor que la controla puede usar la acción de Reclutar Tropa Regular para construir un regular de esta potencia menor en uno de los espacios natales de esta potencia menor (siempre que haya un regular disponible entre las piezas).
- Si la potencia menor es Génova, Venecia, o Escocia, la potencia mayor controladora puede usar una acción de Construcción de Escuadrón Naval para construir un escuadrón naval de este menor en uno de los puertos natales de la potencia menor (mientras que tenga un escuadrón no construido disponible).

22.4 Desactivación

La acción de cambiar a una potencia menor de activa a inactiva se llama “desactivación”. Todas las potencias menores pueden ser desactivadas, excepto Hungría / Bohemia.

Las potencias menores pueden ser desactivadas del siguiente modo:

- Si Inglaterra o Francia desactiva a Escocia con la carta *Auld Alliance*.
- Si el Otomano o el Papado desactiva a Venecia con la carta *Venetian Alliance*.
- Cualquier potencia mayor puede jugar la carta *Diplomatic Marriage* para desactivar a Génova, Escocia, o Venecia.
- Francia, el Papado, y el Habsburgo pueden jugar la carta *Andrea Doria* para desactivar a Génova de su aliado del momento (entonces lo reactivan como su propio aliado).

Los efectos inmediatos de la desactivación son los siguientes:

- Quita el marcador de “Aliado” en la casilla en la que se cruzan esas potencias en el desplegable de Estado de Guerra.
- Todos los marcadores de control del aliado formal de la potencia menor se eliminan de los espacios natales de esta potencia menor.
- Las unidades de estas potencias de mueven si ocupan uno de los espacios natales de este menor que acaba de eliminarse un marcador de control. Mueve las unidades terrestres al espacio amigo fortificado más cercano, y las unidades navales al puerto controlado amigo más cercano.
- Lo siguiente es que, todas las unidades de la potencia menor vuelven al espacio natal fortificado controlado amigo más cercano de esa potencia menor. Si no está disponible tal espacio fortificado, regrésalas al espacio amigo sin fortificar más cercano. Si no existe ningún espacio tal, las unidades terrestres son eliminadas.
- Todas las unidades navales de la potencia menor vuelven al puerto natal controlado amigo más cercano de esa potencia menor. Si no existe tal puerto, las unidades navales son eliminadas, y los líderes navales se ponen en el la casilla del próximo turno en el Contador de Turnos.

22.5 Derrota de Hungría / Bohemia por los Otomanos

Al jugador Otomano se le da un premio por ganar una guerra contra Hungría / Bohemia al final del combate terrestre o del asedio en el que reducen las fuerzas de Hungría / Bohemia hasta un total de 4 ó menos regulares en el mapa. Cuando esto ocurra, lleva a cabo las siguientes acciones:

- Hungría / Bohemia es activada como un aliado del Habsburgo mediante el evento *Matrimonio Diplomático* y el Otomano controla en ese momento dos espacios natales objetivo de Hungría / Bohemia, O
- Hungría / Bohemia no es un aliado del Habsburgo, pero el Otomano controla 1 espacio natal objetivo de Hungría / Bohemia, y quedan 4 ó menos regulares de Hungría / Bohemia en el mapa.

Cuando se de alguna de esas condiciones, lleva a cabo las siguientes acciones:

- El jugador Habsburgo tiene que intervenir *sin coste de CP*; el Otomano y el Habsburgo están ahora en guerra (incluso aunque estuvieran aliados justo antes de esta batalla / asalto).
- Hungría / Bohemia es activada como un aliado del Habsburgo (si no lo estaba ya mediante el evento *Matrimonio Diplomático*). Hungría / Bohemia nunca puede desactivarse y permanece como aliado del Habsburgo durante el resto de la partida.
- Todos los espacios natales húngaros con unidades terrestres del Otomano en ellas pasan a ser de control Otomano (incluyendo los objetivos en ese momento bajo asedio).
- Las unidades húngaras bajo asedio son eliminadas.
- El Otomano gana 2 VP como Ganador de la Guerra al derrotar a Hungría.

22.6 Objetivos Independientes

Cuatro objetivos se encuentran en espacios independientes (Metz, Milán, Florencia, y Túnez). Las cuatro comienzan la partida en un estado político independiente en el escenario de 1532; sólo dos comienzan independientes en el escenario de 1517 (ya que Milán está bajo control Francés, y Túnez bajo control Habsburgo en ese momento). Como otros espacios independientes, se puede entrar en esos objetivos con unidades de cualquier potencia. Los regulares independientes en esos objetivos no pueden mover; simplemente se defienden contra cualesquiera unidades de una potencia que los pueda atacar (igual que una potencia menor inactiva; Sección 22.1). Esos regulares no pueden reconstruirse durante el juego (aunque pueden reentrar mediante la carta de evento *City State Rebels (Rebelión de una Ciudad Estado)*). Tan pronto como estos objetivos sean capturados por una potencia mayor, esas ciudades estado independientes salen del juego. Tales objetivos se controlarán por una potencia mayor u otro durante el resto del juego, a no ser que vuelvan otra vez a su estatus de independiente debido al juego de la carta de evento de *City State Rebels*.

23. VICTORIA

Hay cinco formas de ganar el juego, como se explica abajo. Las primeras dos, las victorias Religiosa y Militar, ocurren inmediatamente en la Fase de Acción cuando se da la condición apropiada. La victoria normalmente se consigue en la novena fase del turno, la Fase de Determinación de la Victoria, típicamente

por la acumulación de puntos de victoria (VP) por cada potencia. Los tres tipos de victoria que se pueden conseguir en esta fase son: la Estándar, por Dominio, y por Límite de Tiempo.

23.1 Victorias Automáticas

Las victorias Militar y Religiosa son victorias automáticas que finalizan la partida instantáneamente durante la Fase de Acción. El juego se acaba, incluso aunque el turno no llegue a la Fase de Determinación de la Victoria.

Victoria Militar

Si una potencia (diferente al Protestante) consigue ganar el control de suficientes objetivos que abran la casilla de Victoria Automática (o Total) en su tarjeta de potencia, gana inmediatamente una Victoria Militar. Ninguno de estos espacios puede contener un marcador de tumultos.

Victoria Religiosa

Si el Protestante logra conseguir la influencia religiosa sobre 50 espacios, gana inmediatamente una Victoria Religiosa. Ninguno de estos espacios puede contener un marcador de tumulto.

23.2 Puntos de Victoria

Ya que las victorias automáticas militar y religiosa son poco frecuentes, el juego se decide normalmente por la acumulación de puntos de victoria. Cada potencia gana puntos de victoria como se muestra en la sección inferior izquierda de su tarjeta de potencia. El total de VP que una potencia tiene en ese momento es la suma de los VP base, especiales, y bonificaciones.

Base

La base de VP para el Inglés, el Francés, el Habsburgo, el Otomano, y el Papado se determinan por el número de espacios objetivo que controlan. Ganas los VP que aparecen en la última casilla descubierta de su Tarjeta de Potencia. Estate seguro de marcar una casilla con un marcador de tumulto por cada objetivo que esté en ese momento en tumulto. Las casillas con marcadores de tumultos no se consideran “descubiertos” cuando cuentas la base de VP. Si todos los espacios están cubiertos, esa potencia tiene 0 VP de base. El Protestante cuenta las base de VP como sigue: 2 VP por cada Electorado que está bajo control político e influencia religiosa Protestante.

Espacios Protestantes

Tres potencias ganan VP especiales en base al número de espacios bajo influencia religiosa Protestante en los espacios natales ingleses (para Inglaterra) o en cualquier parte del mapa (para el Papado y el Protestante). Ajusta el marcador de Espacios Protestantes en el Contador de Espacios Protestantes de la Plantilla de Lucha Religiosa cuando una acción o un evento causen el movimiento del número de espacios bajo influencia religiosa Protestante. El marcador siempre debería estar situado sobre la casilla con el mayor número que corresponda al número actualizado de espacios Protestantes. La casilla también contiene dos números pequeños: la bonificación especial en VP en ese momento para el Papado (mostrado primero en púrpura) y el Protestante (mostrado después en marrón). De igual modo, ajusta el marcador de espacios natales ingleses bajo influencia religiosa Protestante. El reverso de la pieza de Espacios Natales Ingleses recuerda a los jugadores que el Inglés gana 1 VP por cada 2 espacios natales ingleses bajo influencia religiosa Protestante (redondeando las fracciones hacia abajo).

Especiales

Los VP especiales recibidos por cada potencia son los siguientes:

Otomano

Piratería: 1 VP por cada espacio de VP marcado en el contador de piratería de la tarjeta de potencia del Otomano.

Habsburgo:

Electorados: 1 VP por cada electorado bajo control político Habsburgo. Esos puntos no se ganan hasta que se haya jugado el Evento Obligatorio de *Liga Esmalcalda*.

Inglaterra:

Hereditario varón: 5 VP si Eduardo VI ha nacido durante la tirada en la Tabla de las Seis Esposas de Enrique VIII. El jugador inglés recibe 2 VP si no ha nacido Eduardo VI pero sí Isabel I.

Espacios protestantes: 1 VP por cada 2 espacios natales ingleses que hayan sido convertidos a la religión protestante. Las fracciones se redondean hacia abajo.

Francia:

Chateaux: 1 VP por cada chateau que haya sido construido usando la carta Natal de *Patrón de las Artes*.

Papado:

Espacios protestantes: Mira la casilla bajo el marcador de Espacios Protestantes en el Contador de Espacios Protestantes. Ganas el número de VP mostrados en púrpura como VP especiales para el Papado.

San Pedro: 1 VP por cada espacio marcado en el contador más bajo de San Pedro.

Protestante:

Espacios protestantes: Mira la casilla bajo el marcador de Espacios Protestantes en el Contador de Espacios Protestantes. Ganas el número de VP mostrados en marrón como VP especiales para el Protestante.

Bonificadores

Los jugadores ganan bonificadores de VP cuando ocurren los siguientes resultados en el juego:

- Se quemado en la hoguera a un teólogo protestante (1 por valor de debate).
- Teólogo papal caído en desgracia (1 por valor de debate).
- Viaje de exploración exitoso.
- Viaje de conquista exitoso.
- Evento de *Copérnico* (2 VP) o *Miguel Servet* (1 VP).
- El evento *Julia Gonzaga* (1 VP) seguido por una acción de piratería otomana exitosa en el Mar Tirreno.
- Durante el Segmento de Paz, por cada marcador de “War Winner” (Ganador de la Guerra) recibido.
- Por recibir el marcador de “Master of Italy” (Señor de Italia) durante el Segmento de Acción.

Notar que como se describe en esas cartas, las cartas de *Copérnico* y de *Miguel Servet*, se pueden jugar en mitad de la fase de Determinación de la Victoria, pero **sólo si el juego de esa carta hace subir la puntuación de una potencia por lo menos para evitar que otra potencia gane.**

23.3 Fase de Determinación de la Victoria

Durante el Segmento de Determinación de la Victoria, todas las potencias miran si alguna de ellas consigue alguna de las tres posibles victorias. Si después de comprobar si se ha dado una victoria estándar o de dominio, todavía no hay ganador, y aún no se ha llegado al turno 9, avanza el marcador de turno a la siguiente casilla y comienza otro turno.

Victoria Estándar

Si alguna potencia alcanza 25 VP ó más, el juego termina con una Victoria Estándar. La potencia con el total de VP más alto se declara ganador. Si dos o más potencias empatan por el total más alto, la potencia con el total más alto en el turno anterior es declarado el ganador. Si las potencias también estuvieron empatadas en ese turno anterior, procede de igual modo pero un turno hacia atrás cada vez hasta que se rompa el empate. Por esa razón, los jugadores deberían apuntar el total de VP de cada potencia al final de cada turno en la Plantilla de Anotación de Victoria (que se encuentra al final de este libro de reglas). También hay un marcador de VP impreso en el mapa, que puede usarse para marcar el total de cada potencia durante el Segmento de Determinación de la Victoria anterior.

Victoria por Dominación

Si durante el Segmento de Determinación de la Victoria, el total de VP de una potencia es menor que 25 pero por lo menos 5 VP mayor que *cada* una de las demás potencias, ganan una Victoria de Dominio. La victoria sólo se puede ocurrir en la fase de Determinación de la Victoria del turno 4 ó posterior. No comprobarse la victoria por Dominación en los turnos 1, 2 y 3.

Victoria por Límite de Tiempo

Si ningún jugador ha ganado al final del turno 9, la victoria se le concede a la potencia con el total de VP más alto en ese momento. Si dos o más potencias están empatadas por el total de VP más alto, la potencia que obtuvo el total más alto en el turno anterior es el ganador. Esta victoria por Tiempo Límite sólo puede ocurrir en la Fase de Determinación de la Victoria.

Un juego completo de *Here I Stand* incluye:

- 1 libro de reglas
- 1 libro de escenarios
- 4 plantillas de piezas
- 1 mapa
- 110 cartas (1 mazo)
- 1 tarjeta de Lucha Religiosa
- 2 tarjetas de referencias
- 10 dados

CRÉDITOS DEL JUEGO

DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO: Ed Beach

AYUDA ESPECIAL AL DESARROLLO: Matthew Beach, Ananda Gupta, Dave Cross

DIRECTOR DE DISEÑO: Rodger MacGowan

DISEÑO DE LA CAJA Y EMPAQUETAMIENTO: Rodger MacGowan

MAPA: Mark Simonitch

PIEZAS: Rodger MacGowan, Mark Simonitch y Mike Lemick

DESARROLLO DE LAS REGLAS: Mark Simonitch

PRUEBA DEL JUEGO: Ed Beach, Matthew Beach, Dave Cross, Ananda Gupta, Mark Greenwood, Bryan Collars, Ken Richards, Paul Nied, Tom Kassel, Jim Adams, Steve Caler, Brian Conlon, Jim Pyle, Bob Taylor, Barry Setser, Edgar Gallego, Dave Gray, Allen Hill, Dave Schmid, Robin Griller, Johnny Wilson, Steve Likevich, Steve Cole, Scott Bauer, David Wilson, Mick Uhl, Ben Hamdorf, Brian Wade, Joel Tamburo, Mike Willour, Nathan Hill, Robert Waters, Mike Rea, Ben Knight, Tito Autrey, Jarek Andruszkiewicz, Knut Grunitz, Brett Dedrick, Steve Nixon, Paul Elliott

LECTURA DE PRUEBA: Bryan Collars, Brian Conlon, Dave Cross, Robin Griller, Ken Richards, Tom Wilde

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN: Tony Curtis

PRODUCTORES: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

TRADUCCIÓN: Ángel Marina Haya

***Here I Stand* – Plantilla de Puntos de Victoria**

TURNO	Otomano	Habsburgo	Inglaterra	Francia	Papado	Protestante
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Anota en las casillas suministradas arriba los puntos de victoria conseguidos por cada potencia en cada turno.

Here I Stand – Plantilla de Puntos de Victoria

TURNO	Otomano	Habsburgo	Inglaterra	Francia	Papado	Protestante
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Anota en las casillas suministradas arriba los puntos de victoria conseguidos por cada potencia en cada turno.

Here I Stand – Plantilla de Puntos de Victoria

TURNO	Otomano	Habsburgo	Inglaterra	Francia	Papado	Protestante
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Anota en las casillas suministradas arriba los puntos de victoria conseguidos por cada potencia en cada turno.



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com