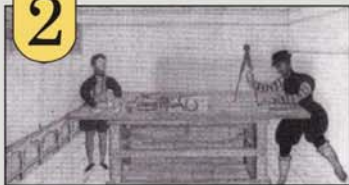


100

2



Construcción de Barcos

No jugable por el Protestante.

Añade 2 nuevos escuadrones en cualquier puerto natal controlado (o 1 escuadrón en cada uno de dos puertos natales). El Otomano puede elegir sustituir 2 corsarios por cada escuadrón naval.

101

4



Viruela

Jugable por Inglaterra, Francia y los Hapsburgo.

Lanza un Viaje de Conquista sin coste adicional de CP. Coloca el marcador de "+2 Viruela" al lado de Conquista en Progreso o el marcador de Conquista de esta potencia.

Añade este modificador cuando resuelvas el viaje durante la Fase del Nuevo Mundo.

102

3



Preparativos de Primavera

No jugable por el Protestante o por cualquier potencia que no controle su capital.

Juégala durante la Fase de Despliegue de Primavera. Añade 1 tropa regular a la capital (añade 1 a cada una, si es el Hapsburgo). La Formación que mueve durante el despliegue de primavera puede cruzar pasos, mover más de 5 unidades por mar y cruzar zonas de mar donde otras potencias tienen flotas.

103

3



Amenaza al Poder

Elige un líder menor de ejército (Charles Brandon, el Duque de Alba, Montmorency o Ibrahim Pasha). Tira 1 dado. Con una tirada de 1, 2 o 3 retíralo del juego para el resto del turno. Con una tirada de 4, 5 o 6 retíralo del juego para el resto de la partida.

Los líderes que vuelven son colocados en la capital si es posible. Si no, colócalos en un espacio natal objetivo.

104

3



Trazado Italiano

Añade una fortaleza a cualquier espacio no fortificado (aunque esté en Tumulto o controlado por otra potencia).

Salvo que el espacio sea independiente o esté en Tumulto, añade 1 tropa regular a ese espacio de las disponibles de la potencia que controla ese espacio.

105

5



Juégala contra cualquier espacio fortificado que esté en ese momento bajo asedio, aunque sea un espacio donde la potencia asediadora no reúna los requerimientos para asaltar (o bien por falta de LOC o por la presencia de unidades navales). Inmediatamente inicia un asalto a las unidades dentro de la fortificación con las unidades asediadoras. Después del asalto, si las unidades asediadoras todavía superan en número a las unidades de dentro, aplica estos resultados: todas las unidades defensoras son eliminadas; los líderes que defendían son capturados; el espacio pasa a estar controlado por la potencia asediadora.

106

3



Mercenarios sin Pagar

Todos los mercenarios en un único espacio son retirados del juego. Si hay varias potencias que tengan mercenarios en un mismo espacio, solo una de las potencias puede ser afectada por este evento.

107

2



Campamento Insalubre

Un único apilado de unidades de tierra, enferma. Un tercio (redondeando hacia arriba) de las unidades son retiradas del juego (según lo elija su dueño). Si hay varias potencias con unidades en el mismo espacio, solo una de las potencias puede ser afectada por este evento. unidades de potencias menores aliadas, son consideradas parte del apilado de la potencia mayor que las controla.

108

4



Alianza Veneciana

Jugable por el Papado para activar Venecia si no está aliada a otra potencia. Jugable por el Otomano o el Papado para desactivar Venecia si está aliada. También jugable por el Papado cuando Venecia es ya un aliado Papal, o en una Fase Diplomática por el Papado para intervenir después de una declaración de guerra a Venecia. En estos dos últimos casos, añade 1 tropa regular veneciana y 2 flotas venecianas (sujeto a las que queden) en cualquier puerto controlado por el papado que no esté bajo asedio.

1

109



Informador Veneciano

Juégala durante la Fase de Despliegue de Primavera, antes de que cualquier potencia haya desplegado sus unidades. Las cartas en la mano de una potencia son vistas en secreto por ti o por una potencia designada por ti.

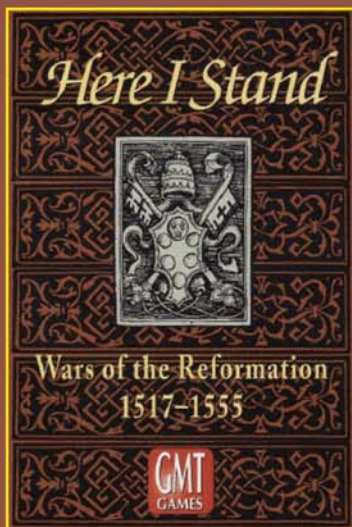
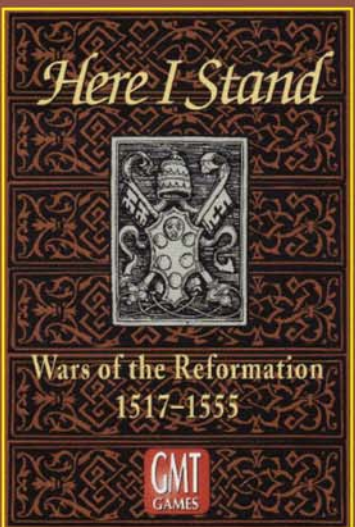
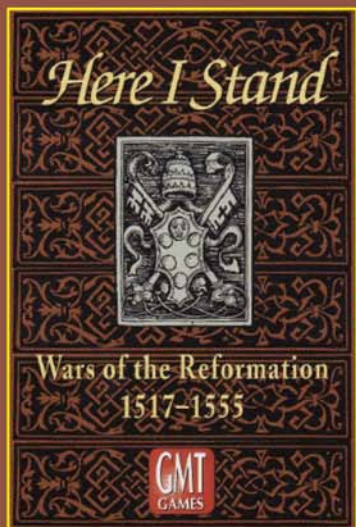
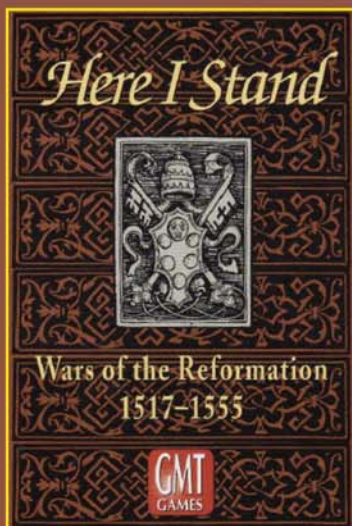
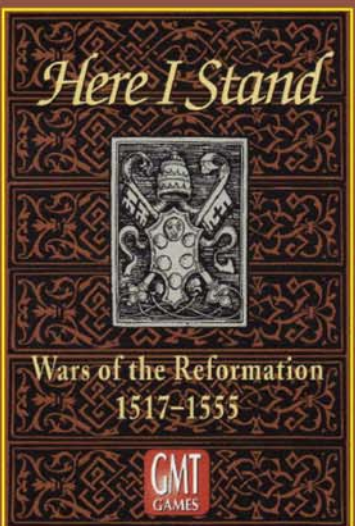
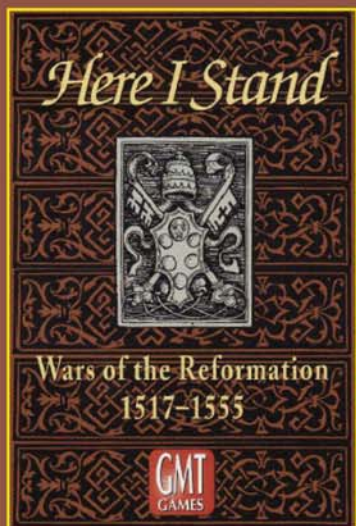
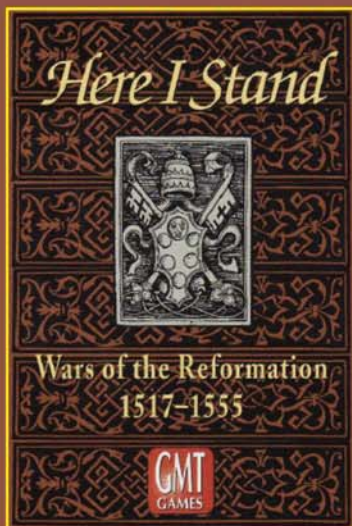
4

110



Guerra en Persia

El jugador Otomano debe retirar 5 unidades de tierra del mapa y colocarlas (acompañadas con cualquier líder si se desea) en la Tabla de **Guerra Extranjera**. Los Persas empiezan con 3 unidades de tierra. Si la fuerza del Otomano baja de 5 unidades de tierra, todas las nuevas unidades Otomanas construidas deben ser colocadas en la Tabla de Guerra Extranjera, hasta que el total de 5 sea restaurado.



D

201 Turno 1

**Andrea Doria**

Jugable por el Papa para desactivar a Génova de su aliado actual e inmediatamente activar a Génova como aliada del Papa. El jugador Protestante puede jugarla para desactivar a Génova de su aliado actual e inmediatamente activar a Génova como aliada de **Francia**. Si Génova ya está controlada por la potencia mayor que juega la carta, añade 4 CP de unidades Genovesas a un espacio natal Genovés, bajo control de esa potencia mayor.

D

202 Turno 1



Invasión

Invasión del Constable Francés

Francia y el Papa ahora están en guerra. El jugador Protestante coloca a Montmorency, 2 regulares Franceses y 2 mercenarios Franceses, en un espacio controlado por Francia. Ahora el Protestante escoge una carta del mazo de cartas principal. por último, el Protestante o bien coloca un escuadrón naval Francés, en un puerto natal Francés, o bien añade 2 mercenarios Franceses más al mismo espacio controlado por el Francés.

D

203 Turno 1

**Invasión Corsaria**

Lanza 4 dados contra el otro jugador y le haces un daño con cada 5 o 6 obtenido con los mismos. por cada daño, el jugador contrario debe descartarse de una carta o eliminar un escuadrón naval.

Los daños realizados contra el Papa, elimina escuadrones navales Papales o de sus aliados menores activos. Los daños contra el Protestante, toman escuadrones navales Otomanos o Franceses (y del Hapsburgo si se encuentra en guerra con el Papa).

D

204 Turno 1

**Matrimonio Diplomático**

Activa o desactiva a un poder menor si se cumple lo indicado en 22.1 Además, el jugador Protestante puede ahora usar la carta para desactivar a un poder menor o bien para activar a Génova o a Venecia como aliado del **Hapsburgo**.

D

205 Turno 1

**Presión Diplomática**

Mira las cartas Diplomáticas de tu oponente. Si eres el Papa, elige la carta que el Protestante jugará este turno. Si eres el Protestante, tienes que elegir entre obligar a tu oponente a descartarse de la carta en su mano (y escoger una nueva), o bien cambiar una carta Diplomática tuya por una de las que le quedan a tu oponente.

D

206 Turno 1



Invasión

Invasión Francesa

Francia y el Papado están ahora en guerra. El jugador Protestante coloca a Francisco I (o Enrique si Francisco ha muerto), 3 regulares Franceses y 3 mercenarios Franceses en un espacio controlado por Francia. El jugador Protestante coge una carta del mazo principal. por último, el Protestante o bien coloca un escuadrón naval Francés en un puerto natal Francés, o bien añade 2 mercenarios Franceses más al mismo espacio controlado por el Francés.

D

207 Turno 1

Peticiones de Divorcio de Enrique VIII

El jugador Papal elige entre:

- a) **Divorcio Garantizado.** El Papa coge una carta del mazo. El jugador Protestante coloca 4 mercenarios Hapsburgo en un espacio controlado por el Hapsburgo en la zona de habla Italiana. El Papa inicia inmediatamente un Debate Teológico en cualquier zona lingüística. Automáticamente Campeggio es el teólogo Papal si aún está en el juego.
- b) **Divorcio Rechazado.** El Papa añade 3 regulares Hapsburgo a cualquier combinación de espacios controlados por el Hapsburgo. El juego de esta carta no afecta sobre el tiempo de entrada de reformadores, teólogos y gobernantes en **Inglaterra**.

Sácala del mazo Diplomático después de jugarla

D

208 Turno 1

**Caballeros de San Juan**

Escoge una carta del mazo principal. El valor de puntos CP de esa carta contribuye a la construcción de la Basílica de San Pedro.

D

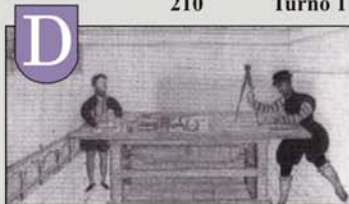
209 Turno 1

**Plaga**

Retira 3 unidades navales o terrestres del mapa, no más de una por espacio.

Deben ser retiradas de espacios con más de una unidad presente. Luego, al azar, escoge una carta de la mano de tu oponente y descártala (no pueden elegirse cartas Natales y Diplomáticas).

210 Turno 1



Construcción de Barcos

El Papado construye hasta 2 escuadrones navales (que pueden ser de flotas Papales o de un menor aliado al Papado). El Protestante también puede construir hasta 2 escuadrones navales en Marsella (usando flotas Francesas), Nápoles (usando flotas de los Habsburgo) y/o en cualquier puerto natal Otomano (usando flotas Otomanas).

211 Turno 1



Invasión Española

Si se juega antes de la Liga Esmalcada (SL), el Papado y el Habsburgo pasan a estar ahora en guerra, y el jugador Protestante controla a la fuerza invasora. En el resto de los casos, el Papado controla a la fuerza invasora. El poder mayor que controla la fuerza invasora, coloca al Duque de Alba, 2 regulares Habsburgo, y 2 mercenarios Habsburgos en un espacio controlado por los Habsburgo. También ese poder mayor coge una carta del mazo principal, por último, o bien coloca un escuadrón naval Habsburgo en un puerto natal Habsburgo, o bien añade 2 mercenarios Habsburgo más al mismo espacio controlado por el Habsburgo.

212 Turno 1



Alianza Veneciana

Si Venecia está sin alinear, activa a Venecia como un aliado Papal. Si Venecia es un aliado de Habsburgo, desactiva a Venecia. Si Venecia es ya un aliado Papal, añade 1 regular Veneciano y 2 flotas Venecianas (sujetas a la disponibilidad de unidades) a cualquier puerto controlado por el Papado y que no esté bajo asedio.

213 Turno después del evento SL (Liga Esmalcada)



Invasión Austríaca

El Papa coloca a Ferdinand, 2 regulares Habsburgo y 4 mercenarios Habsburgo en un espacio controlado por el jugador Habsburgo. El Papa coge una carta del mazo principal.

214 Turno después del evento SL (Liga Esmalcada)



Invasión Imperial

El Papa coloca a Carlos V, 3 regulares Habsburgo y 5 mercenarios Habsburgo en un espacio controlado por el Habsburgo. Luego el Papa coge una carta del mazo principal.

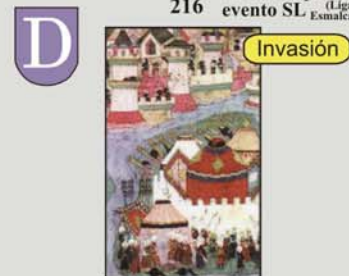
215 Turno después del evento SL (Liga Esmalcada)



Maquiavelo

El jugador venciendo en Puntos de Victoria (o el jugador jugando la carta si hay un empate), elige una carta de invasión que se encuentre actualmente en el Mazo de Cartas Diplomáticas o su pila de descarte (pero que no hayan sido jugadas con anterioridad en este turno). Juega esta carta y luego baraja el Mazo de Cartas Diplomáticas (incluyendo las cartas de su pila de descartes, la carta de **Maquiavelo** y la carta de invasión jugada).

216 Turno después del evento SL (Liga Esmalcada)



Invasión Otomana

El Otomano y el Papado están ahora en guerra. El jugador Protestante coloca a Suleimán, 5 regulares Otomanos y 4 escuadrones navales en un espacio controlado por el Otomano. El Protestante coge una carta del mazo principal.

217 Turno después del evento SL (Liga Esmalcada)



Círculo Secreto Protestante

Tira un dado y con un resultado de 1 a 3, dale la vuelta al lado de influencia religiosa Protestante a un espacio en la zona lingüística Italiana. Con un resultado de 4 a 6, se le da la vuelta al lado de influencia religiosa Protestante a un espacio en la zona lingüística Italiana y en la zona lingüística Española.

218 Turno después del evento SL (Liga Esmalcada)



Viena Sitiada

Retira del tablero a 2 unidades terrestres Habsburgo o Húngaras situadas en Viena o a 2 espacios de Viena. Ninguna unidad Habsburgo/Húngaras que comienzan el turno dentro de 2 espacios de Viena, pueden realizar acciones de Movimiento este turno.

D

219 Turno después del evento SL (Liga Esmalcada)



Inquisición Española

Si la juega el Papado, mira las Cartas Diplomáticas del Protestante.

El papa escoge uno de esos Eventos y el Protestante debe descartarse de él inmediatamente. El Protestante debe jugar el otro este turno, justo después de escoger un evento extra (para acabar así el turno con una carta en su mano). Si la carta la juega el Protestante, debe revelar inmediatamente las cartas de su mano pertenecientes al mazo principal.

