

Inglaterra

Coste	Acción	Coste	Acción
1	Mover formación en claro	1	Asedio/Guerras foráneas
2	Mover formación por paso	1	Control espacios sin fortificar
1	Movimiento naval	2	Explorar
1	Comprar mercenario	3	Colonizar
2	Reclutar tropa regular	4	Conquistar
2	Construir escuadrones navales	3	Publicar un tratado <small>(zona lingüística Inglesa)</small>

Estado Marital

Catalina de Aragón	Preguntar por Divorcio	Ana Bolena	Juana Seymour +1	Ana de Cleves	Caterina Howard	Caterina Parr
--------------------	------------------------	------------	------------------	---------------	-----------------	---------------

Cartas y PV por Objetivos

1 Carta 3 PV	1 Carta 5 PV	2 Cartas 7 PV	2 Cartas 9 PV	3 Cartas 11 PV
3 Cartas 13 PV	4 Cartas 15 PV	4 Cartas 17 PV	VICTORIA AUTO- MÁTICA	

PV especiales:

Añade 1 PV por cada 2 espacios natales Ingleses bajo influencia religiosa Protestante.

Añade 5 PV si Eduardo VI ha nacido (o 2 PV si nació Elisabeth, pero no Eduardo VI).



Enrique VIII

Valor Combate: 1

Valor Mando: 8 unidades

Valor Admin: Guarda 1 carta

Bonif. Carta: 1 carta extra

Ignora las tropas Inglesas en las tiradas de Reforma/Contrarreforma

Bonif. PV

Tabla de embarazo de las esposas de Enrique VIII

SITUADA EN EL MAPA

(MODIFICADO)	RESULTADO
1	Después de un matrimonio arreglado, Enrique es rechazado una vez que él ve a su esposa. El matrimonio nunca es consumado y un divorcio sigue en 6 meses.
2	La reina es una madrastra cariñosa de los hijos de Enrique VIII y una enfermera eficaz para el cuidado de sus dolencias. Sin embargo, la pareja es incapaz de concebir un hijo.
3	Los flirteos de la joven esposa de Enrique VIII con otros hombres de la corte causan un escándalo. Ella es enviada a la Torre de Londres y decapitada inmediatamente. En el momento que Inglaterra "pase" (siempre que Enrique VIII esté vivo, no esté capturado ni asediado), avanza el marcador de estado marital y vuelve a tirar en esta tabla para otra esposa.
4	Ha nacido un Bebé, pero por desgracia es una niña. Añade a Elisabeth I en el primer turno en el que María I gobierne Inglaterra. La reina falla en el objetivo de traer un heredero varón y por tanto es acusada de adulterio y decapitada.
5	Éxito parcial, un débil y enfermizo niño ha nacido, aunque la agotada reina muere pronto tras el parto. Añade a Eduardo VI al mazo en el turno 6 (o en el próximo turno si ya es el turno 6 o posterior). Él no vivirá mucho. Añade a María I al mazo en el primer turno en que Eduardo VI gobierne Inglaterra.
6+	Éxito, Eduardo VI nace sano como heredero con una larga vida por delante. Si Eduardo VI había nacido por un resultado previo de 5, este resultado viene a significar que ha recuperado su salud. Si no había un resultado previo de 5, Eduardo nace con una salud vigorosa y la actual reina llega a ser la consorte del Rey Enrique VIII hasta el final de sus días. No hay que realizar más tiradas en esta tabla en esta partida. Retira a María I y Elisabeth I del juego. Añade a Eduardo VI al mazo en el turno 6 (o en el próximo turno si ya es el turno 6 o posterior).

Francia

Coste	Acción	Coste	Acción
1	Mover formación en claro	1	Asalto
2	Mover formación por paso	1	Control espacios sin fortificar
1	Movimiento naval	2	Explorar
1	Comprar mercenario	3	Colonizar
2	Reclutar tropa regular	4	Conquistar
2	Construir escuadrones navales		

PV por Palacios:

Al Principio 0 PV	1 PV	2 PV	3 PV	4 PV	5 PV	6 PV
----------------------	------	------	------	------	------	------

Cartas y PV por Objetivos

1 Carta 2 PV	1 Carta 4 PV	1 Carta 6 PV	2 Cartas 8 PV	2 Cartas 10 PV	3 Cartas 12 PV
3 Cartas 14 PV	4 Cartas 16 PV	4 Cartas 18 PV	5 Cartas 20 PV	VICTORIA AUTO- MÁTICA	



Francisco I

Valor Combate: 1

Valor Mando: 8 unidades

Valor Admin: Guarda 1 carta

Bonif. Carta: 1 carta extra

Bonif. PV

TABLAS DE COMBATE

Combate	Dados Atacante	Dados Defensor	Resultado (tiradas de 5 o 6 causan daños)
Combate terrestre	<ul style="list-style-type: none"> 1 dado por unidad (caballería incluida). 1 dado por cada punto de Valor de Batalla del mejor líder. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 dado por unidad (caballería incluida). 1 dado por cada punto de Valor de Batalla del mejor líder. 1 dado extra por ser el defensor. 	<ul style="list-style-type: none"> El que consiga un número mayor de daños es el vencedor. El defensor gana en caso de empate si no es totalmente eliminado. Se elimina 1 unidad por daño. Si ambos bandos son eliminados, la facción que tiró más dados retiene una unidad (o el defensor en caso de empate en daños). Si su bando ha sido eliminado, los líderes de ese bando son capturados.
Asalto tras Asedio	<p>Si no hay defensores:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 dado por unidad (caballería no se incluye). <p>Si hay 1 o más defensores:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 dado por cada 2 unidades sin incluir caballería. redondea arriba (ej. 3 unidades = 2 dados). 1 dado por cada punto de Valor de Batalla del mejor líder. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 dado por unidad (caballería no se incluye). 1 dado por cada punto de Valor de Batalla del mejor líder. 1 dado extra por ser el defensor. 	<ul style="list-style-type: none"> Exitoso si el atacante sacó al menos 1 daño, no quedan unidades defensoras y queda al menos 1 unidad atacante. En el resto de casos es un fracaso del Asalto. Éxito: El atacante gana el control del espacio, los líderes del ejército sitiado son capturados y las unidades navales del ejército sitiado se colocan en el marcador de turnos para estar disponibles al comenzar el siguiente turno. Fracaso: Si el número de unidades terrestres sitiando, aún superan al número de unidades defensoras sitiadas, el Asedio continúa. De otra forma el asedio se rompe y las unidades atacantes se retiran.
Combate naval	<ul style="list-style-type: none"> 2 dados por escuadrón naval. 1 dado por escuadrón corsario (Piratas). 1 dado por cada punto de Valor de Batalla del mejor líder. 	<ul style="list-style-type: none"> 2 dados por escuadrón naval. 1 dado por escuadrón corsario (Piratas). 1 dado por cada punto de Valor de Batalla del mejor líder. 1 dado extra por ser el defensor. 	<ul style="list-style-type: none"> La facción que obtiene más daños es la vencedora (a menos que sea eliminada totalmente). El defensor gana en caso de empate en número de daños. 1 escuadrón naval absorbe 2 daños (primero siempre en aplicar daños). 1 escuadrón corsario absorbe 1 daño, por tanto. Resultados impares por aplicar, eliminan a escuadrones navales completos. Si ambos bandos son eliminados, la facción que tiró más dados retiene una unidad (o el defensor en caso de empate en daños). Si su bando ha sido eliminado los líderes de ese bando son colocados en el marcador de turnos para estar disponibles al comenzar el siguiente turno.

Habsburgo

Coste	Acción	Coste	Acción
1	Mover formación en claro	1	Asalto
2	Mover formación por paso	1	Control espacios sin fortificar
1	Movimiento naval	2	Explorar
1	Comprar mercenario	2	Colonizar
2	Reclutar tropa regular	4	Conquistar
2	Construir escuadrones navales		

Cartas y PV por Objetivos

1 Carta 2 PV	2 Cartas 3 PV	2 Cartas 4 PV	3 Cartas 5 PV	3 Cartas 6 PV
4 Cartas 7 PV	4 Cartas 8 PV	5 Cartas 9 PV	5 Cartas 10 PV	6 Cartas 11 PV
6 Cartas 12 PV	7 Cartas 13 PV	7 Cartas 14 PV	VICTORIA AUTO- MÁTICA	

PV ESPECIAL:

Después de formarse la Liga Esmalcalda, añade 1 PV por cada Electorado bajo el control político de los Habsburgo.



Carlos V

Valor Combate: 2

Valor Mando: 10 unidades

Valor Admin: Guarda 2 cartas

Bonif. Carta: ninguna carta extra

Bonif. PV

	TABLA DE EXPLORACIÓN		TABLA DE CIRCUNNAVEGACIÓN		TABLA DE CONQUISTA
10 o más	Elige entre las opciones de abajo	12	Circunnavegación, además trae a casa una gran carga de especias. (escoge una carta inmediatamente)	11 o más	Se conquista el Imperio Inca
9	Río Mississippi	10-11	Circunnavegación completada	10	Se conquista el Imperio Azteca
8	Los Grandes Lagos	9	Empalado por los indígenas	9	Se conquista el Imperio Maya
7	Río San Lorenzo	8	Capturado por los Portugueses	7-8	No se completa ninguna conquista
5-6	No hay descubrimiento nuevo	7	Comido por caníbales	6 o menos	Los nativos matan a los conquistadores
4 o menos	El explorador se pierde en el mar	6	El escorbuto acaba con la expedición		Modificadores: Factor de conquistador y +2 por carta Viruela (Smallpox).
Opciones: (1) Estrechos del Pacífico e intento de circunnavegar (2) Río Amazonas (3) Cualquier descubrimiento de 1 PV		5	Hundido por una tormenta		
Modificadores: Factor de explorador y +2 por carta Mercator		4	Muerte por amotinamiento		
		3 o menos	Nafragas en el Estrecho		
		Modificadores: Factor de explorador y +2 por carta Mercator			

Otomano

Coste	Acción	Coste	Acción
1	Mover formación en claro	1	Asedio/Guerras foráneas
2	Mover formación por paso	1	Reclutar caballería
1	Movimiento naval	2	Reclutar tropas regulares
1	Control espacios sin fortificar	1	Construir corsarios
2	Iniciar Piratería en la mar	2	Construir escuadrones navales

PV por Piratería	Al Principio 0 PV	1 PV	2 PV	3 PV	4 PV
5 PV	6 PV	7 PV	8 PV	9 PV	10 PV

Cartas y PV por Objetivos

2 Cartas 2 PV	2 Cartas 4 PV	3 Cartas 6 PV	3 Cartas 8 PV	4 Cartas 10 PV	4 Cartas 12 PV
5 Cartas 14 PV	5 Cartas 16 PV	6 Cartas 18 PV	6 Cartas 20 PV	VICTORIA AUTO- MÁTICA	



Suleimán

Valor Combate: 2

Valor Mando: 12 unidades

Valor Admin: Guarda 2 cartas

Bonif. Carta: ninguna carta extra

Bonif. PV

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 bonificación por Barbarroja; 2 dados de bonificación 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:
a. Eliminar una flota en la zona marítima objetivo o adyacente.
b. Permitir al Otomano robarle 1 carta de su mano y mantenerla (no puede ser jugada hasta un impulso siguiente).
c. Que el Otomano gane 1 PV 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 PV 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.

Excomulgado

Papado

Lutero	Zwingli	Cranmer	Calvino	Enrique VIII	Francisco I o Enrique II	Carlos V
--------	---------	---------	---------	--------------	--------------------------	----------

Coste	Acción	Coste	Acción
1	Mover formación en claro	1	Asalto
2	Mover formación por paso	1	Control espacios sin fortificar
1	Movimiento naval	1	Construir Basílica S. Pedro
1	Comprar mercenario	2	Quema de libros
2	Reclutar tropa regular	3	Fundar Universidad Jesuita
2	Construir escuadrones navales	3	Comenzar Debate Teológico

Construcción de San Pedro

Al Principio 0 CP	+1 CP (1 total)	+1 CP (2 total)	+1 CP (3 total)	+1 CP (4 total)	+1 CP (añade PV y vuelve a empezar)
Al Principio 0 PV	1 PV	2 PV	3 PV	4 PV	5 PV

PV especiales:

De +0 a +15 PV tal como indique el número de espacios Protestantes en el marcador de "Lucha Religiosa".

Cartas y PV por Objetivos

2 Cartas 2 PV	3 Cartas 4 PV	3 Cartas 6 PV	4 Cartas 8 PV	4 Cartas 10 PV	4 Cartas 12 PV	VICTORIA AUTO- MÁTICA
------------------	------------------	------------------	------------------	-------------------	-------------------	-----------------------------



León X

No un líder de ejército o religioso

Valor Admin: Ninguna carta guardada

Bonif. Carta: ninguna carta extra

Bonif. PV

(incluye 1 PV por valor de debate por cada debatiente Protestante quemado en la hoguera)

Tabla de Riquezas del Nuevo Mundo

	INCAS	AZTECAS	MAYAS	POTOSÍ	COLONIAS
2	AGOTADA 1	AGOTADA 1	AGOTADA 1	ELIMINADA	ELIMINADA
3	AGOTADA 1	AGOTADA 1	AGOTADA 1	ELIMINADA	ELIMINADA
4	AGOTADA 1	AGOTADA 1	AGOTADA 1	NE	ELIMINADA
5	AGOTADA 1	AGOTADA 1	AGOTADA 1	NE	NE
6	CARTA	NE	AGOTADA 1	NE	NE
7	GALEONES	GALEONES	GALEONES	GALEONES	NE
8	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA	GALEONES
9	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA
10	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA
11	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA
12	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA	CARTA

Intercepción

Tira 2 dados y necesitas una tirada modificada de 9. Aplica +/-1 si el Otomano tiene caballería. Añade el "valor de batalla" de un líder interceptando.

Evitar Batalla

Tira 2 dados y necesitas una tirada modificada de 9. Aplica +/-1 si el Otomano tiene caballería. Añade el "valor de batalla" de un líder retirándose.

Colocación de Primavera

Mueve 1 formación desde la capital a un espacio amigo (4 unidades; más si hay líderes presentes). Todos los espacios en el camino deben ser amigos y no puede atravesar un paso. Puede cruzarse 1 área marítima si ningún otro poder tiene unidades navales adyacentes.

Retorno a casa en Invierno

Mover las unidades navales al puerto más cercano. Luego todas las unidades terrestres mueven hacia la capital o la fortaleza amiga más cercana con un límite de 4 unidades por fortaleza (excepto en la capital). Si se mueve a través de espacios no amigos, pierde la mitad de unidades por desgaste (redondeando hacia arriba).

Transporte Naval

Mueve hasta 5 unidades terrestres (más líderes) a través de un área marítima con unidades navales amigas. Muévelas como si la zona marítima es un espacio terrestre con claro. Debe acabar el juego de su carta de nuevo en tierra. Puede desembarcar en puerto enemigo.

Protestante

Coste Acción

1	Mover formación en claro
2	Mover formación por paso
1	Comprar mercenario
2	Reclutar tropa regular

Coste Acción

1	Asalto
1	Control espacios sin fortificar
1	Traducir Escrituras
2	Publicar un tratado
3	Comenzar debate teológico

CARTAS: 5 cartas si 4 o más electorados están bajo el control político Protestante (la influencia religiosa es irrelevante en este caso); 4 cartas en el resto de casos.

Gasto de CP en la traducción del Nuevo Testamento

Al Principio 0 CP	+1 CP (1 total)	+1 CP (2 total)	+1 CP (3 total)	+1 CP (4 total)	+1 CP (5 total)	+1 CP (Haz 6 tiradas)
----------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------------

Puede ya empezar la traducción completa de la Biblia en esta lengua

Gasto de CP en la traducción completa de la Biblia

Al Principio 0 CP	+1 CP (1 total)	+1 CP (2 total)	+1 CP (3 total)	+1 CP (4 total)	+1 CP (5 total)
+1 CP (6 total)	+1 CP (7 total)	+1 CP (8 total)	+1 CP (9 total)	+1 CP (Haz 6 tiradas con un +1)	

PV especiales:

+2 PV por cada Electorado que esté bajo la influencia y control político Protestante.

De +0 a +15 PV tal como indique el número de espacios Protestantes en el marcador de "Lucha Religiosa".



Martín Lutero

Valor Admin: Guarda 2 cartas

Bonif. Carta: ninguna carta extra
También un debatiente y reformista
(en Wittenburg)

Bonif. PV

(incluye 1 PV por valor de debate por cada debatiente Papal deshonrado)

TABLA DE ESTADO DIPLOMÁTICO	POTENCIAS PRINCIPALES					POTENCIAS MENORES			
	Habsburgo	Inglaterra	Francia	Papado	Protestante	Génova	Hungría	Escocia	Venecia
OTOMANO	2	2	2	2	2	1	Comienza en Guerra	N/A	1
HAPSBURGO		3/1	3	4	Guerra automática tras la Liga Esmalcalda	1	N/A Aliado natural	1	1
INGLATERRA			3	3	2	1	N/A	1	N/A
FRANCIA				3	2	1	N/A	1 Aliado natural	1
PAPADO					Guerra automática tras la Liga Esmalcalda	1	N/A	N/A	1 Aliado natural
PROTESTANTE						1	N/A	N/A	1

Guerra: La casilla de intersección entre 2 potencias en la tabla diplomática indica el mínimo de CP que debe tener la carta jugada por ese poder para declarar la guerra al otro (9.6). Coloca un marcador de en guerra (At War) en la casilla.

Alianza: Cuando poderes mayores anuncian una alianza, coloca un marcador de Aliado en la casilla de intersección.

Activación: Un poder menor puede ser activado (22.2) como aliado de un poder mayor si:

- 1) La casilla de intersección entre el poder menor y el poder mayor es del color del poder mayor y;
- 2) El poder mayor interviene o juega una carta específica que permite la activación. Coloca un marcador Aliado en la casilla.

Desactivación: Un poder menor activado puede ser desactivado (22.4) por un poder mayor si ese poder mayor juega una carta específica que permite la desactivación. Retira el marcador de Aliado de la casilla de intersección.