

1 Carta Natal de los Otomanos

5



Jenízaros

Gana 5 dados extras en batalla campal o 4 dados extras en un combate naval. Juégalala después de ver las tiradas de ambos bandos.

- O -

Añade 4 nuevas tropas regulares a cualquier combinación de espacios natales controlados y/o cartas de "guerra extranjera".

2 Carta Natal de los Hapsburgo

5



Emperador del Sacro Imperio Romano

Si Carlos V no está capturado ni bajo asedio, mueve a Carlos V a cualquier espacio natal controlado por los Hapsburgo que no esté bajo revueltas y que no esté ocupado por tropas enemigas; entonces haz 5 CP de acciones. El Duque de Alba puede acompañar a Carlos si empieza el impulso en el mismo espacio que Carlos.

3 Carta Natal de los Ingleses

5 **Las seis mujeres de Enrique VIII**



Declara la guerra a Francia, a los Hapsburgo o a Escocia durante la Fase de Acción y entonces realiza 5 CP. Si la declaración es contra Escocia, Francia puede intervenir sin jugar una carta. En este caso, Inglaterra y Francia están en guerra y Escocia es activado como aliado francés.

- O -

Si en el turno 2 o más tarde, Enrique está vivo, y no está capturado o bajo asedio, avanza el marcador de Estatus Marital, un espacio a la derecha y resuélvelo usando el método en 21.3. (Tirando en la Tabla de Embarazo si Enrique se vuelve a casar).

4 Carta Natal de los Franceses

5



Mecenas de las Artes

Si Francisco I es el gobernante y no está capturado o bajo asedio, tira 1 dado. Si sacas 3, 4, 5 o 6, ganas 1 VP por la gloria de los palacios (chateaux) de Francisco. Esta tirada se considera automáticamente pasada, si los franceses controlan Milán.

5 Carta Natal del Papa

4 **Bula Papal**



Excomulga un reformista protestante. Puedes también pedir un Debate Teológico en la misma zona de lenguaje de la excomunión.

- O -

Si existen motivos para excomulgar (ver 21.5), excomulga al gobernante de Inglaterra, Francia o Los Hapsburgo. Pon marcadores de Revuelta en 2 o menos espacios natales no ocupados de esa potencia que estén bajo influencia religiosa Católica.

6 Carta Natal del Papa

3



El Debate de Leipzig

Pide un Debate Teológico. Puedes o bien elegir a tu propio debatiente o bien elegir que un debatiente protestante no esté disponible durante ninguna ronda de este debate.

7 Carta Natal del Protestante

5 **Esta es mi Postura**



Si Lutero está vivo, los Protestantes pueden cambiar esta carta por cualquier carta en la Pila de Descartes, y entonces elegir jugarla o guardársela.

- O -

Si Lutero está vivo, los Protestantes pueden sustituir a Lutero (aunque esté ya comprometido) por cualquier debatiente durante cualquier ronda de un debate en la zona de habla Germana y entonces sacar una nueva carta. El debatiente sustituido pasa a estar comprometido (si no lo estaba ya); Lutero vuelve de fuera del mapa después del debate, si fue excomulgado cuando se pidió el debate

8 (1517)

OBLIGATORIO



¡Las 95 Tesis de Lutero!

Coloca a Lutero en Wittenberg. Wittenberg pasa a estar bajo la influencia de la religión Protestante (2 tropas regulares se mueven aquí desde la Tabla del Electorado). El jugador Protestante hace 5 intentos de Reforma contra zonas de habla Germana. Los Protestantes tiran un dado extra en cada intento.

Sácala del mazo después de jugarla

9 (1517)

OBLIGATORIO



Piratas Berberiscos †

El espacio de Argel está ahora en juego. Añade un marcador cuadrado de control Otomano, 2 tropas Otomanas regulares, 2 corsarios y Barbaroja en este espacio.

Los Otomanos pueden ahora construir corsarios e iniciar la piratería.

Sácala del mazo después de jugarla

Here I Stand



Carta Natal de los Otomanos

Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Carta Natal de los Hapsburgo

Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Carta Natal de los Ingleses

Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Carta Natal de los Franceses

Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Carta Natal del Papa

Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Carta Natal del Papa

Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Carta Natal de los Protestantes

Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



10

2 OBLIGATORIO



Clemente VII

León X muere. Clemente VII sustituye a León como el gobernante del Papado. Pon esta carta en el espacio de gobernante de la carta de la potencia Papal.

Valor Admin: Guarda 1 carta.
Bonif. Carta: ninguna carta extra.

11 (1517)

2 OBLIGATORIO



Defensor de la Fe †

El jugador Papal hace 3 intentos de Contrarreforma contra cualquier zona lingüística. Si es jugado por Inglaterra, el jugador Inglés saca 1 carta extra después de los intentos de Contrarreforma.

Sácala del mazo después de jugarla

12

2 OBLIGATORIO



Señor de Italia

Si una potencia controla 3 o más de las siguientes ciudades objetivos: Génova, Milán, Venecia, Florencia y Nápoles, esa potencia gana una bonificación de VP. Gana 1 VP si controla 3 ciudades objetivo; 2VP por 4 o 5 objetivos controlados.

Esta carta se queda en el mazo cada turno

13 (1517)

2 OBLIGATORIO



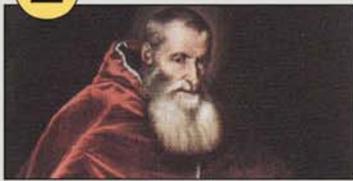
Liga de Esmalcalda †

Si 12 o más espacios están bajo la influencia religiosa Protestante, o ésta es la fase de invierno del turno 4, la Liga de Defensa Protestante se forma como se explica en 21.6. Los espacios Protestantes en tumultos cuentan para el total de 12.

Sácala del mazo una vez la Liga sea formada.

14 Turno 3

2 OBLIGATORIO



Pablo III

Clemente VII muere; quita su carta del juego. Pon esta carta en el espacio de gobernante de la carta de potencia Papal.

El Papado ahora gana los empates durante los intentos de Contrarreforma.

Valor Admin: Guarda 1 carta.
Bonif. Carta: 1 carta extra.

15 Turno 5

2 OBLIGATORIO



Compañía de Jesús †

El jugador Papal puede elegir 2 espacios bajo influencia religiosa Católica en cualquier sitio del mapa y poner una Universidad Jesuita en cada espacio.

El jugador Papal puede ahora fundar Universidades Jesuitas.

Sácala del mazo después de jugarla.

16 Turno 6

2 OBLIGATORIO



Calvino

Lutero muere; quita a Lutero reformista y debatiente. Calvino sustituye a Lutero como gobernante de esta potencia.

Pon esta carta en el espacio de gobernante de la carta de potencia Protestante.

Valor Admin: Guarda 1 carta.
Bonif. Carta: ninguna carta extra.

17 Turno 6

2 OBLIGATORIO



Concilio de Trento

El Papado elige hasta 4 debatientes que no estén comprometidos; entonces, los Protestantes eligen hasta 2 (de cualquier zona lingüística). Compromételos a todos. Estas potencias tiran un número de dados igual al valor total de la habilidad de debatir de sus debatientes. cada tirada de 5 o 6, impacta. La potencia con más impactos, convierte un número de espacios igual a la diferencia de impactos. los espacios elegidos deben ser aptos para un intento de Reforma / Contrarreforma por esa religión.

Esta carta se queda en el mazo cada turno.

18 Turno 6

2 OBLIGATORIO



Dragut †

Barbarroja muere. Coloca a Dragut en el mismo puerto o zona de mar que Barbarroja, entonces, retira a Barbarroja del juego

Sácala del mazo después de jugarla.

Turno 6
(si ha nacido)

2 OBLIGATORIO



Eduardo VI

Enrique VIII muere. Eduardo VI sustituye a Enrique como gobernante de Inglaterra; pon esta carta en el espacio de gobernante de la carta de gobernante de Inglaterra. Coloca a Dudley en Londres o en el mismo espacio que Enrique VIII, entonces, retira a Enrique VIII del juego. Los ejércitos ingleses, son Protestantes.

Valor Admin: Guarda 1 carta.
Bonif. Carta: ninguna carta extra.

Turno 6

2 OBLIGATORIO

Enrique II



Francisco I muere. Enrique II sustituye a Francisco como gobernante de Francia; pon esta carta en el espacio de de gobernante de la carta de potencia francesa. Coloca a Enrique II en Paris o en el mismo espacio que Francisco I, entonces retira a Francisco I del juego.

Valor Admin: Guarda 1 carta.
Bonif. Carta: ninguna carta extra.

Turno 6*

2 OBLIGATORIO

María I



El actual gobernante de Inglaterra muere y es sustituido por María.

Si Enrique VIII muere, coloca a Dudley en Londres o en el mismo espacio que ocupaba Enrique VIII, entonces saca a Enrique VIII del juego. Hay un 50% de posibilidades de que cada carta inglesa usada, sea utilizada por el Papado para Quemar Libros y pedir Debates Teológicos en Inglaterra. Los ejércitos ingleses son Católicos.

Valor Admin: Guarda 1 carta
Bonif. Carta: ninguna carta extra.

*(Si el enfermizo Eduardo VI gobierna o si nunca nació)

Turno 7

2 OBLIGATORIO



Julio III

Pablo III muere; quita su carta del juego. Pon esta carta en el espacio de gobernante de la carta de potencia Papal.

El Papado ahora gana los empates durante los intentos de Contrarreforma.

Valor Admin: Ninguna carta guardada.
Bonif. Carta: 1 carta extra.

Variable*

2 OBLIGATORIO



Isabel I de Inglaterra

María I muere. Isabel sustituye a María I como gobernante de Inglaterra; pon esta carta en el espacio de gobernante de la carta de potencia Inglesa. No existe la posibilidad de que las cartas inglesas sean jugadas por el Papado. Los ejércitos ingleses son Protestantes.

Valor Admin: Guarda 2 cartas
Bonif. Carta: 1 carta extra

*(Si ha nacido y Maria gobierna Inglaterra)

24

1 COMBATE



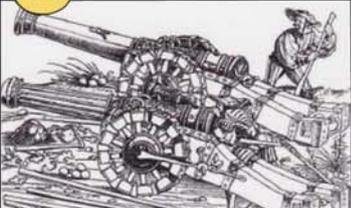
Arcabuceros

Ganas 2 dados extra en batalla campal o combate naval (pero no asalto o piratería).

Debe ser declarado antes que ambos bandos tiren.

25

1 COMBATE



Artillería de Campaña

Ganas 2 dados extra en batalla campal (los Franceses u Otomanos ganan 3 dados, en vez de 2).

Debe ser declarado antes que ambos bandos tiren.

26

3 COMBATE



Mercenarios sobornados

La mitad (redondeando hacia arriba) de los mercenarios de tu oponente en la batalla campal, cambian de bando antes de la resolución del combate. Quita estos mercenarios del montón del enemigo y añade el mismo número de contadores de mercenarios de tu potencia a tu ejército.

No se puede jugar por los Otomanos, o si el enemigo son los Otomanos.

27

2 COMBATE



Los Mercenarios se inquietan

Juégala justo antes de que una formación enemiga tire para asaltar uno de tus espacios fortificados. Todos los mercenarios en esta formación enemiga, se retiran del juego. Si el enemigo ya no cumple los requisitos para asediar el espacio, el asedio es roto y el montón enemigo debe retroceder.

28

1

COMBATE



Excavación para asedio

Ganas 3 dados extras en un asalto si tú eres el atacante.

Debe ser declarado antes de que se lancen los dados.

29

2

COMBATE



Ataque sorpresa

Lanza tus dados de combate en esta batalla campal primero. Aplica todas las pérdidas antes de calcular el número de dados que tu oponente puede tirar; tu oponente no recibe ningún dado si ninguna unidad sobrevive al ataque inicial. puede ser utilizada o como atacante o como defensor.

30

2

COMBATE



Tercios

Los Hapsburgo pueden jugarla para ganar 3 dados extras en batalla campal. Estos 3 dados impactan con un 4, 5 o 6. Debe ser declarado antes de que ambos lados tiren

31

2

REACCIÓN



Tiempo de perros

Juégala durante el impulso de otra potencia, justo después de que haya anunciado que va a gastar CP para mover, asaltar, iniciar piratería, conducir un movimiento naval o comenzar un transporte naval. Pierde 1 CP. Por el resto del impulso ninguna unidad de tierra de esa potencia puede mover más de un espacio; asalto, piratería, movimiento naval y transporte naval están prohibidos. Estos efectos duran solo durante el impulso de esta potencia. No puede ser usada para parar el evento ¡Traición!

32

2

REACCIÓN

Ataque de Gota

Juégala durante el impulso de otra potencia, justo después de que haya anunciado que va a gastar CP para mover o asaltar con una formación que incluya un líder.

Se pierde 1 CP. Este líder no puede mover o asaltar durante este impulso.

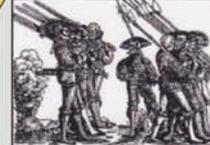
Si Carlos V es el líder elegido, anula cualquier transporte que haya anunciado con la carta "Emperador del Sacro Imperio Romano Germánico" (aunque en este caso, no se pierden CP)



33

1

REACCIÓN



Lansquenets

Si es jugada por los Hapsburgo, coloca 4 nuevos mercenarios de los Hapsburgo. Si es jugada por los Otomanos, elimina 2 mercenarios en cualquier parte del mapa. Si es jugada por cualquier otra potencia, coloca 2 nuevos mercenarios. Los mercenarios se colocan en cualquier combinación de espacios que contengan unidades de tierra amigas (incluso justo antes de una batalla campal o asalto), pero no en un apilado bajo asedio. Puede ser usada también como carta de evento para añadir mercenarios en el propio impulso del jugador.

34

2

REACCIÓN



Remeros profesionales

Modifica una tirada de interceptación naval o evasión naval por +2 o -2 después de que los dados hayan sido lanzados.

- O -

Concede a cualquier jugador 3 dados extra en un combate naval (no en piratería). Juégala después de ver las tiradas de ambos lados.

35

1

REACCIÓN



Artillería de Asedio

El atacante gana 2 dados en asalto. Juégala después de ver las tiradas de ambos lados. Estos dados impactan en una tirada de 3, 4, 5 o 6. Solo jugable en asaltos con una línea de comunicación (LOC) de 4 o menos espacios de tierra a un espacio natal fortificado de esa potencia mayor.

36

1

REACCIÓN



Mercenarios Suizos

Si es jugada por Francia o los Otomanos, el jugador Francés coloca 4 nuevos mercenarios franceses. Si es jugada por cualquier otra potencia, coloca 2 nuevos mercenarios. Los mercenarios se colocan en cualquier combinación de espacios que contengan unidades de tierra amigas (incluso justo antes de una batalla campal o asalto), pero no en un apilado bajo asedio. Puede ser usada también como carta de evento para añadir mercenarios en el propio impulso del jugador.

37

2

REACCIÓN

Castillo de Wartburg



Solo jugable por los

Protestantes y Lutero debe estar vivo.

El Protestante cancela una carta jugada como evento. Debe ser jugada después de que el evento sea declarado, pero antes de que sea resuelto. No puede ser usada para cancelar eventos obligatorios, cartas de combate, cartas de reacción o cartas natales de potencia no Papales (*Bula Papal* y *El Debate de Leipzig*, pueden ser canceladas). Descarta el evento jugado; el impulso de este jugador ha acabado. El protestante no puede iniciar debates por el resto del turno. Compromete a Lutero (si no lo estaba ya); él no puede ser incluido en debates con "*Esta es mi Postura*" hasta el siguiente turno.

38

Turno 3
(1517)

2

REACCIÓN



El Cometa Halley †

Tu puedes o:

- a) Descartar una carta al azar de la mano de otra potencia **O**;
- b) Forzar a cualquier potencia a perder su siguiente impulso (NOTA: esto no cuenta como un "paso" para determinar el final del turno).

Tanto **a** como **b** pueden ser jugadas como un evento en el impulso del propio jugador y cuenta como la actividad de ese jugador por esa ronda.

Sácala del mazo si es jugada como evento o reacción.

39

Turno 3
(1517)

4



La Confesión de Augsburgo †

Si Melanchthon no está comprometido, aplica un -1 a todas las tiradas Papales durante los intentos de Contrarreforma del resto del turno. El Papado también tira un dado menos que lo normal cuando inicia debates teológicos por el resto del turno. Compromete a Melanchthon y coloca el marcador de Confesión de Augsburgo Activa en el Contador de Turnos.

Sácala del mazo si es jugada como evento.

40

Turno 3

2



Maquiavelo: *El Príncipe*

Declara la guerra a otra potencia mayor durante este impulso sin coste de CP.

(ver 9.6 para restricciones)

41

Turno 3
(1517)

5



El Coloquio de Marburgo †

Si Lutero o Melanchthon están sin comprometer Y Zwingli o Oekolampadius están sin comprometer, el jugador Protestante compromete un debatiente de cada par. El jugador Protestante, entonces hace un número de intentos de Reforma igual al total del valor de debate de ambos, pudiendo hacerlo en cualquier zona lingüística.

Sácala del mazo si es jugada como evento.

42

Turno 3

4



Roxelana

Puede ser jugada por cualquier jugador como 4 Cps. Si es jugada por los Otomanos, la formación con Suleiman obtiene un asalto (sin coste de CP), incluso sobre una fortaleza que no esté bajo asedio al principio del impulso. Si es jugada por otra potencia, puede gastar 2 CP para mandar a Suleiman a Estambul.

43

Turno 3
(1517)

3



Zwingli se pone la Armadura †

El jugador Protestante elimina una unidad de tierra Católica en un radio de 3 espacios de Zurich. El reformista y debatiente Zwingli, es entonces eliminado del juego (aunque no haya ejército Católico que eliminar).

Sácala del mazo si es jugada como evento.

44

Turno 4

2



Asunto de las Pancartas †

Si Cop no está comprometido, el jugador Protestante hace 4 intentos de Reforma en la zona de habla Francesa. Compromete a Cop.

Sácala del mazo si es jugada como evento.

45

Turno 4

1



Calvino Desterrado †

Saca a Calvino debatiente y reformista del mapa por el resto del turno. Ambos vuelven al juego al principio del siguiente turno (recoloca el reformista en Ginebra). Compromete a Calvino

Sácala del mazo si es jugada como evento.

