

**5**

46 Turno 4



### Los Institutos de Calvino †

*Si Calvino no está comprometido*, el jugador Protestante hace 5 intentos de Reforma en la zona de habla Francesa.

Añade +1 a cada tirada del Protestante en la zona de habla elegida (es decir, contra un espacio de habla Francesa). Compromete a Calvino

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

**6**

47 Turno 4



### Copérnico †

Ganas 2 VP cuando es jugado.

Puede ser jugado también durante la Fase de Determinación de Victoria, para evitar que otro jugador gane.

**Sácala del mazo si es jugada como evento**

**2**

48 Turno 4



### Galeones

Coloca un marcador de "Galeones" al lado de las colonias de Inglaterra, Francia o los Habsburgo. Todos los resultados de "Galeones" para esa potencia en la Tabla de Riquezas en el Nuevo Mundo, ahora se transforman en una carta más. La defensa de los Habsburgo contra los Incursores Hugonotes, incrementa.

**2**

49 Turno 4



### Incursores Hugonotes

*Jugable por Inglaterra, Francia o los Protestantes, si tienen al menos un puerto bajo influencia religiosa protestante y no hay en juego ningún marcador de Incurdor de esa potencia.*

Añade un marcador de Incurdor (*raider*) de la potencia apropiada al lado de las colonias de los Habsburgo. Las Riquezas del Nuevo Mundo de los Habsburgo, tienen una posibilidad de ser interceptadas por esa potencia con marcador de Incurdor.

**2**

50 Turno 4



### El Mapa de Mercator

*Jugable por Inglaterra, Francia, los Habsburgo.* Lanza un Viaje de Exploración sin coste adicional de CP. Coloca el marcador "+2 Mercator" al lado del marcador "Exploración en Camino" (*Exploration Underway*) de esa potencia. Añade este bonificador cuando resuelvas el viaje durante la Fase del Nuevo Mundo.

**4**

51 Turno 4



### Miguel Servet †

Ganas 1 VP cuando es jugado.

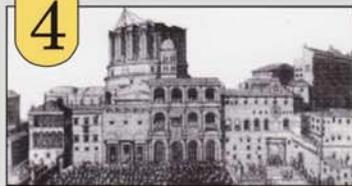
Puede ser jugado también durante la Fase de Determinación de Victoria para evitar que otro jugador gane.

Si es jugado durante la Fase de Acción, roba y descarta una carta al azar de la mano del jugador Protestante (si le quedan cartas que no sean la natal).

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

**4**

52 Turno 4



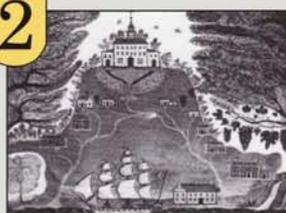
### Miguel Ángel †

El jugador Papal tira 2 dados. El total, es el número de CP que son añadidos inmediatamente al fondo Papal para la construcción de la Basílica de San Pedro.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

**2**

53 Turno 4

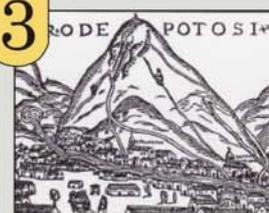


### Plantaciones

Coloca un marcador "Plantaciones +1" al lado de las colonias de Inglaterra, Francia, o los Habsburgo. esa potencia añade 1 a todas las tiradas en las columnas del Potosí y Colonias en la Tabla de Riquezas del Nuevo Mundo para el resto del juego.

**3**

54 Turno 4



### Minas de Plata de Potosí †

*Jugable por Inglaterra, Francia, Habsburgo si ellos tienen un marcador de colonia sin usar.*

Añade el marcador de Potosí a una de tus casillas vacías de colonia sobre el mapa del Nuevo Mundo

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

**3**

55

Turno 5



### Educación Jesuita

*Si el evento de la Compañía de Jesús ha sido jugado*, el jugador Papal elige 2 espacios bajo influencia religiosa Católica en cualquier sitio del mapa y coloca una universidad Jesuita en cada espacio.

**5**

56

Turno 5



### Inquisición Papal

*Si Caraffa no está comprometido*, convierte 2 espacios Protestantes de habla Italiana a influencia religiosa Católica. El jugador Papal elige a Inglaterra o al Protestante y secretamente mira las cartas de su mano. El Papado puede elegir o robar una carta de esta mano, robar una carta de la pila de descartes o iniciar un debate en cualquier zona lingüística con 2 dados extra. La carta robada debe ser guardada para un impulso posterior. Compromete a Caraffa.

**2**

57

Turno 5



### La Bigamia de Philip de Hesse †

El jugador Protestante debe o bien sacar a Philip de Hesse del juego o descartarse de una carta (elegida al azar).

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

**5**

58

Turno 5



### Inquisición Española

Convierte 2 espacios Protestantes en la zona de habla Española al Catolicismo. El jugador Hapsburgo secretamente mira las cartas de las manos de los jugadores Protestante e Inglés y selecciona **una** carta de una de esas potencias para descartarla. El jugador Hapsburgo roba una carta del mazo.

El jugador Papal llama a un Debate Teológico (en cualquier zona lingüística).

**3**

59

Turno 6



### Lady Jane Grey †

*Si Inglaterra ha cambiado de gobernante este turno y le queda al menos una carta, que no sea la natal, en la mano*, roba una carta de la mano del inglés y una del mazo. Elige una carta para ti y otra para regalársela o bien al jugador Protestante o al Papal.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

**4**

60

Turno 6



### Mauricio de Sajonia

*Jugable por el Hapsburgo o el Protestante*

Mauricio de Sajonia cambia de lado (cambiando de líder del Protestante a Hapsburgo o viceversa). Si él está en el tablero, los mercenarios en su montón, también se cambian: sustituye con mercenarios Hapsburgo o Protestantes, según corresponda. Mueve a Mauricio y a estos mercenarios al espacio no ocupado más cercano, bajo control amigo. Si él es capturado, se cambia al bando de la potencia que lo captura. Colócalo en un espacio fortificado controlado por esta potencia.

**1**

61

Turno 7



### María desafía al Consejo

El jugador Papal realiza 3 intentos de Contrarreforma contra la zona lingüística Inglesa.

**2**

62

Variable

(Después de que Enrique se case con Ana Bolena)



### Libro de Oración Común

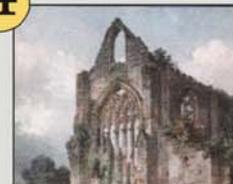
*Si Cranmer está sin comprometer*, el jugador Protestante realiza 4 intentos de Reforma en espacios natales Ingleses (incluyendo Calais). Compromete a Cranmer. Después de que los intentos sean realizados, tira un dado. Con un 1 o 2, no pasa nada. Con un 3 o 4, añade un marcador de Tumulto a un espacio natal Inglés Católico. Con un 5, añade un marcador de Tumulto a 2 de esos espacios. Con un 6, añade Tumultos a todos los espacios natales Ingleses Católicos. Espacios con Tumultos pueden ser ocupados

**4**

63

Variable

(Después de que Enrique se case con Ana Bolena)



### Disolución de los Monasterios †

El jugador Inglés roba 2 cartas del mazo. El jugador Protestante entonces hace 3 intentos de Reforma en la zona lingüística Inglesa.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

3

64 Variable  
(Después de que Enrique se case con Ana Bolena)

### Peregrinación de Gracia †

Coloca marcadores de Tumultos en hasta 5 espacios natales Ingleses.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

4

65



### Una Gran Fortaleza

**Si Lutero no está comprometido**, el jugador Protestante realiza 6 intentos de Reforma en la zona lingüística Alemana. Compromete a Lutero.

3

66



### Incursores Akinji

**Jugable como evento si el Otomano está en guerra con una potencia y caballería Otomana está a 2 espacios, o menos, de un espacio controlado por esa misma potencia. Cualquier espacio intermedio debe estar controlado por los Otomanos.**

El Otomano roba una carta al azar de esa potencia y se la guarda en su mano.

3

67



### Anabaptistas

El jugador Papal convierte 2 espacios bajo influencia de la religión Protestante que no estén ocupados y que no sean de Electorado, al Catolicismo. Los espacios convertidos, no necesitan los requisitos para los intentos de Contrarreforma (es decir, no necesitan estar adyacentes a un espacio Católico).

5

68



### Andrea Doria

Jugable por Francia, Hapsburgos o el Papado para desactivar Génova de su aliado actual y entonces, activar Génova inmediatamente como aliado de la potencia que utilizó esta carta

- O -

Jugable si una potencia controlando Andrea Doria está en guerra con el Otomano y Doria está en una zona de mar adyacente a dos puertos controlados por el Otomano.

La potencia que controla a Doria y la potencia que juega la carta, ambas roban una carta del mazo. Entonces tira 3 dados. Cada 5 o 6, reduce los VP por piratería Otomana en 1 (pero no por debajo de 0).

3

69



### Alianza Auld

Jugable por Francia para activar Escocia si no está alineada. Jugable por Inglaterra o Francia para desactivar Escocia si está alineada. También jugable por Francia cuando Escocia es ya un aliado de Francia o para intervenir después de una declaración de guerra a Escocia. En estos dos últimos casos, añade hasta 3 nuevas unidades regulares Francesas a cualquier espacio natal Escocés bajo control Francés que no esté bajo asedio.

4

70

### Carlos de Borbón

Añade un Líder Traidor (*Renegade*) y 3 mercenarios (o 3 de caballería si es Otomano el que juega el evento)



a cualquier espacio que controles. Si estás en guerra con Francia, puedes añadir estas fuerzas a cualquier espacio no ocupado, adyacente a Lyon; toma el control inmediatamente de este espacio.

El Líder es sacado del mapa al final del turno.

4

71



### Rebelión de las Ciudades Estado

Elige una ciudad objetivo capturada (una ciudad objetivo controlada por una potencia mayor o una ciudad objetivo natal controlada por una potencia mayor que no está aliada a la potencia propietaria del espacio) como objetivo del evento. Los rebeldes tiran 5 dados. Cada impacto, fuerza a la potencia controlando la ciudad objetivo a eliminar un ejército o flota del espacio. Si no quedan unidades de tierra o navales después de la rebelión, haz lo siguiente: los líderes son capturados por la potencia que juega la carta; quita el marcador de control y coloca uno de tu propia potencia (o el de la potencia mayor aliada a esa potencia); añade una tropa regular de la potencia natal en el espacio.

3

72



### Fluctúa el precio de la Tela

**Si Inglaterra controla Calais y los Hapsburgo controlan Amberes (Antwerp)**, ambas potencias roban una carta del mazo; la potencia que juegue esta carta, añade 2 mercenarios a un espacio natal amigo que no esté bajo asedio

- O -

Roba y descarta una carta al azar de la potencia que controle Amberes (*Antwerp*). Añade marcadores de Tumultos a 2 espacios que no estén ocupados de esta lista: Amberes (*Antwerp*), Bruselas, Amsterdam, todos los espacios natales Hapsburgo de habla Alemana e Italiana.

73



### Matrimonio Diplomático

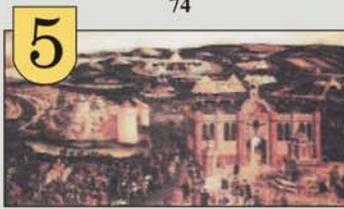
*No jugable por el Protestante u Otomano.*

Activa o desactiva una potencia menor si se permite en la Sección 22.1.

- O -

Juégala cuando se esté negociando la paz para recuperar todos los espacios natales y líderes capturados por una potencia enemiga sin dar ninguna carta. Los ganadores de la guerra, todavía ganan 1 VP (2 si es el Otomano).

74



### Apertura Diplomática

Da una carta de tu mano a otra potencia (que no sea tu carta natal ni un Evento Obligatorio). Luego roba 2 nuevas cartas del mazo que se podrán jugar en un impulso posterior.

75

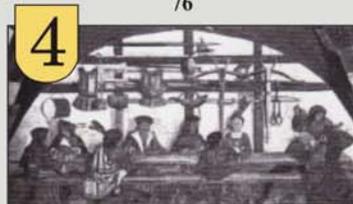


### Erasmus

Si se juega en el turno 1 o 2, el jugador Protestante hace 4 intentos de Reforma en cualquier zona lingüística.

Si es jugada en el Turno 3 o más tarde, el jugador Papal hace 4 intentos de Contrarreforma en cualquier zona lingüística.

76



### Reclutas Extranjeros

Gasta 4 CP en construir nuevas unidades militares. Estas unidades pueden ser construidas en cualquier espacio que controles. Los espacios no necesitan ser espacios natales.

77



### Fuente de la Juventud

Cancela un Viaje de Exploración que se esté realizando. Retira el marcador de Exploración en progreso (*Exploration Underway*) de la potencia elegida y colócalo en el Marcador de Turnos, para que vuelva a entrar en juego en el siguiente turno. Luego tira 1 dado. Con una tirada de 4, 5, o 6, uno de los exploradores de la potencia elegida (elegido al azar), es retirado del juego.

78

(1517)



### Federico el Sabio †

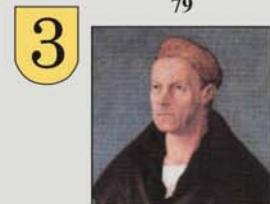
Convierte 2 espacios Católicos y de habla Germana más cercanos a Wittenberg al Protestantismo.

El jugador Protestante elige entre espacios equidistantes.

El Protestante puede luego escoger *Wartburg* y añadirla a su mano, si esta carta está en la pila de descartar.

*Sácala del mazo si es jugada como evento.*

79



### Los Fuggers

Saca 2 cartas del mazo. Robarás 1 carta menos el siguiente turno. Coloca un marcador de "-1 Card" en la carta de la potencia apropiada hasta el siguiente turno, como recordatorio.

80



### Revolta de la Gabela

Coloca hasta 2 marcadores de Tumultos en 2 espacios natales Franceses sin ocupar.

81



### Vendedor de Indulgencias

Roba una carta al azar de la mano del Protestante. Añade el valor de CP de la carta sacada a los fondos Papales para la construcción de la Basílica de San Pedro. La carta es entonces descartada.

82



## Rebelión de los Jenizaros

Coloca marcadores de Tumultos en 2 o menos espacios natales Otomanos no ocupados. Incrementa el número de espacios a 4 si el Otomano no está en guerra con ninguna potencia mayor.

83 (1517)



## Juan Zapolya †

*Si el espacio de Buda no está bajo asedio*, añade 4 tropas regulares de la potencia que controle Buda a ese espacio.

Si Hungría todavía controla Buda, añade tropas regulares Húngaras a ese espacio (hasta el límite de fichas que haya).

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

84

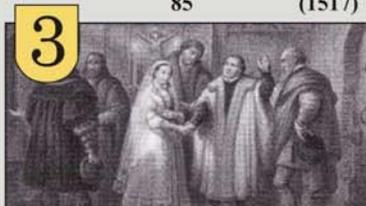


## Julia Gonzaga †

*Si los Piratas Berberiscos han sido jugados*, premia con el contador de Julia Gonzaga (+1 VP) al jugador Otomano si la Piratería saca un impacto en la zona Marítima del Mar Tirreno, posteriormente en este turno.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

85 (1517)



## Catherine Bora †

*Si Lutero no está comprometido*, el jugador Protestante hace 5 intentos de Reforma en cualquier zona lingüística. Compromete a Lutero.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

86

## Los Caballeros de San Juan

*Si los Caballeros de San Juan están en el mapa, no están bajo asedio, y conectados por 1 zona de mar a un puerto controlado por el Otomano*, roba 1 carta al azar del Otomano y contribuye con su valor CP a la construcción de la Basílica de San Pedro.



- O -

*Si los Caballeros no están en el mapa*, los Hapsburgo los añaden a un puerto controlado por ellos; el puerto entonces pasa a estar bajo control independiente político y una fortaleza es añadida al espacio (si aún no estaba fortificado).

87

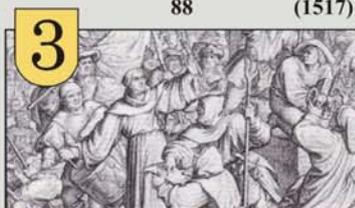


## Mercenarios demandan la Paga

La potencia afectada pierde todos los mercenarios a no ser que se descarte de una carta inmediatamente. El valor de la carta determina el número de unidades mercenarias que se quedan (la potencia afectada elige cuales se quedan)

1 CP = 2 unidades; 2 CP = 4 unidades;  
3 CP = 6 unidades; 4 CP = 10 unidades;  
5 o 6 CP = todas las unidades.

88 (1517)



## La Guerra de los Campesinos †

Coloca marcadores de Tumultos en hasta 5 espacios no ocupados de habla Germana.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

89



## Refugio Pirata

*Si los Piratas Berberiscos han sido jugados*, el jugador Otomano elige Orán o Trípoli. El espacio elegido no debe estar ocupado, controlado por una potencia en guerra con el Otomano y debe tener como frontera una zona de mar adyacente a un espacio fortificado bajo control Otomano. los siguientes elementos son añadidos al espacio elegido:

1 unidad regular Otomana, 2 corsarios, y un marcador de Refugio Pirata (si no está presente).

El jugador Otomano, puede ahora construir corsarios en este espacio cuando está bajo control Otomano.

90



## Imprenta

El atacante tira un dado extra durante los intentos de Reforma para el resto del turno. Coloca el marcador de "Printing Press Active" en el marcador de turno.

El jugador Protestante inmediatamente realiza 3 intentos de Reforma en cualquier zona lingüística.

91

3



### Rescate

Al jugar este evento, inmediatamente devuelve cualquier líder capturado (aunque sea de otra potencia) a uno de sus espacios natales fortificados.

El jugador dueño del líder elige que espacio.

92

3



### Revolta en Egipto

El jugador Otomano debe retirar 3 unidades de tierra del mapa y colocarlas (acompañadas con cualquier líder si se desea) en la tabla de **Guerra Extranjera**. Los Egipcios empiezan con 2 unidades de tierra.

Si la fuerza del Otomano baja de 3 unidades de tierra, todas las nuevas unidades construidas Otomanas deben ser colocadas en la tabla de Guerra Extranjera, hasta que el total de 3 sea restaurado.

93

3



### Revolta en Irlanda

El jugador Inglés debe retirar 4 unidades de tierra del mapa y colocarlas (acompañadas con cualquier líder si se desea) en la tabla de **Guerra Extranjera**. Los Irlandeses empiezan con 2 unidades de tierra.

Si la fuerza de los Ingleses baja de 4 unidades de tierra, todas las nuevas unidades construidas Inglesas deben ser colocadas en la tabla de Guerra Extranjera, hasta que el total de 4 sea restaurado. Si es jugado por Francia o los Hapsburgo, ellos pueden retirar 1 unidad de tierra propia del mapa para incrementar la fuerza de los Irlandeses a 3 unidades.

94

2



### La Revolución de los Comuneros

Coloca marcadores de Tumultos en hasta 3 espacios no ocupados de habla Hispana.

95 (1517)

5



### Saqueo de Roma †

*Si hay más mercenarios no Papales en un espacio de habla Italiana que unidades Papales en Roma*, el apilado con los mercenarios lucha una batalla campal contra el ejército regular en Roma. Si el Papado pierde: descuenta 5 CP de la tabla de la Basílica de San Pedro, roba 2 cartas de la mano del jugador Papal.

El propietario de los mercenarios se guarda una, y descarta la otra. Ver la Sección 21.5 para el procedimiento completo.

**Sácala del mazo si el Papado pierde.**

96 (1517)

3



### Venta de las Molucas †

La potencia que ha completado la exploración de circunnavegación roba 2 cartas del mazo.

**Sácala del mazo si es jugada como evento.**

97

2



### Incursión Escocesa

*No se puede jugar si Escocia está aliada con Inglaterra o si Edimburgo ha sido capturado por otra potencia mayor (no aliada con Escocia).*

Añade el número de unidades Escocesas sobre el mapa a la tirada de 1 dado. Sustrahe las unidades de tierra Inglesas en Edimburgo, Berwick, Carlisle y York. Si el resultado es 4 o más, roba una carta al azar de la mano Inglesa. Usa el valor de CP para construir tropas regulares Escocesas (o su escuadrón naval) en Edimburgo. 2 CP son requeridos para la construcción de cada unidad.

98

2



### La Búsqueda de Cíbola

Cancela un Viaje de Exploración o una Conquista que esté en camino (*Underway*). Retira Exploración en Progreso, Conquista en Progreso o marcador de Conquista de la potencia elegida y colócala en el Marcador de Turnos, para que vuelva al juego en el siguiente turno, y para que sirva como recordatorio de que esta potencia no puede lanzar otro viaje de este tipo hasta el siguiente turno.

99

1



### Sebastián Caboto

*Jugable por Inglaterra, Francia y los Hapsburgo (pero solo una vez durante la partida por cada potencia).*

Caboto (un explorador 1) es lanzado en un Viaje de Exploración para la potencia del jugador. Retira el marcador de esa potencia de Caboto del juego, después de resolver la exploración.

**Sácala del mazo si Caboto muere durante la exploración**

