

PAX RENAISSANCE

Un Juego de Phil Eklund y Matt Eklund

Una traducción de Manuel Suffo

(versión 14-Mayo-2016)

A. RESUMEN

A1. Introducción

Como reconocido banquero, el jugador financiará reyes o repúblicas, patrocinará viajes de descubrimiento, se unirá a sociedades secretas, o desencadenará la yihad o a la inquisición. Sus decisiones determinan si Europa es elevada una era moderna brillante o se encerrará en un feudalismo oscuro. Cuatro victorias determinan el curso futuro de la Sociedad Occidental: ¿será hacia el imperialismo, la globalización comercial, el totalitarismo religioso, o el arte y la ciencia ilustrada?

- **Términos.** Los términos con mayúsculas (por ejemplo, Prestigio) están definidos en el glosario. En **negrilla** indica que el término está siendo definido.
- **Escala de Tiempo.** Cada turno representa aproximadamente dos años en un periodo de tiempo que va desde 1460 a 1530.
- **Reglas.** Las reglas están divididas en dos partes: **secuencial** y **alfabética**. Las reglas secuenciales están organizadas de forma que las encuentres en un juego típico: componentes (**B**), preparación inicial (**C**), secuencia de juego (**D**), acciones (**E**), operaciones (**F**), ferias comerciales (**G**), ahora-o-nunca (**H-K**), y victoria (**L**). Aunque útil para aprender a jugar, no son comprensivas. Los detalles de las reglas generales se encuentran por orden alfabético en el glosario, donde se encuentran como una cómoda referencia durante una partida y no confunden las reglas secuenciales con minucias innecesarias.

A2. Desarrollo General del Juego.

Cada jugador hace un turno en sentido horario. En su turno, elige dos *acciones* (**E1** – **E6**) y después *refresca el mercado* (**D2**).

- **Acciones.** El jugador puede **comprar** una carta bocarriba para añadirla a su mano, **jugar** una carta de su mano a la fila de cartas a la vista delante de él (su **Muestrario**), **vender** una carta para conseguir efectivo, activar las operaciones (**Ops**) de sus cartas en el lado Este u Oeste de su Muestrario, descartar una carta del mercado bocabajo para estimular la economía con una *feria comercial*, o declarar la *victoria*. Nótese que no hay acción de “pasar”.
- **Jugar Carta.** Después de jugar carta, el jugador puede poner los Agentes mostrados según la Ubicación indicada. Si pone un Agente en una Ciudad de Carta de Mapa o Frontera de Carta de Mapa, éste de-

be Someter (reemplazar) cualquier Pieza que ya esté presente allí.

- **Ahora-o-Nunca.** Después de jugar carta, las cartas con el icono de bomba permiten al jugador realizar el ahora-o-nunca indicado, que puede redireccionar el comercio, o debilitar y ocupar un Imperio. Para los detalles de los ahora-o-nunca, véase coronaciones (**I**), conspiraciones (**J1**), revueltas de campesinos (**J2**), guerras de religión (**K1**), o cambios en el comercio (**H1**).
- **Feria Comercial.** La convocatoria de una feria comercial Descartará la carta bocabajo en el mercado oriental u occidental. Esto inicia un *viaje* de feria comercial (**G2**) que *distribuye beneficios* (**G3**) y recluta *Levas* (**G4**) según siga la Ruta Comercial del Este o el Oeste. Si no hay mucho beneficio, el viaje será corto (**G5**).

A3. Objetivo del Juego.

Habrán dos **cartas de Cometa**, funcionalmente idénticas, colocadas cerca del final de cada uno de los dos mazos de cartas. Si un jugador compra una del Mercado, elige inmediatamente una de las cuatro **cartas de victoria** (santidad, imperial, globalización, o Renacimiento) para que se vuelva activa. Una vez activa, cualquier jugador puede gastar una acción en su turno para declarar la victoria si ha cumplido las condiciones indicadas de esa carta de victoria concreta. Véase la **Parte L**.

B. COMPONENTES

B1. Componentes del Juego

- 120 Cartas. 57 x 87 mm, 35 en el mazo del Este, 57 en el mazo del Oeste, 10 Imperios, 10 de Mapa, 4 de Jugador, y 4 de Victoria.
- 2 partes de la Caja de Cartón: 127 x 190 x 42 mm.
- 44 páginas de Reglas: 115 mm x 178 mm.
- 40 Cubos. 10 Peones (cubos de 8 mm) en cada uno de los cuatro colores de jugador (amarillo, naranja, verde, azul).
- 15 Obispos. Cinco alfiles en cada uno de los tres colores de religión (blanco, negro, rojo).
- 24 Cilindros. Diez cilindros blancos, siete negros y siete rojos que representan Torres.
- 24 Jinetes. Diez caballos blancos, siete negros y siete rojos que representan Caballeros.
- 37 Discos de Florines. Treintatré discos amarillos de 1 florín cada uno, y 4 discos rojos de 5 florines cada uno.

- 3 Discos de Quiebra. 1 disco blanco y 2 negros, que representan Emporios en quiebra.

B2. Cartas de Jugador.

Cada jugador comienza con una de las cuatro Cartas de Jugador (C₂) en su Muestrario. El reverso es una ayuda de jugador.

B3. Imperios.

Hay diez cartas de imperio de dos caras, que forman **Imperios** en el **mazo de imperios**. Una cara (corona) es el **Rey**, y la otra cara (papiro) es la **República**. Un Imperio en juego sólo es un Rey o una República, dependiendo de qué cara de la carta esté a la vista. Cuando el jugador consigue un Imperio, bien sea por medio de un *ahora-o-nunca* (E₂), *voto* (F₆) o *campaña* (F₉), lo pone en su Muestrario con su Rey a la vista.

- Iconos de Op y Prestigio. Si hay, éstos se describen en la **Parte F** y **B4**.

B4. Cartas de Muestrario.

Las **cartas de muestrario** representan personalidades que vivieron en Europa desde 1460 a 1530. Los siguientes símbolos de las cartas están indicados de arriba abajo:

- Agentes. Esto muestra un número de Piezas de Agente, y su color de religión. Algunas veces estas Piezas se colocan cuando el jugador *juega* la carta en su Muestrario (E₂). Si un Agente es un cubo de cuatro colores, el Peón colocado es un cubo de su color.
- Piezas de Ajedrez. Este icono indica si la carta es un Rey (B₃), Dama, Caballero, Torre, Pirata, Obispo, Peón o (sólo en la expansión) Hombre de Vitrubio (es decir, erudito).
- Prestigio. Algunas cartas tienen un óvalo de Icono de Prestigio en la esquina superior derecha, importante para la victoria.
- Línea de Operaciones (Ops). Los posibles Ops que una carta puede realizar con una acción de Ops están en esta línea.
- Habilidades. Algunas cartas tienen una Habilidad indicada. Al contrario que las Ops, las Habilidades están activas incluso si las ops del este o el oeste no han sido activadas.
- Ahora-o-Nunca. Un **icono de bomba** indica que el juego de esta carta puede iniciar un *ahora-o-nunca* como cambio en el comercio, coronación, conspiración, revuelta de campesinos, cruzada, reforma, o yihad según se indique.
- Ubicación. Los Agentes se ponen en la Ubicación indicada, en una Carta de Mapa (Caballeros o Torres), en las Fronteras de una Carta de Mapa (Peones o Piratas) o en una Carta de Muestrario con la Ubicación indicada (Obispos). Véase **E2.2** para la colocación y el glosario para detalles en la Ubicación.

- Este/Oeste. Todas las cartas están marcadas si provienen de la **filosofía** oriental u occidental. Las cartas del Este sólo se encuentran en la línea del Mercado del Este, y lo mismo con las cartas del Oeste.

B5. Cartas de Mapa

Hay 10 Cartas de Mapa de dos caras, que forman un mapa de Europa y el Mediterráneo con diez Imperios. Una cara muestra el estado medieval inicial, normalmente con Ciudades de diferentes Religiones. La otra cara muestra una Teocracia, marcada con un icono grande de religión. Nótese que dos Cartas de Mapa (Estados Pontificios y los Mamelucos) comienzan como una Teocracia, y cuando se vuelven pasan a ser una Teocracia diferente.

- Nombre. El nombre del Imperio está en el centro de la carta. En la cara inicial, justo después del nombre, hay un pequeño símbolo sombreado de un crucifijo, una cruz o una luna creciente, indicando qué religión tendrá la otra cara (Teocracia) si se vuelve.

• Ciudades y Rutas Comerciales. Las **Ciudades** son iconos de Caballo o Torre, y cada una es de un color que indica su Religión. Una Ciudad en cada carta de mapa con el nombre en mayúsculas es la **Capital**. Las líneas blancas y negras son **Rutas Comerciales**, que van de un Emporio inicial (marcado con una estrella) a su extremo final (marcado con una punta de flecha).

• Concesiones. Éstas son cubos situados en **Fronteras**, el espacio entre dos Cartas de Mapa. Cuatro Concesiones, marcadas con un emblema de jugador en Lisboa, Florencia, Augsburgo, y Alejandría, son **concesiones iniciales**. Cada jugador en la partida comienza con uno de sus cubos colocado en el espacio entre las cartas de Mapa indicadas.

• Emporios. Una Ciudad rodeada por una estrella de veinte puntas se llama un **Emporio**. Dos de ellos (Trebizonda y las Islas de las Especias) son blancos, y tres de ellos (Tana, Novgorod y Tombuctú) son negros. **Importante:** sólo un Emporio blanco y uno negro están en juego en todo momento (es decir, no tapados por un disco). Cualquier Emporio tapado por un disco no está en juego, no genera Levas, y no se puede jugar Agentes en ellos. Las Piezas en un Emporio que queda tapado por un disco (debido a un cambio en el comercio) son Sometidas inmediatamente.

B6. Cartas de Cometa y Victoria

Hay cuatro Cometas, que se mezclan con las 12 últimas cartas de ambos mazos durante la preparación inicial (C₅). Hay cuatro *cartas de victoria* que comienzan inactivas (bocabajo) en un área pública. Se vuelven por su cara activa cada vez que alguien compra un Cometa. Por tanto, si algún jugador gasta una *acción de victoria* (E₆) y ha cumplido las condiciones indicadas en la carta de victoria activa, el juego acaba y él es el ganador.

C. PREPARACIÓN INICIAL

C1. Formación del Mapa

Se ponen las diez Cartas de Mapa iniciales en una matriz de 2 x 5. Cada una de estas cartas muestra uno de los diez imperios del mapa: Inglaterra, Francia, Sacro Imperio Romano (SIR), Hungría, y Bizancio al norte, y Portugal/Castilla, Aragón, Estados Pontificios, Otomanos y Mamelucos al sur. Ocho Cartas de Mapa comienzan por su cara medieval (no teocrática). Las dos excepciones son los Estados Pontificios y los Mamelucos, que comienzan por sus Teocracias Católica e Islámica respectivamente, pero presentan una Teocracia contraria en sus caras opuestas respectivas.

- Se deja un pequeño espacio (10 mm) entre cada carta. Estos huecos se llaman **Fronteras** y se usan para poner Concesiones o Piratas.
- Emporios en Quiebra. Se pone un disco negro sobre Tombuctú y Novgorod, y un disco blanco sobre las Islas de las Especies. Un *Emporio (B5)* no está en juego y no puede tener Piezas hasta que el disco que lo tapa se mueva a otro Emporio por medio de un *cambio en el comercio de ahora-o-nunca (H1)*.

C2. Jugadores

Cada jugador recibe al azar una **Carta de Jugador**. Los colores del jugador también son visibles en el color de fondo del escudo del jugador correspondiente. Hasta cuatro jugadores pueden jugar:

- Banca Fugger: cubos naranja (Concesión inicial: Augsburgo, entre Francia/Sacro Imperio Romano).
- Banca Medici: cubos amarillos (Concesión inicial: Florencia, entre Aragón/Estados Pontificios)
- Banca Coeur: cubos azules (Concesión inicial: Alejandría, entre Otomanos/Mamelucos)
- Banca Marchionni: cubos verdes (Concesión inicial: Lisboa, entre Inglaterra/Portugal-Castilla).

C3. Muestrarios de Jugador

Para comenzar su **Muestrario**, cada jugador pone su Carta de Jugador delante de él. Jugará cartas del Muestrario oriental a la derecha de esa carta, y las cartas del Muestrario occidental a la izquierda.

- Peones. Cada jugador recibe los 10 cubos de su color y los pone al lado de su Carta de Jugador.
- Concesión Inicial. El jugador pone 1 de sus cubos en el Mapa en la Frontera entre las Cartas de Mapa indicadas con el escudo del banco (véase el lateral de la caja y la Carta de Jugador).

C4. Piezas Iniciales.

Se pone 1 Pieza de la forma y color indicados en la **capital** de cada Carta de Mapa. La capital tiene el nombre de la Ciudad con todas las letras en mayúsculas (por ejemplo, PARÍS). Las demás ciudades comienzan vacías.

- Constantinopla comienza con tres Piezas (dos Caballos negros y una Torre negra).

C5. Preparación de los Mazos del Este y el Oeste.

Se separan las cartas de muestrario en dos mazos, uno para el Este y el otro para el Oeste.

- Mazo del Este. Se cogen 12 cartas del Este al azar bocabajo y se barajan con las dos cartas de Cometa del Este. Encima de este mazo de 14 cartas se añaden 4 cartas del Este adicionales al azar por cada jugador en el juego (por ejemplo, para una partida de tres jugadores se añaden 12 cartas, por tanto hacen 26 en total).
- Mazo del Oeste. Se hace lo mismo para crear un mazo con las cartas del Oeste y las dos cartas de Cometa del Oeste, que se coloca justo al sur del mazo del Este.
- Opción de Preparación Inicial de "Astrología". Ambos mazos de cartas se ponen bocarriba en vez de bocabajo. Esto permite a los jugadores ver 1 carta en el "futuro".

C6. El Mercado, Mazo de Imperios y las Cartas de Victoria.

- Mercado. Se reparten 6 cartas del mazo del Este para formar una línea de seis cartas bocarriba a la izquierda del mazo, y luego se pone bocabajo la más alejada del mazo. Se hace lo mismo con el mazo del Oeste. Estas dos cartas bocabajo representan las ferias comerciales del Este y el Oeste (**Parte G**).
- Mazo de Imperios. Los diez Imperios se ponen en un mazo público a la vista al lado del Mercado. Los jugadores siempre son libres de inspeccionar estas cartas en cualquier momento.
- Cartas de Victoria. Las cuatro cartas de Victoria se ponen lado con lado en un área pública. Comienzan por su cara inactiva.

C7. Florines Inicial.

Se determina al azar un primer jugador. Si la Banca Fugger (naranja) está en juego, ese jugador siempre va primero. El primer jugador recibe 3 florines (3 discos amarillos), el segundo jugador (en sentido horario) = 4 florines, el tercer jugador (si hay) = 5 florines, y el cuarto jugador (si hay) = 6 florines.

- Los discos de florines restantes entran a una reserva llamada **China**.
- El primer jugador hace ahora su turno.

D. SECUENCIA DE JUEGO

D1. Fase de Acción.

En su turno, el jugador hará 2 **acciones (Parte E)**, elegidas de la lista de abajo. Pueden realizarse en cualquier orden. Las tres primeras de la lista pueden realizarse dos veces en un turno de jugador, y las demás sólo una vez:

1. Comprar Carta de Mercado (**E1**). Pagando florines al Mercado, el jugador coge una carta bocarriba a su Mano.
2. Jugar Carta de la Mano (**E2**). Juega una carta de su Mano a su Muestrario, y opcionalmente introduce Piezas de Agente (Alfiles, Caballos, Torres o Peones) en el mapa o Muestrario. Si la carta tiene el icono de ahora-o-nunca (bomba) y lo activa, véase las **Partes H, I, J, K**.
3. Vender Carta (**E3**). Descarta 1 carta de su Mano o Muestrario y recibe 2 florines de China.
4. Realizar Ops Orientales (**E4**). Cada carta en su Muestrario oriental puede realizar una de sus Ops mostradas. Esta acción sólo puede hacerse una vez por turno de jugador.
5. Realizar Ops Occidentales (**E4**). Como arriba pero en su Muestrario occidental.
6. Convocar una Feria Comercial Oriental (**E5**). Al descartar la carta bocabajo en el Mercado del Este, el jugador se embarca en un viaje que sigue la Ruta Comercial negra. Por el camino, se paga a los propietarios de Concesiones, y los Imperios reclutan Levas. Esta acción sólo puede realizarse una vez por turno de jugador. Véase la **Parte G**.
7. Convocar una Feria Comercial Occidental (**E5**). Lo mismo que la oriental, excepto que el viaje sigue la Ruta Comercial blanca.
8. Acción de Victoria (**E6**). Esta acción gana la partida si el jugador cumple los requisitos según la **Parte L**.

D2. Fase de Refrescar el Mercado.

Empezando por la carta más a la izquierda, se mueve cada carta en el Mercado (junto con los florines en ella) a la posición vacía más a la izquierda en su línea del mercado. Después se sacan nuevas cartas para rellenar las posiciones vacías del mercado de forma que de nuevo haya 6 cartas en cada línea. Para ello, se cogen cartas de los mazos correspondientes del Este y el Oeste y se rellenan las líneas desde el espacio vacío más a la izquierda. Se vuelven ambas cartas en la columna de coste cero (es decir, las cartas más a la izquierda) por su reverso (feria comercial). Estas cartas ya no se pueden comprar, y se considera que sus protagonistas históricos se han ido apagando hasta la oscuridad al no tener un respaldo financiero.

- Si un mazo (Este u Oeste) se agota, se empieza a robar del otro. Esto pondrá cartas del Oeste en el mercado del Este o viceversa.
- El juego continúa en sentido horario con el siguiente jugador y su fase de acción.

E. ACCIONES

E1. Comprar

El jugador compra una carta del Mercado a su Mano.

- Tamaño de Mano. Nunca puede comprar una carta que vaya a su Mano si ya tiene dos en su Mano. Si supera su Tamaño de Mano debe Descartar las suficientes inmediatamente (no al final de su turno). Nótese que los Cometas comprados y las Ferias Comerciales iniciadas se Descartan y no van a la Mano.
- Coste. El precio de compra de una carta depende de su columna actual en el Mercado. La primera carta bocarriba del Mercado cuesta 1 florín, la siguiente 2 florines, después 3 florines, etc. Se paga este coste poniendo 1 florín en cada carta en la misma línea a la izquierda de la carta que esté comprando. Para coger la carta bocabajo (coste cero), iniciando así una feria comercial, véase la acción **E5**.
- Si un espacio del mercado está vacío, se paga la carta en ese espacio en la otra línea del mercado. (Esta situación podría ocurrir si se compran dos cartas en una sola ronda).
- El jugador consigue los florines en la carta que compra (pero no los puede usar para esa compra).
- Si pone un florín en una carta de mercado por cualquier razón, no puede comprar esa carta ese turno (pero puede iniciar una feria comercial según **E5**).
- Si compra un Cometa se juega inmediatamente según **L1**.

Ejemplo: compras la cuarta carta de la izquierda en el Mercado gastando 3 florines. Pones el primer florín en la carta más a la izquierda, el segundo florín en la siguiente carta a la derecha, y el último florín en la siguiente carta a la derecha. Aunque hay 2 florines en la cuarta carta que estás comprando, no puedes usarlos para comprar esta carta. Ahora coges la cuarta carta para tu Mano y coges los 2 florines en esa carta.

E2. Jugar Carta de la Mano y Poner Agentes.

El jugador pone una carta del Este de su Mano en la posición más a la derecha de su Muestrario, o una carta del Oeste a la de más a la izquierda de su Muestrario (al lado de las cartas que ya estén). Si la carta jugada tiene un **icono de bomba**, primero debe decidir y anunciar si ocurre el ahora-o-nunca indicado (1) o no ocurre (2).

- 1) Ahora-o-Nunca Ocurre. Si el ahora-o-nunca es una guerra civil o de religión, debe desplegar los Agentes de Torre, Caballo y Peón de la carta como atacantes en una Batalla según la **Parte J** (conspiraciones y revueltas de campesinos) o la **Parte K** (cruzadas, reformas, y yihad). Si tienen supervivientes, salen **victoriosos** y causan un Cambio de Régimen. Para los demás ahora-o-nunca (cambio en el comercio y coronación), no hay Batalla y los

Agentes se despliegan según los puntos de abajo en vez de como atacantes. Los Alfíles nunca luchan en Batallas, sino que se ponen después de la Batalla en un Muestrario según el punto de abajo.

Ejemplo (ahora-o-nunca de revuelta de campesinos): juegas la carta "Flanders Guilds", una Carta de Peón situada en Francia, y activas su revuelta de campesinos. El Agente Peón de la carta es el único atacante, véase **J2**. No hay Clase Dominante en la defensa, por tanto la revuelta sale victoriosa. El Imperio francés aún está en el mazo de Imperios, por tanto lo coges para tu muestrario occidental. Este Cambio de Régimen te permite poner un Peón adicional, para un total de dos Concesiones, colocados en dos fronteras diferentes de Francia.

2) Sin Ahora-o-Nunca. Si el jugador elige ignorar el ahora-o-nunca, la colocación de Piezas de Agente es opcional. Puede poner todas, algunas o ninguna de ellas. Si lo hace, pone el número y color indicados en el Mapa o Muestrario según los puntos siguientes.

- Poner Agente Alfil. Se pone directamente en la carta de Muestrario jugada. Como alternativa, puede ponerse en cualquier carta de Muestrario (incluso en el muestrario de un oponente) que tenga la misma Ubicación impresa que la carta de Muestrario que se está jugando. Si se pone en una carta que tiene una Pieza, se aplica la Regla de *Dieta de Worms* o la Regla de *Pacificación (F1)*.

- Poner Agentes Torre y Caballo. Se ponen éstos en Ciudades a elección del jugador en la Carta de Mapa especificada. Si elige una Ciudad ocupada por una Pieza, debe Someterla, y paga 1 florín por cada Pieza sometida. Un Agente colocado incluso puede Someter una Pieza del mismo tipo y color de este modo. **Importante:** el icono de ciudad (torre o caballo) es irrelevante cuando se pone una Pieza debido a la carta jugada. Recuérdese que en Constantinopla caben hasta tres Piezas.

- Poner Agentes Torre Pirata. El jugador coge una Torre del color especificado y la pone como un **Pirata** en una de las Fronteras de Mar que rodean la Carta de Mapa especificada. Una **Frontera de Mar** es una que está cruzada por una Ruta Comercial activa o inactiva. Si ya hay una Pieza allí (Concesión o Pirata), es eliminada sin coste.

- Poner Agentes Peón. El jugador pone un cubo de su color en la Frontera de su elección que rodee la Carta de Mapa especificada. Si ya está ocupada por una Concesión, debe pagar 1 florín para Someterla (véase el glosario). No puede poner un cubo en una Frontera ocupada por un Pirata. Puede poner un cubo en una Frontera sin Mar.

- Si el jugador se queda sin Piezas, véase Gestión de Piezas (glosario).

- Hombre de Paja. Siempre se puede jugar los ahora-o-nunca o una Op contra cartas o Piezas propias. A esto se le llama un **hombre de paja**, y algunas veces es útil para conseguir suficientes Piezas Sometidas para una Guerra Civil victoriosa, o para derrocar al Rey propio con la intención de crear una República.

Ejemplo (sin ahora-o-nunca): juegas la carta "Flanders Guilds" como en el ejemplo anterior, pero no activas el ahora-o-nunca. En vez de eso pones uno de tus Peones en una Frontera como una concesión. La frontera oriental está ocupada por una concesión enemiga, y no quieres gastar un florín para Someterla. Así que montas tu concesión en una frontera vacía. Las fronteras occidental y sur están abiertas, pero la del sur no está en una Ruta Comercial y no es probable que dé beneficios. Por tanto eliges poner tu cubo en la frontera oeste.

E3. Vender Carta.

El jugador descarta una carta y recibe 2 florines de China. La carta vendida debe venir de su Mano o su Muestrario. Si es esto último, Descartan todas las Damas, Vasallos y Piezas en la carta vendida. Véase "Descarte" en el glosario.

E4. Realizar Ops (Este u Oeste)

Si el jugador elige activar las Ops del Este como una acción, puede realizar 1 Op en cada una de las cartas de su Muestrario del Este. Lo mismo para el Oeste. Cada carta puede ser usada sólo una vez, para sólo uno de sus iconos de Op (incluso si la carta tiene más de un icono). Véase la **Parte F** para una lista de las Ops.

- Orden. Se puede activar las Ops en cualquier orden.
- Objetivo de la Op. Sólo se puede usar una Op contra los objetivos mostrados en el icono de Op (véase el reverso de cada Carta de Jugador). El objetivo puede ser un florín en el Mercado (op comercial), una carta de Muestrario (op de decapitación o votación), una Pieza en una Carta de Muestrario (op de inquisidor), o una Pieza en el Mapa (sometimiento, impuestos o cualquiera de las tres ops militares).
- Ubicaciones "The East" o "The West". Véase "Ubicación" en el glosario.
- Ubicación Objetivo. Para las ops de Sometimiento, Impuestos, Corsario y Asedio, el objetivo debe ser la Pieza(s) en la Carta de Mapa que coincida con la Ubicación de la carta que actúa (véase el glosario). (Recuérdese que la Ubicación de una Concesión es ambas Cartas de Mapa con las que haga frontera). Para la op de Campaña, el objetivo debe estar Adyacente a la Ubicación de la carta que actúa. Para la op de Decapitación, el objetivo debe ser una carta con una Ubicación que coincida con la Ubicación de la carta que actúa. Para las ops de Inquisidor, Comercio, y Votación, la Ubicación no importa.
- Hombre de Paja Objetivo. El jugador puede elegir como objetivo sus propias cartas de Muestrario o

Piezas (por ejemplo, Someter su propio Peón para ganar un florín, evitar impuestos, y/o echar leña a la hoguera de una futura guerra civil). Si sale victoriosa, una votación de hombre de paja (F6) contra su propio Rey crea una República.

Regla Fácilmente Olvidable: las Cartas y Piezas son independientes entre sí. Si eliges como objetivo una carta, las Piezas de Agente de la carta no se ven afectadas y si eliges como objetivo las Piezas de Agente, la carta que originalmente generó los Agentes no se ve afectada. No se lleva un registro de qué cartas desplegaron qué piezas.

Ejemplo: tienes dos cartas de muestrario adyacentes con la op de comercio en tu muestrario del oeste, pero uno está silenciado por un Alfil rojo. También tienes una carta de alfil que te permite la op de inquisidor (F1) para los alfiles rojos. Por una acción, activas tu muestrario del oeste. Primero, realizas la op de comercio no silenciada, después la op de inquisidor para mover el alfil a la carta de comercio adyacente, y después realizas el segundo comercio de la carta ahora no silenciada.

E5. Realizar una Feria Comercial (Este u Oeste)

Se usa esta acción para Descarta la carta bocabajo en el Mercado del Este u Oeste, lo que convoca la correspondiente Feria Comercial según la Parte G. Recuérdese que no se cogen los florines en la carta, que son para los beneficios generales (G1).

- Nunca se puede comprar una carta bocabajo para añadirla a la Mano.

E6. Acción de Victoria.

Se usa esta acción para declarar la victoria según Lz.

F. OPS DE MUESTRARIO

Las Ops (abreviatura para “Operaciones”) son activadas por la acción E4. Hay cuatro colores de Ops:

- Op Religiosa. Este icono de Op (inquisidor) es celeste y mueve un Alfil de la Religión indicada. Ésta es la única Op no silenciada por la presencia de un Alfil (F1).
- Op Económica. Este icono de Op (comercio) es naranja, y tiene como objetivo los florines en el Mercado.
- Ops Políticas. Estos iconos de Op son morados, y tienen como objetivo las Piezas de la Clase Dominante o cartas como se muestra en el icono. Decapitan (F3), recaudan impuestos (F4), someten (F5), o votan (F6) a sus objetivos.
- Ops Militares. Estos iconos de Op son rojo oscuro, y tienen como objetivo las piezas de la Clase Dominante o Pirata mostradas en el icono. Eliminan

a sus objetivos, véase corsario (F7), asedio (F8), y campaña (F9).

F1. Inquisidor (Op Religiosa)

Se usa esta Op para mover una pieza Alfil del color especificado por el icono de inquisidor desde una carta de muestrario a una carta adyacente en el mismo Muestrario, o a otra carta (en cualquier Muestrario) que tenga la misma Ubicación que en la que está situada.

- Regla de la Dieta de Worms. Si la carta de destino contiene un Alfil (de cualquier color), ambos Alfines se eliminan entre sí.
- Regla de Pacificación. En otro caso, si la carta de destino a la que mueve contiene Piezas Sometidas, el jugador puede elegir 1 a Eliminar. No hay coste.
- Restricciones del Movimiento. No se puede mover un Alfil a una Carta de Jugador. Esto normalmente significa que no puede cruzar entre Este y Oeste (ya que el Este y el Oeste están separados por una Carta de Jugador en cada Muestrario).
- El Este/Oeste. Si un Alfil comienza en una carta con una Ubicación indicada como “The East”, puede mover a cualquier carta en el lado correcto de cualquier Muestrario. Y a la inversa, puede mover desde cualquier carta en el lado correcto de cualquier Muestrario a cualquier carta con una Ubicación indicada como “The East”. Lo mismo para “The West”.
- Ops Silenciadas. La presencia de un Alfil en una carta evita el uso de algunas de sus Ops. Sólo sus Ops celestes (religiosas) pueden ser usadas.
- Habilidades Silenciadas. Un Alfil también silencia cualquier Habilidad indicada, por ejemplo, rescate o Stadtwechsel.

Ejemplo: tienes tres cartas reformistas con el icono de inquisidor en tu Muestrario. Cada carta que uses así te permite mover un Alfil rojo 1 carta o saltar a otra carta que comparta la Ubicación de su carta actual. Si usas las tres ops de inquisidor con el mismo Alfil, podrías moverlo tres cartas en cualquier dirección, o ida y vuelta. Opcionalmente puedes eliminar una Pieza Sometida en cada carta de Imperio a la que muevas (si hay). Cada carta a la que mueva tiene sus ops no religiosas silenciadas hasta que el Alfil salga.

F2. Comercio (Op Económica)

Se usa esta Op para coger 1 florín, de cualquier carta en la línea de cartas del Mercado oriental o de la línea de cartas del Mercado occidental según venga especificado en el icono de comercio.

F3. Decapitar (Op Política)

El jugador usa esta Op para Descartar 1 carta en cualquier Muestrario. La Ubicación de la carta decapitada debe coincidir con la de la carta que actúa. Sin embargo, una carta no puede decapitarse a sí misma.

• **Asesino.** Si se usó para Descartar un Imperio, la carta usada para decapitar se elimina a sí misma.

Ejemplo: tu oponente está usando su carta “Qizibash” para asediar a todos los imperios orientales hasta el punto en que pueda hacer campaña en todos ellos. Para detenerle, usas tu carta “Grim” para decapitar la Qizibash. La “Grim” está situada en los Otomanos y la Qizibash está ubicada en “The East”. Por tanto, la “Grim” puede tener como objetivo la “Qizibash”. (Véase la entrada Ubicación en el glosario).

F4. Recaudación de Impuestos (Op Política)

El jugador usa esta Op para elegir como objetivo 1 Concesión que tenga frontera con la Ubicación de la carta usada para la recaudación. El propietario del objetivo debe pagar un florín a China o Someter la Concesión, y después ese propietario debe poner una Leva dentro del Imperio en el que se ha recaudado. La recaudación de impuestos no puede ocurrir si el Imperio objetivo está Saturado.

Ejemplo: tienes la “Holy Land Crusade” en tu muestrario, lo que te permite recaudar impuestos del Egipto mameluco. La ciudad de El Cairo está vacía. Usas la Op de impuestos y el objetivo es la Concesión Coeur, situada entre los mamelucos y los otomanos. Ésta paga 1 florín para poner una torre en El Cairo. Puesto que el icono de ciudad para El Cairo es una Torre blanca, la Leva es una torre blanca.

F5. Someter (Op Política)

El jugador usa esta Op para retirar 1 Pieza (Caballo, Torre o Peón según se muestre en el **icono de sometimiento**) del Mapa en la Ubicación de la carta que actúa y ponerla como una Pieza Sometida en la carta de Imperio correspondiente en juego.

• **Imperio No En Juego.** Si el Imperio de esa Carta de Mapa no está en juego (es decir, aún está en el mazo de imperios), la Pieza Sometida es descartada en lugar de almacenarla en una carta.

• **Beneficio.** Usar esta Op para retirar una Pieza del Mapa da 1 florín de China.

Ejemplo: activas tu muestrario occidental, que incluye a la Reina Isabel casada con el Rey de Aragón. Usas su Op de sometimiento “Alhambra Decree” para quitar una Concesión en Aragón para que se convierta en un siervo del Rey aragonés. Ganas 1 florín. Debido a que su icono muestra un peón y una torre, podrías haber retirado una torre como alternativa.

F6. Votar (Op Política)

El jugador usa esta Op para causar un Cambio de Régimen en un Imperio (lo que le da una Concesión). El Imperio puede estar en cualquier Muestrario, pero debe estar en el Muestrario del Este o del Oeste según especifique el icono. No puede estar en el mazo de imperios, y no puede ser un Vasallo.

• **Coste.** Paga a China una cantidad de florines igual a las Piezas Sometidas del Imperio (Siervos, Caballos, Torres).

• **Regla de Mayoría.** Para realizar esta Op, el jugador debe tener más Concesiones que cualquier otro jugador en las Fronteras del Imperio.

Regla Fácilmente Olvidable: una votación con éxito contra el Rey propio crea una República.

Ejemplo: tienes al Rey francés (Luis XI la araña) con un vasallo (Los Estados Pontificios) que tiene tres siervos. Tienes dos concesiones en las fronteras italianas, mientras que tu oponente tiene 1. Tienes la carta “Sindicat Remenca”, que permite una votación occidental. Como parte de una acción de muestrario occidental, usas esa carta para votar, pagando 3 florines para volver el Papa por su cara de república y lo mueves a la posición de tu muestrario más a la izquierda. Los Estados Pontificios retienen los tres siervos. Ganas una concesión papal. Las tres fronteras papales están ocupadas, por tanto si desea añadir una concesión debes Someter la concesión de tu oponente para poner tu cubo. Esto cuesta un florín y añade un siervo a los Estados Pontificios.

F7. Corsarios (Op Militar)

El jugador usa esta Op para mover una Torre Pirata en una Frontera de Mar de la Ubicación de la carta a otra Frontera de Mar de la Ubicación de la carta. Este Pirata debe ser del color especificado por el **icono de corsario**, y no puede mover a una frontera ocupada por un Pirata del mismo color.

• **Batalla Naval.** Mover automáticamente elimina cualquier Concesión o Pirata Herético en la frontera a la que mueva. No hay coste.

Regla Fácilmente Olvidable: la op de corsario mueve una pieza en el Mapa, de una manera similar a la op de inquisidor (F1) mueve una pieza en un Muestrario. En ambos movimientos, sólo 1 Pieza está permitida en cada Frontera/carta. Pero hay una gran diferencia. La op de corsario sólo puede usarse en la Ubicación impresa en su carta, mientras que la op de inquisidor puede usarse para mover una pieza sin importar donde esté ubicada en un Muestrario.

F8. Asedio (Op Militar)

Se usa esta Op para eliminar una Torre, Caballo, o Pirata de cualquier color en la Ubicación de la carta que actúa.

Ejemplo: tienes la carta “Conquistador” ubicada en Aragón con la acción de Asedio. En Aragón hay un Caballo blanco y una Torre negra, y un Pirata negro en la frontera con Castilla/Portugal. Si haces un asedio, puedes eliminar una cualquiera de esas Piezas.

F9. Campaña (Op Militar)

Esta Op sólo se encuentra en las cartas de Rey. Tal como viene indicado por el **icono de batalla**, se usa para crear una Batalla en una Carta de Mapa Adyacen-

te a la Ubicación del Rey (nótese que esto incluye diagonales).

- **Atacantes.** Todos los Caballos (de cualquier color) en la Ubicación del Rey son los **atacantes**.
- **Coste.** Esta Op cuesta 1 florín a China por cada atacante. Para hacer una campaña, todos los Caballos deben atacar y todos deben ser pagados.
- **Defensores.** Todas las Piezas de la Clase Dominante en la Carta de Mapa que defiende son los **defensores**.
- **Sometimiento.** Las Piezas Sometidas en la Carta de Mapa no participan en la Batalla.
- **Resolución de la Campaña.** Se resuelve una Batalla (véase la última página). Si es victoriosa, el Imperio defensor sufre un Cambio de Régimen (véase el glosario) y se declara **Vasallo** (siguiente punto) del Imperio atacante.
- **Declararse Vasallo.** El jugador pone el Imperio derrotado por su cara de Rey debajo de la Carta del Rey victorioso en su Muestrario, para mostrar el vasallaje a su Rey (ahora llamado un **Soberano**). Se descartan todas las Piezas de Alfil, Damas y Vasallos del Imperio derrotado. Todas las Piezas Sometidas continúan sometidas en el Vasallo, a menos que el jugador elija Emanciparlas con el Cambio de Régimen (véase el glosario).
- **Movimiento.** Esta Op no mueve Piezas entre Cartas de Mapa. Por tanto una Carta de Mapa de Vasallo recién conquistada sólo contiene Piezas Emancipadas (si hay) y sus Piratas y Concesiones (si hay).
- **Hombre de Paja.** Si un Soberano hace campaña con éxito contra su propio Vasallo, o si un Vasallo hace campaña contra otro Vasallo del mismo Soberano, no hay Cambio de Régimen (y por tanto no hay creación de una República).
- **Campaña de Vasallos.** Si un Vasallo gana una campaña, el imperio conquistado acaba como un Vasallo del mismo Soberano. Sin embargo, un Vasallo no puede hacer campaña contra su Soberano.

Ejemplo: *invades Francia usando la op de campaña del Sacro Imperio Romano. El SIR tiene dos caballos (rojo y blanco, pero sus colores no importan en una campaña), por tanto debes pagar dos florines. Ten en cuenta que no puedes invadir con sólo uno caballo para ahorrar. Puesto que Francia no tiene Clase Dominante, no hay defensores. El SIR gana, y consigues una concesión francesa. También coges la carta de Imperio Francés, que estaba en el muestrario de tu oponente. Debido a que el SIR es un vasallo de los otomanos, Francia también se convierte en un vasallo de los otomanos. Francia tiene 2 Piezas Sometidas: una torre y un siervo de tu color. Decides emancipar ambas, poniendo la torre en Lyon y el peón como una 2ª concesión en la frontera oriental. En otro caso,*

Francia hubiera permanecido despoblada, debido a que los atacantes regresan a sus puestos.

G. FERIAS COMERCIALES

Si como una acción (**E5**) un jugador Descarta la carta bocabajo en el extremo final del Mercado del Este u Oeste, convoca una **Feria Comercial** oriental u occidental respectivamente. Esto crea **beneficios (G1)**, traza un **viaje (G2)** por la Ruta Comercial negra (oriente) o blanca (occidente), **distribuye beneficios (G3)** a él mismo (el iniciador) y a todas las Concesiones con propietario a lo largo de la ruta (hasta que se acaben los beneficios), y finalmente se reclutan **Levas (G5)** en la ruta.

G1. Beneficios.

Se coge 1 florín (si es una partida de 2 jugadores) o 2 florines (si es una partida de 3 o 4 jugadores) de China, y se añaden a los florines del mercado que están sobre la carta bocabajo del Este u Oeste, según corresponda. Todos juntos, estos florines se denominan **beneficios**.

- Se descarta del juego la carta bocabajo, dejando un espacio vacío ahí.

G2. Viaje.

Para determinar cómo se distribuyen los beneficios y Levas, se traza un **viaje** que comienza en el Emporio negro y sigue la ruta negra (si es oriental) o desde el Emporio blanco siguiendo la ruta blanca (si es occidental).

- **Embarque.** El Emporio inicial debe ser uno que no esté *en quiebra (C1)*.
- **Beneficios de Emporio.** El jugador que convocó la feria comercial recibe 1 florín de los beneficios.

G3. Distribución de Beneficios del Viaje

El viaje va de una Carta de Mapa a la siguiente, siguiendo la Ruta Comercial.

- **Concesión.** Si un jugador tiene una Concesión en la Frontera de Mar entre dos Cartas de Mapa, recibe 1 florín de los beneficios cuando pase el viaje por ahí.
- **Pirata.** Si un Pirata (de cualquier color) está en la Frontera de Mar entre esas dos Cartas de Mapa, cuando el viaje pase por ahí retira 1 florín de los beneficios y va a China.

G4. Levas.

Cada Carta del Mapa en el que entre el viaje, empezando por la que contiene el Emporio, recibe 1 Pieza, llamada una **Leva**. Una Leva se pone sobre una de las Ciudades no ocupadas en la Carta de Mapa, y debe ser del color y forma indicados. El jugador que convocó la feria comercial elige qué Ciudad consigue la Leva.

- **Constantinopla.** La Ciudad de Constantinopla se considera no ocupada si tiene menos de tres Piezas.

• Saturación. Si todas sus Ciudades están ocupadas, esa Carta de Mapa está **saturada** y no puede aceptar más Levas.

G5. Final del Viaje

El viaje acaba cuando llega a su punta de flecha, bien el Sacro Imperio Romano si es blanca o bien los Mamelucos si es negra. Sin embargo, si los beneficios se agotan antes de esto, la última Concesión o Pirata en coger un beneficio marca el final del viaje, y no se reclutan Levas más allá de ese punto.

• Beneficios Sobrantes. Si sobran florines, permanecen en el espacio vacío dejado por la carta de feria comercial y se pondrán sobre la nueva carta de feria comercial en la *fase de refrescar el mercado (D2)*.

Ejemplo: convocas una feria comercial oriental, que comienza en Tana. Hay una concesión amarilla entre Bizancio y Hungría, y una azul entre los Otomanos y los Mamelucos. Si la feria comercial sólo tuviera 2 beneficios, uno va para ti (el iniciador de la feria comercial), y el segundo va para el jugador Amarillo. El viaje se detiene allí, así que el jugador Azul no consigue beneficios, y sólo Bizancio recluta una Leva. Trebizonda y Caffa en Bizancio están vacías. Eliges ésta última, que pone un Caballo blanco en Caffa.

Ejemplo 2: en el ejemplo anterior, supongamos que hubiera tres beneficios en lugar de sólo dos. Esto permite que tu viaje llegue a los Otomanos, deteniéndose en la frontera donde la concesión azul coge el último beneficio. Este viaje potencialmente reclutaría Levas en Hungría y en los Otomanos así como en Bizancio. Sin embargo, Hungría está saturada con dos piezas. En los Otomanos, todas las ciudades están llenas excepto Constantinopla con dos caballos negros, y su espacio de torre negra libre. No tienes elección excepto poner su tercera pieza (una torre negra).

G6. Variante de Bancarrota (opcional).

Si un jugador convoca una feria comercial, no recibe 1 florín de los beneficios, al contrario que G2. Si se queda sin florines, cartas, y Concesiones, es eliminado de la partida, simulando que los bancos pueden caer y ocurría.

H. CAMBIO EN EL COMERCIO

H1. Efectos de Cambio en el Comercio de Ahora-o-Nunca

Si el jugador activa un Cambio en el Comercio de ahora-o-nunca, mueve el disco de *quiebra (C1)* (si hay) que tapa el Emporio especificado para tapan (y desactivar) un Emporio no tapado del mismo color. Esta desactivación Somete cualquier Pieza que pueda haber allí. Esto redirige la Ruta Comercial para realizar futuras acciones de feria comercial de ese color.

• Ruta de las Islas de las Especias. El jugador debe tener al menos 1 Prestigio de Descubrimiento en su Muestrario (sin contar la carta que se está jugando) antes de poder activar este cambio en el comercio. Si es así, mueve el disco blanco de quiebra de la Isla de las Especias (si hay) para tapan el Emporio de Trebizonda. Este movimiento es permanente, y posteriores cambios en el comercio para las Islas de las Especias no tienen efecto.

• Ruta del Kremlin. Si se juega esta carta, se mueve el disco de quiebra negro que tapa Novgorod al emporio negro que no esté tapado (Tombuctú o Tana).

• Ruta Sonike Wangara. Si se juega esta carta, se mueve el disco de quiebra negro que tapa Tombuctú al emporio negro que no esté tapado (Novgorod o Tana).

I. CORONACIONES

Todas las Damas tienen un ahora-o-nunca de coronación que si se activa se casa con un Rey. El Rey debe ser un Imperio indicado en el **icono de coronación**, y aún debe estar en el *mazo de imperios (C5)*.

• Una coronación es un Cambio de Régimen (véase el glosario), por tanto el jugador puede poner una Concesión en ese Imperio.

Regla Fácilmente Olvidable: una coronación siempre produce un Rey. No puede producir una República, que sólo puede crearse a partir de un hombre de paja (E2.2) sobre un Rey ya en el Muestrario propio.

I1. Orientación Cruciforme

Si el jugador decide realizar coronación de ahora-o-nunca, pone la carta de Dama en su Muestrario adjunta al Imperio que recibió de la coronación. Pone el Imperio apaisado (horizontal) con la carta de Dama debajo en vertical de forma que sus Ops y Prestigio (si tiene) queden visibles. La configuración resultante de las dos cartas tiene forma de signo “+”.

• Ubicación. La pareja Rey-Dama van al muestrario del Este u Oeste según la Ubicación del Imperio. Una Dama coronada siempre tiene una Ubicación en el Imperio a la que se adjunta.

• Ops de Muestrario. La pareja Rey-Dama coronados se trata como dos cartas diferentes en una *acción de Ops Oriental/Occidental (E4)*, por tanto cada una puede realizar una Op, pero se tratan como 1 carta para movimiento/silenciar de Alfíl (F1).

I2. Damas Solteronas.

Si una Dama es jugada sin casarse (es decir, no se activa su coronación), se almacena su carta debajo de la Carta de Jugador del propietario. La Dama no forma parte del Muestrario y no puede realizar Ops ni Habilidades, pero añade su Prestigio (si tiene) al total del jugador al *final de la partida (L2)*.

J. GUERRAS CIVILES

Hay dos tipos de **Guerra Civil**: *conspiraciones* y *revueltas de campesinos*. Si se juega una carta con una “Conspiración” o “Revuelta de Campesinos” ahora-o-nunca, el jugador primero especifica si hay una Guerra Civil o no.

- Sin Guerra Civil. Si no hay, no hay Batalla. Puede poner las Piezas de Agente de la carta según E2.2.
- Con Guerra Civil. Si hay, hay una Batalla, véase el glosario.

Importante: en una Guerra Civil o campaña, el color de los atacantes y defensores es irrelevante.

- Sucesión. Si los atacantes tienen al menos un superviviente, la Guerra Civil resulta victoriosa, causando un Cambio de Régimen (véase el glosario). Véase J1 o J2.

J1. Conspiración Ahora-o-Nunca.

- Atacantes de Conspiración. Se ponen todos los Agentes de la Carta que actúa al lado de la Carta de Mapa especificada. Si hay Caballos o Torres (pero no Siervos) sometidos en ese Imperio, también se ponen al lado de la Carta de Mapa. Aunque no se mueven físicamente, los Piratas fronterizos también se unen a la Batalla como atacantes.
- Defensores de la Conspiración. Todas las Piezas de la Clase Dominante (es decir, Piezas en Ciudades) son defensores en la Batalla.
- Conspiración Teocrática. Si la conspiración en una Teocracia resulta victoriosa, el jugador puede decidir poner su Carta de Mapa bocabajo por su cara inicial (medieval).

Ejemplo: juegas la “House of Borgia” y declaras que su conspiración ahora-o-nunca ocurre. Esta carta está ubicada en “The West”, y anuncias que el objetivo es Aragón. El Agente para la carta de los Borgia es un alfil, pero no lucha. En vez de eso, los atacantes consisten en un caballo rojo sometido en la carta de imperio de Aragón, y 1 pirata berberisco adyacente a Aragón. Aragón se defiende con una Torre de la Clase Dominante. Dos contra uno, por tanto la conspiración tiene éxito, con 1 superviviente. Eliges que el caballo sea el superviviente, y lo colocas en Valencia. El pirata muere. Coges la carta de imperio de Aragón del muestrario de tu oponente. Francia, un vasallo de Aragón, es devuelta al mazo de imperios. Pones una concesión adyacente a Aragón por el Cambio de Régimen. Finalmente, pones el Alfil Borgia en cualquier carta del muestrario en el Oeste.

J2. Revuelta de Campesinos Ahora-o-Nunca.

Las Revueltas de Campesinos son iguales que las Conspiraciones excepto que:

- Atacantes de Revuelta de Campesinos. Los agentes colocados debido al ahora-o-nunca y los Siervos en la carta de Imperio son automáticamente los **atacantes**. Cualquiera de las Concesiones del jugador, o piratas de cualquier color, en las Fronteras de la ubicación también se unen como atacantes.

- Los Caballos y Torres sometidos no participan.

Ejemplo: juegas “Flanders Guilds” para iniciar una revuelta de campesinos contra el vasallo francés en tu propio muestrario. Los atacantes son el Peón mostrado en la carta, más (en las fronteras francesas) un Pirata y una concesión de las tuyas. Hay dos defensores de la Clase Dominante, por tanto ganas con 1 superviviente. Eliges que sobreviva un Peón, que pones como una concesión. Consigues otra concesión por el Cambio de Régimen. Vuelves el Imperio francés por su cara de República, y lo mueves para que se convierta en la carta de muestrario más a la izquierda.

K. GUERRAS DE RELIGIÓN

K1. Cruzada, Reforma o Yihad Ahora-o-Nunca.

Si se juega una carta que muestre una **cruzada, reforma** o **yihad** ahora-o-nunca, el jugador puede activar una Guerra de Religión en esa Ubicación. Esto crea una Batalla (véase el glosario para la resolución).

- Atacantes de la Guerra de Religión. Se ponen todos los Agentes no-alfil mostrados en la carta que actúa al lado de la Carta de Mapa especificada. Estos Agentes, más todos los Caballos, Torres y Piratas en la Carta de Mapa, o fronterizos a ella, del mismo color que el color de los Agentes de la carta jugada, más los Caballos del mismo color en Imperios Adyacentes (estas Piezas no mueven, pero pueden infligir bajas o ser tomadas como tales), son los **atacantes**.

- Defensores. Los defensores son Herejes, es decir, todos los Caballos, Torres y Piratas de cualquier otro color en la ubicación.

- La Regla Sangrienta. La Guerra de Religión no puede activarse si no hay Herejes que eliminar en la Ubicación objetivo (ni Clase Dominante Herética ni Piratas Heréticos fronterizos).

- Piezas Sometidas. Las Piezas Sometidos no luchan en una guerra de religión (y por tanto no se pueden usar para la “regla sangrienta”).

Regla Fácilmente Olvidable: las piezas de la Clase Dominante y Piratas no “pertenecen” a ningún jugador. Cualquier jugador puede usarlas para una guerra de religión, victoria santa, etc. independientemente de quién causó su colocación.

K2. Efectos de la Cruzada, Reforma o Yihad.

- Cambio de Carta de Mapa. Una cruzada victoriosa vuelve la Carta de Mapa si la otra cara es Católica. Una

yihad victoriosa vuelve la Carta de Mapa si la otra cara es islámica. Una reforma victoriosa vuelve la Carta de Mapa si la otra cara es Reformista. Se transfiere toda la Clase Dominante a las mismas Ciudades en la otra cara (a elección del atacante en el caso de Constantinopla).

- Cambio de Régimen. Una Guerra de Religión victoriosa causa un Cambio de Régimen (véase el glosario).

Ejemplo: juegas los Jesuitas y comienzas una cruzada en Aragón. Los atacantes son una torre blanca en Aragón, un caballo blanco en la Inglaterra vecina, y un pirata blanco en la Frontera de Mar oriental de Aragón. En la batalla el único defensor, una torre argelina negra, muere, y eliges la torre en Aragón como tu baja. La cruzada victoriosa vuelve Aragón por su cara de teocracia. Como Aragón ya es un reino en tu muestrario, esta victoria la vuelve por su cara de república, y puedes poner una concesión.

L. VICTORIA

L1. Comprar y Descartar la Carta de Cometa.

Si el jugador compra una de las cuatro cartas de Cometa, debe Descartarla inmediatamente y volver por su cara activa una de las cartas de victoria inactivas que él elija.

- Si un Cometa llega a la fila de coste cero del Mercado, como cualquier otra carta se vuelve y deja de estar disponible para ser comprada. Se Descarta del juego sin efecto si se usa para convocar una *feria comercial* (G1).

L2. Fin de Partida.

El juego acaba si un jugador usa una *acción* (E6) para declarar la victoria en una carta de victoria activada concreta. Debe cumplir las condiciones de victoria indicadas en L3-L6 para esa carta de victoria.

- Victoria de Patrocinio. El juego también acaba si ambos mazos, del Este y Oeste, se quedan sin cartas en el *refresco del mercado* (D2). Si ocurre, el jugador con más Prestigio de Patrocinio gana.

L3. Victoria Santa (Torquemada)

Para ganar, el jugador debe tener más Prestigio en la Religión suprema que cualquiera de sus oponentes. Una religión consigue la **supremacía** si tiene:

- (1) Más Agentes Alfil de su color en juego que las otras dos religiones combinadas, y
- (2) Más Piezas (Caballos, Torres y Piratas) de su color en juego en sus Teocracias que las otras dos religiones combinadas. Sólo se cuentan las Piezas no sometidas cuyo color coincida con sus Teocracias.

Ejemplo: el único Alfil en juego es una pieza negra en una carta de Muestrario húngara. Las únicas Teocracias son los mamelucos (con una torre negra), y los Estados Pontificios (con un caballo blanco). Si se jugó la Marina Otomana, poniendo así una torre pirata en la frontera mameluca, el Islam se convierte en religión suprema.

L4. Victoria Imperial (Carlos V)

Para ganar, el jugador debe tener al menos dos cartas más de imperio por su cara de Rey (no importa si Soberanos o Vasallos) que cualquiera de sus oponentes. En una partida de 2 jugadores, deben ser tres más.

L5. Victoria de Globalización (Colón)

Para ganar, el jugador debe tener:

- (1) Dos Concesiones más que cualquiera de sus oponentes, y
- (2) más Prestigio de Descubrimiento que cualquiera de sus oponentes.

L6. Victoria de Renacimiento (Leonardo)

Para ganar, el jugador debe tener

- (1) Más Repúblicas que cualquiera de sus oponentes, y
- (2) al menos dos Prestigios de Ley más que cualquiera de sus oponentes.

M. REGLAS DE LA EXPANSIÓN

La expansión de *Pax Renaissance* añade 60 cartas más, y las siguientes reglas

M1. Erudito.

La expansión añade una nueva clase de cartas de muestrario llamadas **Eruditos**, indicado por el icono del Hombre de Vitrubio en la esquina superior izquierda. Representa a los Hombres del Renacimiento de nivel genio, estas cartas no añaden Agentes, pero por lo demás siguen las mismas reglas para las cartas de Muestrario.

M2. Apostasía Ahora-o-Nunca (icono de rayo)

Si se activa, este ahora-o-nunca afecta a los muestrarios de todos los jugadores, que tienen tratos con herejes. Cada jugador que tenga cartas con iconos de Prestigio de ambas Religiones indicadas en su Muestrario debe Descartar todas esas cartas.

Ejemplo: juegas la Unión Europea, y activas su *apostasía ahora-o-nunca*. Esto hace incompatibles las cartas con Prestigio de la Reforma con las del Prestigio Islámico. En tu muestrario hay una carta de Reforma (“Luther”), y dos cartas Islámicas (“The Grim” y “The Handsome”). Lutero está en tu oeste, y las otras dos están en tu este, pero este y oeste no importan para la *apostasía*. Descartas las tres cartas. Tu oponente tiene tres cartas de la Reforma y dos Islámicas, y las cinco son descartadas.

Otro oponente, con sólo cartas de la Reforma, no tiene que descartar ninguna.

M3. Antorcha (icono de antorcha)

Si hay una antorcha en un muestrario y no está silenciada, *declarar la victoria (E6)* cuesta 2 acciones en vez de una para todos los jugadores para el tipo de victoria indicado. Esto simula la propagación de una filosofía que desacredita esa victoria concreta.

N. VARIANTES

N1. Experto (Preparación recomendada para 4 jugadores).

Antes de preparar los mazos iniciales se sacan al azar 11 cartas del mazo del Oeste y se añaden al mazo del Este. Siempre se juegan cartas a la izquierda/Oeste del muestrario si su Ubicación es una ubicación occidental y a la derecha/Este si es una oriental.

GLOSARIO

ADYACENTE – Dos imperios están adyacentes si sus cartas de mapa comparten una Frontera, o si están en diagonal entre ellos en el mapa. Dos cartas de muestrario están adyacentes si están al lado una de otra en un Muestrario.

AGENTES (E2.2) – Piezas colocadas en el Mapa o Muestrario como resultado de jugar una carta. Los Agentes son Alfiles, Caballos, Torres o Peones del ajedrez, como se muestra en la esquina de su carta.

ALFIL (F1) – Una pieza de ajedrez en una carta de Muestrario en uno de los tres colores de religión, que representa un inquisidor o misionero religioso. Los Alfiles siempre están situadas sobre (y viajando entre) cartas de Muestrario según F1. Por tanto los Alfiles no son Clase Dominante y nunca luchan en Batallas ni son Sometidos. La presencia de un Alfil silencia (es decir, desactiva) todas las Habilidades de la carta y sus Ops excepto las Religiosas (celestes). Si una carta es retirada del juego, los Alfiles en ella también son retirados. Si un Alfil entra en una carta ocupada por otro Alfil, ambos se eliminan entre sí. En otro caso, si hay una Pieza Sometida en el Imperio al que llega, puede “pacificarla” (es decir, Eliminarla).

BATALLA – Para resolver una *campaña (F9)*, *guerra civil (I)*, o *guerra de religión (J)*, cada Pieza atacante elimina una Pieza defensora, pero es eliminada a su vez. El jugador atacante elige todas las bajas. Las Piezas atacantes salen **victoriosas** si tienen al menos 1 superviviente.

- Clase Dominante y Piratas. Estas Piezas nunca mueven como resultado de una batalla.
- Alfiles. Estas Piezas nunca luchan en una Batalla.

- Colocación de Atacantes de Guerra Victoriosa. Los Agentes o Piezas Sometidas supervivientes usadas como atacantes en una batalla deben ser colocados en la carta de mapa conquistada (hasta que esté saturada). Las Piezas Sometidas que queden en el Imperio defensor pueden ser Emancipadas (véase Cambio de Régimen). Los Caballos y Torres van a las Ciudades vacías (se ignora el icono de ciudad), y los Peones (cubos) van a las Fronteras vacías. Si no hay suficiente espacio en las Ciudades o Fronteras debido a la Saturación, se pone el exceso en la Carta de Imperio como Piezas Sometidas.

CABALLO – Una Pieza de jinete en uno de los tres colores de religión, que representa a la caballería pesada. Los Caballos son importantes en las campañas y en las Guerras de Religión.

CAMBIO DE RÉGIMEN – Esto ocurre en un Imperio durante una *coronación (I1)* o si se consigue una victoria en una *votación (F6)*, *campaña (F9)*, o Guerra Civil o de Religión contra ese Imperio.

- Cambio de Régimen de Mazo de Imperios. Si el Imperio está aún en el *mazo de imperios (C5)*, el Cambio de Régimen lo mueve al Muestrario del jugador por su cara de Rey.

- Imperio del Oponente. Si el Imperio es un Rey o República en el Muestrario de un oponente, lo mueve al Muestrario del jugador por su cara de Rey. Se Descartan las Damas y Vasallo pero se retienen todas las Piezas que no lucharon (Alfiles, Siervos, etc.).

- Su Propio Imperio. Excepto en las campañas (véase el siguiente ítem), si el Imperio está en el Muestrario propio, se vuelve por su otra cara. Se Descartan las Damas y Vasallos pero se retienen todas las Piezas. Si era un Vasallo, lo mueve a la posición del Muestrario más exterior como una República, la más a la derecha o más a la izquierda dependiendo de si está en el Este o el Oeste. Atacar con éxito al propio Imperio se denomina un **cambio de régimen de hombre de paja**, y es la única manera de crear Repúblicas.

- Cambio de Régimen por Campaña. Si el Cambio de Régimen es causado por una *campaña (F9)* victoriosa, el Imperio ganador se convierte en un Soberano y el perdedor en su Vasallo.

- Concesión. En todos los casos, si causa un Cambio de Régimen, el jugador puede añadir 1 cubo como una Concesión (como se indica con el Agente Peón mostrado en el Imperio adquirido). Se pone esta Concesión en una de las Fronteras del Imperio. Si la Frontera elegida ya está ocupada por un cubo, debe pagar 1 florín para Someterlo.

- Emancipación. Si el jugador causa un Cambio de Régimen en un Imperio que tiene Fichas Sometidas, puede moverlas (incluso si no lucharon en una Batalla) de la Carta de Mapa del Imperio, a Ciudades vacías (con sus Torres y Caballos sometidos), o sus Fronteras vacías (con Peones sometidos).

CARTA DE JUGADOR (B2) – Cada jugador comienza con una Carta de Jugador en su Muestrario, que representa su mercader-banquero. Esta carta no tiene ubicación y los Alfíles no pueden entrar en ella.

CARTA DE MAPA (B5) - Una de las diez cartas que forman el **mapa** en un despliegue de 2 x 5, cada una muestra a uno de los diez imperios: Inglaterra, Francia, el Sacro Imperio Romano, Hungría, y Bizancio al norte, y Castilla/Portugal, Aragón, los Estados Pontificios, Otomanos y Mamelucos al sur. Entre cada carta hay un espacio llamado una **Frontera**. Ocho Cartas de Mapa comienzan por su cara medieval, y dos (Estados Pontificios y los Mamelucos) comienzan por sus caras de Teocracia Católica e Islámica respectivamente.

CHINA (C7) – Una reserva donde se almacenan los florines que están fuera de la circulación. Los florines entran en el juego durante una Feria Comercial o *vendiendo* (E3), y salen del juego si los Agentes pagan para someter, campañas e impuestos. China representa el mercado extranjero.

CIUDAD (B5) – Los iconos de Pieza de color impresos en las cartas de mapa son ciudades. El color y la forma del icono indican que tipo de Leva se pondrá allí, pero en la colocación de Agentes o atacantes victoriosos, cualquier Pieza o color puede ocupar una ciudad. Debido a que cada ciudad sólo puede tener 1 Pieza, el número de ciudades en una carta de mapa limita de hecho el número máximo de piezas de la Clase Dominante que una Carta de Mapa puede tener.

CLASE DOMINANTE – Todas las Piezas de Caballo y Torre en las Ciudades, independientemente del color. Cualquier Torre o Caballo colocado como resultado de una Leva, Agente o Batalla victoriosa se convierte en Clase Dominante.

COMETA (B6) – Una de las cuatro cartas que obliga a activar una Carta de Victoria si se compra. Los Cometas reflejan la ciencia y superstición de esta Era. Las cuatro, idénticas excepto en el nombre, son Copérnico, Nostradamus, Regiomontano y Excomunión del Cometa Halley.

CONCESIÓN – Un Peón en uno de los colores de jugador situado en la Frontera entre dos Cartas de Mapa. Representa mercaderes y el permiso para vender en un puerto local. Cuando se convoca una feria comercial, las Concesiones en las Fronteras de Mar a lo largo de la línea de la Ruta Comercial activada blanca o negra reciben beneficios. Una Concesión participa en una votación, puede unirse a revueltas de campesinos como atacantes, y ayudan a una victoria de globalización. Pueden ser atacadas por recaudación de impuestos, Sometimiento, y piratería.

DAMA – Una carta con el icono de Dama de ajedrez. Jugar una Dama no pone Agentes, pero puede jugar-

se iniciando una *coronación* (I1) o como una *solterona* (I2).

DESCARTE – Las cartas (y las Piezas en ellas) se descartan como resultado de *vender cartas* (E3), *decapitación* (F3), *ferias comerciales* (G1), o *comprar Cometas* (L1). Se retiran del juego las cartas descartadas, excepto que se devuelven los Imperios descartados (incluyendo Vasallos) al mazo de Imperios. Se devuelve a las reservas las Piezas y florines descartados.

ELIMINAR – Lo mismo que Descartar.

EMANCIPACIÓN – Véase Cambio de Régimen.

EMPORIO (B5) – Una Ciudad marcada con una estrella de veinte puntas se denomina un Emporio. Puede ser blanca (para lujos comunes tales como especias y seda) o negra (para lujos nobiliarios tales como oro y esclavos). Todas las Rutas Comerciales comienzan en un emporio, el blanco (si se elige el Oeste ese turno) o el negro (si se elige el Este). En todo momento sólo 1 emporio blanco y 1 negro no están *en quiebra* (C1). Un disco de quiebra en un Emporio significa que no está en juego, y por tanto no puede reclutar Levas ni aceptar Agentes. Novgorod, Tombuctú, y las Islas de las Especias comienzan en quiebra.

FLORINES (C7) – Los florines, representados por discos amarillos (1 florín cada uno) o discos rojos (5 florines cada uno), circularán entre los jugadores durante la partida. Los florines se muestran en las cartas como iconos de florín de oro. Los florines se añaden a la partida durante las ferias comerciales y vendiendo cartas, lo que representa los mercados extranjeros y domésticos respectivamente. También entran por la Op de Sometimiento, que representa el comercio de esclavos.

- Los florines proporcionados en el juego no son un límite riguroso. Se usan discos extra si es necesario.
- El número de florines que tiene un jugador es de conocimiento público.

FRONTERA (C1) – El espacio entre dos Cartas de Mapa. Por ejemplo, Inglaterra tiene dos Fronteras, una al este y otra al sur. Una **Frontera de Mar** es una frontera especial que es cruzada por una Ruta Comercial activa o inactiva. Por ejemplo, las tres fronteras Otomanas son Fronteras de Mar. Cada Frontera puede tener 1 Concesión (Peón) o (sólo en Fronteras de Mar) 1 Pirata (Torre). Sólo una Concesión en una Frontera de Mar puede recibir *beneficios* de feria comercial (G3).

FRONTERA DE MAR – Véase Frontera.

GESTIÓN DE PIEZAS - Cada jugador tiene 10 cubos, y cada religión tiene 5 Alfíles. Hay 10 Torres blancas, 7 negras y 7 rojas. Hay 10 Caballos blancos, 7 negros y 7 rojos. En conjunto se denominan **Piezas**. Si al jugar carta el jugador desea poner una Pieza pero no queda ninguna, puede retirar las Piezas necesarias de las Fichas Sometidas, o (si esto no es posible) de cualquier posición.

GUERRA CIVIL – Un término colectivo para *conspiraciones (J1)* y *revueltas de campesinos (J2)*.

GUERRA DE RELIGIÓN – Término colectivo para una *cruzada, reforma* o *yihad (K1)*. Son lo mismo excepto que las cruzadas son Católicas, las reformas son Reformistas, y las *yihad* son Islámicas.

HABILIDAD (B4) – Una regla especial indicada en una carta está efectiva siempre que la carta no esté silenciada y en un muestrario. Los efectos de Habilidad son acumulativos.

HEREJE – Cualquier Ficha de un color de religión diferente del color del Agente de la Carta usada para la Op o colocación de Agente. Si es del mismo color que el Agente de la carta, es un **creyente** (es decir, no Hereje).

IMPERIO (B3) – Las 10 cartas públicas con un Rey (corona) en una cara y una República (pergamino) en la otra. Correspondiendo cada una a una Carta del Mapa. Cada imperio comienza en el *mazo de imperios (C5)*, pero puede ser añadido al Muestrario de un jugador vía Cambio de Régimen.

LEVA – Una Leva es una Pieza de la Clase Dominante colocada en una Ciudad como resultado de una *Op de impuestos (F4)* o *feria comercial (G4)*. Una Leva no puede ponerse en una Ciudad totalmente ocupada, y debe coincidir con el tipo de Pieza y color indicado en el Mapa.

MANO – Si un jugador compra una carta del Mercado que no sea un Cometa, la pone en su Mano. Su Tamaño de Mano está estrictamente limitado a dos cartas. No puede comprar una carta si tiene dos cartas en su mano.

MERCADO (C6) – El Mercado tiene dos líneas: Este y Oeste. Cada línea tiene 6 cartas. La primera carta en cada línea está bocabajo, y todas las demás están bocarriba. Las cartas bocarriba se consiguen con la *acción de comprar (E1)*. Si se descarta la carta bocabajo del Este u Oeste, se realiza la *acción de Feria Comercial* oriental u occidental (**E5**).

MUESTRARIO (C3) – Ésta es una línea de cartas bocarriba bajo control de un jugador. Su muestrario oriental está a la derecha y su muestrario occidental a la izquierda, separados por su Carta de Jugador.

OP (F1 – F9) – La mayoría de las cartas de Muestrario ofrecen Ops que se muestran como una línea de iconos en la mitad inferior de la carta. Como una *acción (E4)*, un jugador puede activar 1 Op de cada carta en su Muestrario del Este o del Oeste. Cada carta en su Muestrario sólo puede usarse para 1 Op por turno.

PEON – Una Pieza de cubo en uno de los cuatro colores de jugador, que representa una Concesión cuando está en una Frontera y Siervos si están en una carta de Imperio. Un Agente Peón se muestra como un cubo multicolor.

PIEZAS - Figuras de madera en el Mapa y Muestrario. Alfiles = inquisidores. Jinetes a “caballo” = caballería pesada. “Torres” cilíndricas = castillos, nobles y piratas. Cubos de jugador “peones” = Mercaderes con concesiones (en las fronteras del mapa) o siervos/esclavos (en las cartas de Imperio).

PIEZAS SOMETIDAS – Un Peón, Torre o Caballo almacenados en un Imperio, incluyendo Vasallos y Repúblicas. Representan siervos, esclavos, y nobleza y gremios sin derechos.

PIRATA – Una Pieza de Torre colocada en una Frontera de Mar debido a una carta de pirata. Esta colocación elimina cualquier Concesión o Pirata Hereje que ya estuviera ocupando la Frontera de Mar. Las Torres Pirata cogen 1 florín de los *beneficios* de Ruta Comercial (**G3**) y participan en las *Guerras Civiles y de Religión (J1, J2, G1)*. Las Fichas de Pirata no pueden ser Sometidas. Pueden ser movidas por la *op de corsario (F7)*, y son eliminadas por la *op de asedio (F8)* o por Piratas Herejes que entren en su Frontera de Mar, durante la *colocación (E2.2)* o por la *op de corsario*.

PRESTIGIO – Hay seis tipos de Prestigio: Reformista, Católico, Islámico, Ley, Descubrimiento y Patrocinio. Éstos se muestran en óvalos en la esquina superior derecha de ciertas Cartas de Muestrario, y son importantes para ciertas victorias (**L2, L3, L5, L6**).

RELIGIÓN – Todas las Piezas excepto los Peones son de uno de los tres colores que indican su religión: blanco = Católica, negro = Islámica, rojo = Reformista (u Ortodoxo Oriental). Las Ops Religiosas (**F1**) son de color celeste.

REPÚBLICA – Una cara de una carta de Imperio. Se crea volviendo un Rey en su propio Muestrario con un Cambio de Régimen de hombre de paja (bien sea por votación, Guerra Civil o Guerra de Religión) y es importante para una *Victoria de Renacimiento (L6)*.

REY – La cara de una carta de Imperio que contenga el icono de la pieza del rey de ajedrez. Cada Imperio tiene un Rey en una cara, y una República en la otra.

RUTA COMERCIAL (G2) – Dos rutas comerciales están activas en todo momento; la occidental (la línea blanca) y la oriental (línea negra). Cada una comienza en una estrella de 20 puntas llamada un Emporio, y acaba en la punta de flecha. Aunque hay dos Emporios blancos (Trebizonda y las Islas de las Especias), uno siempre está tapado por un *disco de quiebra (C1)* por tanto siempre habrá una única ruta comercial occidental. De forma análoga, aunque hay tres Emporios negros (Tana, Novgorod y Tombuctú), dos de ellos siempre están en quiebra en todo momento dejando sólo uno sin quiebra.

SATURACIÓN – Si todas las Ciudades en una Carta de Mapa están ocupadas por Piezas de la Clase Dominante, esa Carta de Mapa está **saturada**. Análogamente, si una Frontera de una Carta de Mapa está ocupada por una Concesión o un Pirata, la Frontera está **saturada**.

- No se puede añadir Levas a una Carta de Mapa saturada (F4, G5).

- Constantinopla se considera no ocupada si tiene menos de tres Piezas.

SIERVO – Todos los cubos, independientemente del color, almacenados como Piezas Sometidas en una carta de Imperio como resultado de un Sometimiento. Los siervos deben unirse como atacantes a las *revueltas de campesinos* (J2).

SOBERANO – El señor de un Vasallo, véase Vasallo.

SOMETIMIENTO – Esto retira del mapa una Pieza de la Clase Dominante o Concesión, que es Eliminada (si ese Imperio no está en juego) o se convierte en una Pieza Sometida (si ese Imperio está en juego, incluyendo Vasallos).

- Coste. Si un jugador somete como resultado de la *Colocación de Agente* (E2.2), el coste es 1 florín. Si somete como resultado de la *op de sometimiento* (F5), gana 1 florín. Si hay más supervivientes victoriosos después de una Batalla que Ciudades o Fronteras para albergarlos, se someten sin coste.

- Siervos. La Ubicación de una carta usada para someter una Concesión determina a qué Imperio va como un Siervo.

TEOCRACIA – Gobernada por una religión estatal donde los sacerdotes o mulás son también políticos. Una Teocracia está indicada por un icono de religión en la Carta de Mapa, y puede ser un Rey o una República. Sólo los Estados Pontificios y los Mamelucos comienzan como una Teocracia, pero todas las Cartas de Mapa pueden cambiar a una Teocracia como resultado de un Cambio de Régimen en una Guerra de Religión victoriosa. La Clase Dominante y Piratas en una Teocracia cuentan para la supremacía religiosa en una *victoria santa* (L3). Las Teocracias pueden ser revertidas en una *conspiración* (J1).

TORRE – Una Pieza cilíndrica en uno de los tres colores de religión, que representa a un noble en su castillo (si está en una Carta de Mapa), o un Pirata (si está en una Frontera de Mar).

UBICACIÓN – La parte inferior de cada Carta de Muestrario indica en qué Carta o Cartas de Mapa (incluyendo sus Fronteras) se ponen sus Agentes y dónde tienen lugar sus Ops. Nótese que las Cartas de Jugador y Dama no tienen Ubicación.

- Op Religiosa. La Ubicación de una carta usada para la *op de inquisidor* (F1) no importa.

- Ops Políticas y Militares de “The East”. En su fase, un jugador puede considerar una carta (en cualquier muestrario) con una Ubicación indicada “The East” como si fuera una cualquiera de las cuatro Ubicaciones orientales (Hungría, Otomanos, Bizancio, Mamelucos). Ésta actúa como un comodín para los *ahora-o-nunca* (E2), *colocaciones de Agente* (E2), u

objetivos de ops políticas y militares (éstas son de color morado y rojo oscuro, véase la **Parte F**). Debe elegir una Ubicación para la carta, y el siguiente jugador en su turno puede elegir una Ubicación diferente. *Ejemplo: una op de decapitación en los Mamelucos puede usarse contra una carta con la ubicación “Mamluk”, o contra una con la ubicación “The East”.*

- Ops Económicas de “The East”. Si la Ubicación de una carta es “The East”, su *op de comercio* (F2) sólo puede usarse en el mercado oriental.

- “The West”. Igual que “The East”, excepto que opera en las seis Ubicaciones occidentales (Inglaterra, Portugal/Castilla, Francia, Aragón, Sacro Imperio Romano y Estados Pontificios) para los Agentes, operaciones políticas y militares, y los mercados occidentales para el comercio.

- Piezas de Concesión y Pirata. Estas Piezas se sitúan en la Frontera entre dos Cartas de Mapa y se consideran localizadas en ambas. Los Piratas están restringidos a las Fronteras de Mar.

- Alfíles. La Ubicación indicada en una carta de Alfil indica en qué cartas de muestrario un Alfil puede comenzar, en lugar de en qué Cartas de Mapa puede comenzar.

VASALLO – Si un Rey conquista otro Imperio en una *campana* (F9), el Impero perdedor se denomina un **Vasallo**. La carta del Rey Vasallo se pone adyacente y debajo de su conquistador para indicar el vasallaje. El Prestigio y Ops de un Vasallo continúan activos.

- Combinación Vasallo-Soberano. El señor de un Vasallo se denomina un **Soberano**. Al igual que la *orientación cruciforme* (I1), un Vasallo y su Protector se tratan como dos cartas diferentes durante una *acción de Ops Occidental/Oriental* (E4), pero se tratan como una sola carta para movimiento/ silenciar de Alfil (F1). Un Alfil que mueve a un Soberano se considera que también está en sus Vasallos y viceversa.