

SUMARIO DE ACCIONES	Otomano	Hapsburgo	Inglaterra	Francia	Papado	Protestante	DESCRIPCIÓN
Movimiento de formación en claro	1	1	1	1	1	1	El coste es por espacio entrado. Se permite 4 unidades en formación o la suma del valor de mando de 1 o 2 líderes. Si se entra en espacio enemigo con unidades se inicia combate terrestre sin coste adicional. Si se entra en espacio enemigo fortificado con 4 o menos tropas defensoras, pueden retirarse los defensores al interior de la fortificación y comenzar un Asedio
Movimiento de formación por paso	2	2	2	2	2	2	El coste es por entrar al espacio a través de paso. Los límites de aplado, combate y asedio funcionan como en movimiento de formación por claro
Movimiento Naval	1	1	1	1	1	-	El coste es por mover TODAS las unidades navales amigas un puerto o zona marítima adyacente. Si se entra en una zona marítima o puerto con unidades navales enemigas, e inicia un combate naval
Comprar Mercenarios	-	1	1	1	1	1	Recluta a un mercenario en cualquier espacio natal (controlado y sin ocupar por unidades enemigas)
Reclutar Tropa Regular	2	2	2	2	2	2	Recluta a un regular en cualquier espacio natal (controlado y sin ocupar por unidades enemigas)
Reclutar Caballería (Sipahi)	1	-	-	-	-	-	Recluta a una caballería en cualquier espacio natal (controlado y sin ocupar por unidades enemigas)
Construir Escuadrones Navales	2	2	2	2	2	-	Recluta a un escuadrón naval en cualquier puerto natal (controlado y sin ocupar por unidades enemigas)
Construir Escuadrones Corsarios	1	-	-	-	-	-	Recluta a un escuadrón corsario en Argel o cualquier puerto natal (controlado y sin ocupar por unidades enemigas)
Asalto / Guerra Extranjera	1	1	1	1	1	1	Asaltar un espacio fortificado que fue puesto bajo asedio en un impulso previo. (O el Otomano/Inglés resuelven una guerra extranjera)
Control espacio sin fortificar	1	1	1	1	1	1	Coloca un marcador de control en el espacio sin fortificar si bien o hay unidades terrestres amigas en el espacio, o bien unidades amigas terrestres están adyacentes y no hay unidades enemigas adyacentes a ese espacio ni en dicho espacio
Iniciar Piratería en zona marítima	2	-	-	-	-	-	Resuelve una incursión pirata en una zona marítima que contenga 1 o más corsarios otomanos. El objetivo debe ser una potencia mayor que controle 1 o más puertos en esa zona (no es necesario que dicha potencia esté en guerra con el Otomano)
Explorar	-	2	2	2	-	-	Coloca el marcador de exploración en curso de esa potencia en la casilla de "Cruce del Atlántico". Resuelve el viaje de exploración al final del turno
Colonizar	-	2	3	3	-	-	Añade una colonia en el Nuevo Mundo (límite de 3 para el Hapsburgo, 2 para Inglaterra y 2 para Francia). El coste es 2 CP para el Hapsburgo y 3 CP para Inglaterra o Francia
Conquista	-	4	4	4	-	-	Si eres el Hapsburgo coloca su marcador de conquista en curso en la casilla de "Cruce del Atlántico". Si eres Inglaterra o Francia coloca directamente uno de tus marcadores de conquista allí. Resuelve el viaje de conquista al final del turno
Traducir unas Escrituras	-	-	-	-	-	1	El jugador Protestante mueve un marcador de Nuevo Testamento o de la Biblia para una de las lenguas un espacio hacia delante en el marcador de traducciones. Si se completa la Traducción, el Protestante hace 6 intentos de Reforma en zona lingüística
Publicar un Tratado	-	-	3	-	-	2	Protestante: 2 Intentos de Reforma eligiendo como objetivo una zona lingüística (2 CP). Inglaterra: 2 Intentos de Reforma en la zona lingüística inglesa (3 CP).
Llamar un Debate Teológico	-	-	-	-	3	3	Iniciar un Debate Teológico en una zona lingüística determinada
Construcción de la Basílica de San Pedro	-	-	-	-	1	-	El jugador Papal mueve un espacio el marcador de construcción de la Basílica de San Pedro. Cuando llega al espacio más a la derecha, añade 1 PV y mueve el marcador de nuevo a 0 CP
Quema de Libros	-	-	-	-	2	-	El jugador Papal hace 2 Intentos de Contra-Reforma eligiendo como objetivo una zona lingüística determinada
Fundar Universidad Jesuita	-	-	-	-	3	-	Añade una Universidad Jesuita a cualquier espacio Católico del mapa

Negociaciones: Durante las negociaciones, puede acordarse acabar una guerra, aliarse a otra potencia, recuperar un líder capturado, dar el control de espacios a otra potencia, proporcionar hasta 2 cartas elegidas a suerte de tu mano, prestar escuadrones navales a un aliado, o dar hasta 4 unidades de mercenarios. El jugador Papal puede también rescindir una excomunión o proporcionar un divorcio. Los jugadores no pueden cambiar cartas específicas. Los acuerdos con los Aliados expiran al final del turno en curso.

Alianzas: Los Aliados pueden prestarse flotas pero no recíprocamente. Pueden mover a espacios controlados por su aliado y apilarse juntos. Los movimientos terrestres y las ofensivas terrestres (combates/asalto) se realizan siempre individualmente, no así la defensa del espacio que es conjunta.