# Las guerras de religión
## 1562-1598

Un juego de diplomacia y guerra
para dos o tres jugadores.

# Índice de contenidos

Introducción
1 – Componentes..... (p.3)
2 - El tablero..... (p.3)
2.1 Símbolos del mapa..... (p. 4)
3 - Las fichas..... (p. 4)
3.1 Fichas del juego.....(p.4)
3.2 Marcadores de ejército y revueltas.....(p.5)
3.3 Fichas de eventos.....(p.5)
3.3 Fichas de líderes.....(p.5)
4 - Cartas de personaje..... (p. 5)
5 - Cartas de evento..... (p. 7)
6 - Hoja de facciones..... (p. 7)
7 – Cubos..... (p. 7)
8 - Dados..... .(p. 7)
9 - Glosario..... ..(p.8)
10 - Reparto de jugadores y reglas especiales.....(p.8)
11 - El turno de juego..... (p.9)
12 - La fase inicial..... (p.9)
13 - Fase de eventos.....(p.9)
14 - Fase de Corte..... (p.10 )
14.1 Cartas de personaje..... (p. 10)
14.2 Capacidades de los personajes..... (p. 10)
14.3 Composición de la mano de la corte..... (p. 11)
14.4 Número de acciones..... (p. 12)
14.5 Orden de turno..... (p. 12)
14.6 Resolver una acción..... (p. 12)
14.7 Acciones..... (p. 13)
15 - Fase de Guerra..... (p. 15)
15.1 Carta de Guerra .....(p. 15)
15.2Fichas de ejército..... (p. 15)
15.3 Levantamiento de tropas y subsidios..... (p. 15)
15.4 Fichas de líder..... (p. 16)
15.5 Mando..... (p. 16)
15.6 Apilamiento .....(p. 17)
15.7 Rondas de guerra..... (p. 17)
15.7.1 Movimiento y desgaste .....(p.17)
15.7.2 Ronda de guerra..... (p.17)
15.7.3 Movimientos especiales .....(p.19)
15.7.4 Intercepción y evasión..... (p.19)
15.7.5 Batalla..... (p.20)
15.7.6 Destino general..... (p. 20)
15.7.7 Asedio .....(p. 21)
15.7.8 Fin de la fase de guerra ..... (p. 22)
15.8 Determinar el ganador de la guerra..... (p. 22)
16 - Fin de turno..... (p.22)
17 - Condiciones de victoria .....(p.22)
18 - Reglas especiales..... (p. 23)
19 - Efectos de las cartas de eventos..... (p. 24)
20 - Descripción de las fichas de eventos..... (p. 24)

# Introducción

« Guerras de Religión » puede ser jugado por dos o tres jugadores, aunque tres es su número óptimo. Simula los enfrentamientos durante las Guerras de Religión de Francia, que tuvieron lugar entre la masacre de Wassy en 1562 y la firma del Edicto de Nantes en 1598. Se libraron ocho guerras sucesivas entre los últimos reyes Valois (Carlos IX y Enrique III), los hugonotes (que apoyaban la nueva religión protestante reformada) y los "Ligueurs" ('La Liga'), que apoyaban el catolicismo estricto y la erradicación de los protestantes, respaldados por España.

Cada jugador toma el control de una de estas tres facciones (monárquica, hugonote o de la Liga) para ganar al final de las seis rondas del juego. Para ello es necesario tanto el dominio militar como la capacidad de ganarse las mentes de los habitantes del país a través de la propaganda.

## 1 - Componentes

El juego incluye los siguientes componentes:

- 1 tablero
- 1 hoja de fichas
- 3 ayudas de juego
- Este libro de reglas
- 1 libro de escenarios y notas históricas
- 64 Cartas de Personaje
- 36 Cartas de Evento
- 4 dados de seis caras
- 89 cubos de colores

## 2 - Tablero de juego

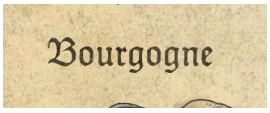
El tablero de juego representa a Francia y los países colindantes, según la visión de un cartógrafo del siglo XVI. Francia está dividida en provincias, que incluyen ciudades cuyo control constituye el elemento clave del juego. Los cubos de madera de colores se utilizan para marcar el control de las facciones.

El registro de turnos en la parte inferior izquierda del mapa se divide en seis turnos, cada uno de los cuales representa una de las seis guerras principales. Los números dentro de las casillas de los turnos 2, 3 y 4 indican las tiradas de dados necesarias para desencadenar la Masacre del Día de San Bartolomé.

La pista de uso general situada en la parte inferior derecha del mapa sirve para registrar los impuestos reales, el dinero, los puntos de guerra y los puntos de los tratados de cada facción.

### 2.1 - Símbolos del mapa

Frontera entre dos provincias francesas o entre Francia y un país extranjero.

Nombre de una provincia francesa o de un país extranjero. 

Ciudad principal de una provincia francesa.

Ciudad menor de una provincia francesa.

La ciudad cuyo nombre esté subrayado está situada en el Loira o en uno de sus afluentes.

## 3 - Las fichas

### 3.1 Fichas del juego

Todos los componentes muestran uno o más de tres colores: azul para los realistas, negro para los hugonotes y rojo para la Liga.

Puntos de tratados.
Hay un contador de puntos de tratado para cada facción. Cada vez que un líder tiene éxito en una acción de "Escribir un tratado", este marcador se mueve un nivel hacia arriba en la pista para su facción.

Dinero.
Este marcador registra los fondos actuales (dinero) de cada facción.

Impuestos Reales.
Registra el nivel de los Impuestos Reales. Cada vez que un líder real tiene éxito en una acción de "Recaudación de Impuestos", este marcador se mueve hacia arriba un nivel en la pista.

### 3.2 Marcadores de ejército y de revuelta

Cada facción tiene cinco marcadores de ejército que pueden desplegarse en el mapa, y cada ejército tiene su propio registro en la ayuda al jugador de la facción correspondiente. Los marcadores de revuelta representan un ejército neutral que puede aparecer como resultado de ciertas fichas de evento.

### 3.3 Fichas de eventos

Durante el periodo de la Guerra de Religión, otros países vivían sus propias luchas internas y externas. Lo que ocurría fuera de Francia y las repercusiones en el reino se gestionan a través de robar fichas. Dependiendo del número de turno, se añaden algunas fichas a una taza y se extrae una al azar cada turno.

### 3.4 Fichas de líder

Durante la Fase de Guerra, los ejércitos son comandados por líderes. Estos se identifican por su color (que indica su facción), un valor numérico que muestra su efectividad en el combate, una estrella que indica su capacidad de ayudar a otro líder, además de una letra que muestra su rango.

El reverso de cada ficha de Líder muestra su turno de entrada y, en ocasiones, también el de su muerte, excepto los que entran a través de eventos.

## 4 - Cartas de Personaje

Cada facción tiene Cartas de Personaje que muestran a individuos importantes de la época. La lealtad del personaje a una o más facciones se identifica con barras horizontales de colores: azul para los realistas, negro para los hugonotes y rojo para la Liga. Cuando hay más de una lealtad, la barra superior indica la facción original y la barra inferior indica la facción que puede reclutar al personaje para su propio beneficio.

El número en la parte superior izquierda de la carta muestra su Valor de Combate y el número en la parte superior derecha muestra su Valor de Intriga. El texto debajo del retrato del personaje

muestra el turno en el que entra en la partida y el último en el que debe ser eliminado (por muerte natural). Los personajes pueden tener que ser eliminados antes, debido a la muerte en batalla, al asesinato o a la caída en desgracia.
Los sacerdotes muestran una cruz en sus cartas. No tiene ningún efecto en el juego, excepto para el juego de la habilidad de Charlotte de Sauves

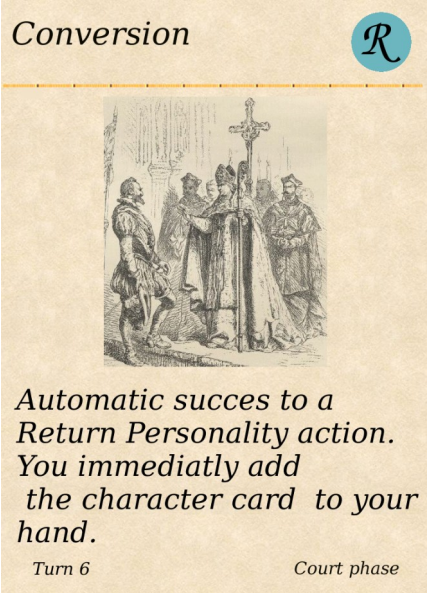
Varias Cartas de Personaje incluyen el nombre de una o más provincias. Se trata de regiones de influencia en las que el(los) personaje(s) correspondiente(s) puede(n) llevar a cabo un ataque sorpresa. Los Líderes de Facción (ver glosario) mantienen la influencia nacional, por lo que pueden realizar ataques sorpresa en cualquier provincia.

Por último, la mayoría de los personajes tienen habilidades. Éstas se describen en el capítulo "Fase de Corte".

## 5 - Cartas de Evento

Hay cuatro mazos de cartas de evento: uno para cada jugador (hugonote, realista y liga) y un mazo común de guerra. Cada turno, los jugadores roban de su mazo de facción de eventos. El mazo de Guerra se utiliza durante la Fase de Guerra.

El título de la carta aparece sobre una imagen que representa a una persona o lugar. El texto en la parte inferior de cada carta muestra su turno de entrada en el juego, junto con la fase en la que se puede jugar. Si el título es rojo, la carta debe jugarse en el turno en que se roba; si va seguido de una estrella, la carta debe retirarse del juego después de jugarla. Un recuadro en la parte superior derecha contiene una letra que indica a qué mazo pertenecen las cartas (H para los hugonotes, R para los realistas, L para la liga). Los efectos de cada carta se describen en la parte inferior de la misma.




## 6 - Ayuda de jugador

Cada una de las tres facciones tiene su propia Ayuda de jugador, que contiene las tablas y los registros necesarios para el juego, un resumen de las condiciones de victoria automáticas de esa facción y registros para anotar la fuerza actual de los cinco ejércitos de la facción.

## 7 - Cubos

Los cubos de colores se utilizan para indicar la propiedad (control) actual de las distintas ciudades del mapa: azul para los realistas, negro para los hugonotes y rojo para la Liga. Los cubos también se utilizan para registrar los puntos de guerra y los puntos de las tropas de cada ejército, colocándolos en los registros de ejército de las hojas de facción. Hay 34 cubos azules, 27 rojos y 27 negros.

## 8 - Dados

El juego utiliza dados de seis caras para resolver el éxito o el fracaso de las acciones clave. Se tiran entre uno y siete, dependiendo de la situación.

## 9 - Glosario

**Desgaste:** cuando un ejército sufre desgaste, pierde un punto de tropa.

**Ciudad:** hay dos tipos: mayor y menor.

**Convertir:** elige cualquier ciudad/población actualmente controlada por otra facción y sustituye su cubo por uno de los tuyos.

**Facción:** cada jugador controla una facción. Las facciones son Realistas, Hugonotes y Liga.

**Líder de la facción:** el personaje líder de una facción. Puede cambiar durante la partida cuando un personaje muere. Los potenciales líderes de facción tienen una nota específica en su carta. El líder de facción potencial de mayor rango de una facción se convierte en el líder real de la facción.

**País vecino:** cualquier país que figure en una carta de diplomacia en la ayuda al jugador.

**Rango:** Una letra de clasificación de la "A" (la más alta) a la "D" (la más baja) para definir el orden de clasificación dentro de una facción.

**Retirar:** el líder elegido se retira del juego, junto con su marcador de juego (si lo hay).

**Resolver acciones:** en este juego, cada vez que un jugador intente realizar una acción con una carta de personaje (ver Acciones p. 12) o intente una acción militar como escapar o interceptar, debe tirar dos dados y obtener un resultado modificado de siete o más.

**Bando:** hay dos bandos en el juego. Un bando puede ser una alianza de dos facciones o una facción sola. Las facciones pueden cambiar de bando. Es fundamental en este juego hacer la diferencia entre "bando" y "facción". Siempre hay dos facciones aliadas en un bando y una facción sola en el otro. Los hugonotes y la Liga nunca pueden estar en el mismo bando.

**Puntos de tropa:** se utilizan para indicar el número de tropas de un ejército.

## 10 - Reparto de jugadores y reglas especiales

Las Guerras de Religión es un juego para tres jugadores. Sin embargo, no es un juego sin bandos. Dos facciones (cada una jugada por un jugador), se aliarán como bando contra una tercera facción (jugada por el último jugador) que será el otro bando. Las dos facciones aliadas se llaman Facciones Cooperantes. Pueden mezclar sus ejércitos y líderes y prestarse puntos de dinero mutuamente. Al principio de la partida, las facciones realista y de la Liga están cooperando en el mismo bando, mientras que la facción hugonote está en el otro. Después de activar la "Llamada a las armas", los monárquicos cambian de bando y cooperan con los hugonotes, mientras que la facción de la Liga se queda sola.

**San Bartolomé:** este evento especial puede ocurrir una vez por partida. Al principio del segundo, tercer o cuarto turno, el jugador realista hace una tirada para ver si se produce la matanza de San Bartolomé. Este evento desencadena la eliminación de algunos líderes hugonotes y cambia el numero de ciudades ganadas al final de una guerra victoriosa por la facción hugonote. Ver el efecto completo en la sección de reglas especiales.

**Llamada a las armas:** este evento especial de situación puede ocurrir una vez por partida. Activa el último fin de turno de la partida al final del cual se determinará una facción victoriosa. Ver el efecto completo en la sección de reglas especiales.

**Regla del Rey:** En cualquier situación de empate, el Rey (también conocido como el jugador realista) decide cómo romperlo.

## 11 - Turno de juego

Cada partida consta de seis turnos, cada uno de ellos dividido en cinco fases.

1. Fase inicial
2. Fase de eventos
3. Fase de tribunal
4. Fase de guerra
5. Fase de finalización

## 12 - Fase inicial

Esta fase comprende las siguientes acciones:

1. Construir el mazo de personajes de cada facción añadiendo nuevos personajes y eliminando los que hayan muerto de forma natural (según el número que aparece en la parte inferior derecha de su carta de personaje).
2. Construye los mazos de facción de eventos para cada facción añadiendo las cartas apropiadas para el turno actual. Vuelve a barajar las cartas de la pila de descartes en el mazo.
3. Repite el proceso para el Mazo de Guerra.
4. Añade las fichas del turno actual a la reserva de fichas de evento.

## 13 - Fase de Eventos

Al comienzo de cada fase de eventos, un jugador al azar debe robar una ficha del fondo de fichas de eventos y resolver sus efectos. Omite este paso en el primer turno de juego. A continuación, cada jugador roba una carta de la parte superior de su mazo de eventos de facción. No hay límite en el tamaño de la mano de cada jugador, y pueden jugar cualquier número de cartas (de cualquier tipo) en las siguientes fases de juego.

Cuando se juega una carta de evento con una estrella tras el nombre del evento, se retira del juego. Las demás cartas se colocan en la pila de descartes de su mazo.

Durante la Fase de Corte, las Cartas de Evento pueden jugarse antes o después de una Carta de Personaje.

Las cartas con título en rojo deben jugarse en el turno en que se roban, y deben jugarse antes que cualquier otra carta durante la Fase de Corte.

Algunas cartas tienen requisitos, por ejemplo que la matanza de San Bartolomé no haya ocurrido. Si un jugador roba una carta de este tipo y no puede jugarla por falta de requisitos, descarta la carta y no toma otra. Es como si hubiera robado una carta « sin evento ».

## 14 - Fase de Corte

Durante la Fase de Corte, los personajes de cada jugador pueden ser utilizados para llevar a cabo diversas acciones.

### 14.1Cartas de personaje

Los valores militares y de intriga van de cero (pobre) a tres (excelente), y se utilizan como modificadores para influir en la tirada de dados de ciertas acciones.

Las provincias que aparecen en una Carta de Personaje le permiten realizar un ataque sorpresa en esa provincia. Como se ha descrito anteriormente, todos los Líderes de Facción pueden realizar un ataque sorpresa en cualquier provincia.

### 14.2 Habilidades

Algunas cartas de personaje tienen habilidades:

**Líder de facción:** clasificados de la A a la D, esos personajes pueden convertirse en líderes de facción.

**Diplomático:** añade un bono de +1 a la tirada de dados de cualquier Acción Diplomática.

**Escritor:** puede realizar la Acción "Escribir un tratado" con un bono de +1 a la tirada de dados.

**Administrador:** +1 a la tirada de dados de la acción "Recaudación de impuestos". Esta habilidad está restringida a la facción realista.

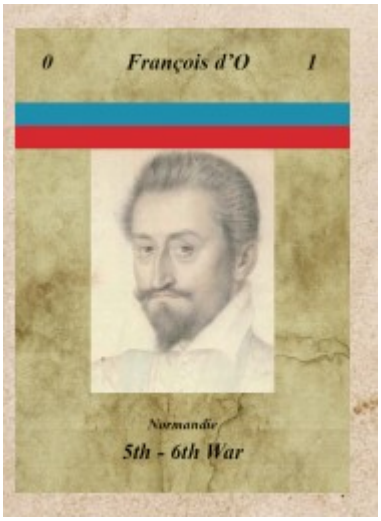
**Llamada a las armas:** el personaje entra en juego cuando se activa la "Llamada a las armas" (o se juega la carta 'Complot de los Jesuitas')

**Escuadrón Volante:** cuando un personaje masculino que no sea sacerdote (sin cruz en la carta) de otra facción intente realizar una acción, puedes descartar la carta de personaje Escuadrón Volante para aplicar una penalización de dos puntos a esa acción.

### 14.3 Construcción de mazos de cartas de personaje

Hay un mazo de cartas de personaje por facción. El mazo inicial se construye con todas las cartas de personaje del mismo color de la facción que estén en juego para este turno. Las cartas de personaje deben añadirse siempre al mazo de personajes del jugador correspondiente al comienzo del turno especificado en la carta, y deben retirarse del juego al final del turno de su muerte natural, a menos que sean asesinados o retirados de otro modo debido a otras acciones.
Nota: Algunos personajes tienen dos colores. Comienzan con la facción de la franja de color superior. Pueden cambiar de facción más adelante en la partida (ver acción reclutar un personaje)

Ej : *Es el turno 5. Debido a pérdidas de la guerra y a muerte natural, la baraja de la Liga carece de personajes. El jugador de la Liga mira su ayuda de juego y ve que François d'O puede cambiar de bando. Se muestra en su carta con una barra de doble color. François d'O comienza la partida en el mazo Real (barra superior en azul) y puede unirse a la facción de la Liga (barra inferior en rojo).*




Esto define la secuencia para construir la mano de cartas de personaje de cada jugador al principio del turno.

**a) Selecciona un líder de facción para cada jugador**
Cada jugador debe tomar su líder de facción entre los personajes con la habilidad de líder de facción. La carta de personaje disponible con el rango más alto -la letra más baja- debe ser el líder de facción actual. Por lo tanto, primero debes mirar a A y luego pasar a B, luego a C, y así sucesivamente. Si todos los líderes de facción (personajes con una letra de rango) están muertos para una facción, el jugador puede elegir cualquier carta de personaje de su facción como líder de facción actual.

**b)Regla especial para los realistas**
El jugador realista debe añadir inmediatamente a Catalina de Médicis a su mano si aún está viva y no ha sido retirada del juego.

**c) Elegir carta(s)**
El jugador monárquico y el jugador aliado de la facción monárquica eligen cada uno un personaje de los disponibles en sus respectivos mazos. El jugador que controla la facción contraria selecciona entonces dos personajes de su elección de entre los disponibles para él. En todos los casos, las selecciones de cartas se hacen sin mostrarlas al jugador contrario, y los jugadores aliados pueden discutir (en secreto) sus elecciones de cartas antes de decidirse por ellas.

**d) robo final de cartas de personaje**
Cada jugador entrega su mazo de Cartas de Personaje restantes al jugador que está a su derecha (independientemente de su facción), que toma cuatro cartas al azar y elige dos para devolvérselas al jugador original, devolviendo las otras dos al mazo del jugador original. Esta secuencia se repite entonces con cada jugador dando su mazo restante al jugador que está a su izquierda. En total, se distribuirán cuatro cartas a cada jugador de esta manera.

El jugador realista tendrá entonces una "Mano de Corte" de siete cartas (seis si Catalina de Médicis murió), su aliado actual tendrá seis y el jugador contrario tendrá siete. Si alguna facción no tiene suficientes Cartas de Personaje en su mazo para construir esta mano completa, deberá realizar las acciones restantes con cartas virtuales para completar su mano como si usara un personaje de valor cero sin habilidades especiales.

**14.4 Resolución de las acciones de la Fase de Corte**
Los dos jugadores que en ese momento cooperan o son aliados pueden realizar hasta cinco acciones cada uno durante la Fase de Corte, mientras que el jugador contrario puede realizar hasta seis. Cuando todos los jugadores hayan agotado su número máximo de acciones, la Fase de Corte termina.

**14.5 Orden de los turnos**
Al principio de la partida, el orden de los turnos de la Fase de Corte es: Realista, Liga, Hugonotes. Después de que se active la "Llamada a las Armas", el orden se cambia a: Realista , Hugonote, Liga.

**14.6 Resolución de acciones**
Empezando por el primero en el orden de turno, los jugadores seleccionan una de las Cartas de Personaje de su mano y anuncian la acción que desean realizar con ese personaje. A continuación, tiran dos dados para determinar si la acción tiene éxito, lo que requiere una tirada modificada de 7 o más.
Con un 6 modificado o menos, no ocurre nada.

Una tirada no modificada de 2 en los dados es un fracaso automático y causa la muerte del personaje que intentó la acción. Sin embargo, Henri de Bourbon, la Asamblea Hugonote y François d'Alençon son inmunes a este efecto.

Independientemente del éxito o del fracaso, el siguiente jugador elige un personaje para realizar una acción. Los jugadores se alternan hasta que todos han intentado el número de acciones que han elegido, hasta el máximo permitido (5 para los jugadores que cooperan, 6 para el que se opone). Cada jugador debe jugar una carta durante su turno (es decir, no se puede pasar).
Un jugador también puede utilizar una carta de evento de su mano, resolviendo sus efectos antes o después de la jugada de su personaje.

### 14.7 Tipo de Acciones

**Ataque sorpresa**: un personaje puede intentar tomar el control de una ciudad en una provincia que figure en su carta (si está en su zona de influencia histórica). Sin embargo, no es posible tomar París o La Rochelle con un ataque sorpresa. La tirada de dados se modifica por el valor militar indicado en la Carta de Personaje, y sufre una penalización de −1 cuando el objetivo es una ciudad importante. Si tiene éxito (véase la resolución de la acción, glosario), la facción que intentó el ataque toma el control de la ciudad.
*ejemplo: un jugador de la Liga que tiene éxito en un ataque sorpresa y se alía con los realistas contra una ciudad hugonote cambia su control de los hugonotes a la Liga.*

**Ganar influencia en la Corte:** sólo los personajes de la facción cooperante pueden intentar esta acción. Si tiene éxito, el jugador elige una de las ciudades de su actual aliado y la convierte a su bando. La tirada de dados se modifica por el Valor de Intriga, con un −1 si es una ciudad importante.

**Diplomacia:** una misión diplomática a un país vecino proporciona tropas y dinero si tiene éxito. Cada facción tiene su propia tabla de diplomacia impresa en su ayuda al jugador. Cada facción sólo puede intentar la Diplomacia una vez por país y por turno. La tirada de dados se modifica por el Valor de Intriga. Si la Ayuda del Jugador indica que se reclutan tropas, un marcador de ejército debe colocarse en el tablero en el territorio de ese país (esto puede dejar alguna opción ya que por ejemplo España tiene tres territorios para elegir). Los puntos de tropas asociados se registran en la Ayuda al jugador del propietario. Los puntos de dinero ganados se indican en el marcador

**Escribir un Tratado:** sólo un personaje con la habilidad de Escritor puede intentar una tirada de dados para completar esta acción, modificada por el Valor de Intriga. El número de Puntos de Tratado obtenidos por cada jugador se anota en el pista de uso general. Cada facción sólo puede tener éxito en esta acción una vez por turno.

En el raro caso de que una facción no tenga escritores en su mazo, puede realizar un intento con cualquier personaje, pero la tirada de dados debe hacerse sin ningún modificador (es decir, se ignora cualquier Valor de Intriga).

**Reclutar un personaje:** cualquier personaje de otra facción que esté marcado con dos barras de lealtad puede ser convencido para cambiar de bando. Cada facción tiene una lista de los personajes que puede reclutar en su Ayuda al Jugador. Sólo es posible reclutar a un personaje que ya haya entrado en la partida y que aún no haya sido eliminado. Cada facción sólo puede intentar esta acción una vez por turno para cada personaje.

El nombre del personaje objetivo debe ser anunciado antes de tirar los dados, y la tirada de dados es modificada por el Valor de Intriga. Si la acción tiene éxito, esa Carta de Personaje será transferida al mazo de cartas perteneciente a la facción que realizó con éxito la acción de reclutamiento al final de la fase de Corte actual. Una ficha de líder militar reclutado pasa a estar inmediatamente disponible para la facción reclutadora para la próxima Fase de Guerra del turno actual. Cualquier personaje que ya haya cambiado de bando no puede volver a hacerlo durante el resto de la partida.

Henri de Montmorency Damville no puede ser reclutado durante el primer turno, y Henri de Navarre no puede ser reclutado hasta que François d'Alençon sea eliminado.

**Recaudación de impuestos:** sólo el jugador realista puede intentar esta acción. Si tiene éxito, el marcador de Impuestos Reales del Reino se coloca en la casilla 1 de la pista de uso general o se incrementa en un punto si ya está allí. La tirada se modifica por el Valor de Intriga, y los personajes con la habilidad "Administrador" añaden uno al resultado del dado.

Al final de la fase de corte, todos los personajes que sigan vivos quedan disponibles para la siguiente fase de guerra si tienen una ficha de líder correspondiente. Ten en cuenta que algunos personajes pueden haber cambiado de bando durante la fase de corte.

## 15 - Fase de guerra

Durante la Fase de Guerra, cada facción intenta capturar ciudades enemigas mientras protege las suyas. La fase de guerra continúa hasta que todas las facciones declinan realizar más rondas, momento en el que la guerra del turno actual termina y se determina el ganador.

Secuencia de la fase de guerra

a) Robar cartas de guerra
b) Despliegue de los ejércitos
c) Colocación de los líderes de los ejércitos
d) Rondas de guerra
e) Determinar el ganador de la guerra

**15.1 Cartas de Guerra**
Al comienzo de cada Fase de Guerra, cada jugador roba una Carta de Guerra de la parte superior del Mazo de Guerra boca abajo. Esta carta puede jugarse al comienzo de un movimiento, una batalla o un asedio, amigo o enemigo. La facción activa (la que está moviendo en ese momento durante el Turno de Guerra) debe jugar sus cartas antes que la reactiva. No hay límite en el tamaño de la mano, y las Cartas de Guerra pueden mantenerse de un turno a otro y pueden jugarse varias en el mismo turno.

**15.2 Despliegue de Fichas de Ejército**
Cada jugador dispone de cinco fichas de ejército genéricas, con sus correspondientes registros en su Ayuda de jugador. A medida que los ejércitos se despliegan durante la partida, sus fichas se colocan en el mapa, los Puntos de Tropa correspondientes a cada ejército se indican sólo en su Ayuda de jugador. Cada ejército debe tener una fuerza entre uno y nueve Puntos de Tropas. No se pueden colocar Puntos de Tropas sin una ficha de ejército.
Ten en cuenta que algunas fichas de ejército pueden haber sido colocadas durante la fase de Corte a través de la acción de Diplomacia.

Cada Ayuda de jugador debe estar dispuesta en el área de juego para que los demás puedan ver claramente la fuerza de los ejércitos de los otros jugadores.

**15.3 Reclutamiento y Despliegue**
El reclutamiento de tropas (representadas por Puntos de Tropa) en los ejércitos es diferente para cada facción:

En primer lugar, el jugador realista puede gastar niveles de Impuestos Reales para reclutar ejércitos. El primer nivel gastado proporciona (8) ocho Puntos de Tropa y (5) cinco Puntos de Dinero. Cada nivel extra proporciona (2) dos Puntos de Tropa y (2) dos Puntos de Dinero. El mayor ejército realista debe estar siempre situado en París. Si París está controlado por la facción adversaria, los realistas deben colocar su mayor ejército en otra ciudad bajo su control. Los otros ejércitos pueden colocarse en cualquier provincia con una ciudad realista controlada.

El jugador hugonote puede aumentar (1) un Punto de Tropa y recibir (1) un Punto de Dinero por cada (3) tres ciudades hugonotes, redondeado hacia arriba (recibiendo así un punto por tres ciudades; dos por cuatro, cinco o seis; tres por siete; y así sucesivamente). Los ejércitos pueden colocarse en cualquier lugar de las provincias que contengan al menos una ciudad controlada por los hugonotes.

Por último, el jugador de la Liga recibe (5) cinco Puntos de Dinero mientras esté aliado con el Realista (los Puntos de Tropas y el suplemento de Puntos de Dinero se reciben sólo a través de la Diplomacia para la facción de la Liga). Después de la "Llamada a las Armas", la Liga recibe (1) un Punto de Dinero y (1) un Punto de Tropa por cada ciudad bajo su control. Los ejércitos pueden colocarse en cualquier lugar de las provincias que contengan al menos una ciudad controlada por la Liga.

No puedes colocar una ficha de ejército donde ya haya uno de tu bando. Los puntos de tropas pueden ser añadidos por una facción aliada.

**15.4 Colocación de las Fichas de Líder**
Cada Ficha de Líder muestra el color de lealtad correspondiente a su Carta de Personaje, junto con un retrato, su rango, valor táctico y, en algunos casos, su habilidad de apoyo.

Los líderes se dividen en cuatro grados de antigüedad: A, B, C y D (siendo A el de mayor rango, y D el de menor).
El Valor Táctico va de cero (el peor) a tres (el mejor).
La habilidad de apoyo estará representada por una estrella.

**15.5 Asigna un líder a cada ejército desplegado**

Un ejército es controlado por la facción de su líder al mando. (ejemplo: un ejército realista dirigido por un líder de la Liga es controlado y movido por el jugador de la Liga)

Primero el bando realista coloca a todos sus líderes, seguido por el bando contrario.

Hay varias restricciones a la hora de asignar un líder a un ejército:

El líder de mayor rango de cada BANDO tiene que ser asignado al ejército más grande en Puntos de Tropa en orden descendente.
En caso de empate, siempre es el Rey quien elige.

El ejército más grande de cada bando debe ser liderado por el líder de mayor rango disponible (en ambas facciones aliadas, cuando sea apropiado).
Los líderes se asignan por orden de antigüedad.

Cada bando debe cambiar la asignación de Líderes al inicio de sus respectivas rondas para asegurar que se cumplen todos los criterios anteriores.
Si un Líder tiene una estrella en su ficha, puede ser colocado junto con otro líder para proporcionar una bonificación en el combate. El líder de apoyo debe ser estrictamente de rango inferior (A-D) y de mejor valor táctico (0-3). Sólo un líder por ejército puede proporcionar su capacidad de apoyo. Esto permitiría asignar dos líderes a un ejército.

Si un ejército se queda sin líder, se le asigna un líder de la reserva de líderes. Si su reserva de líderes está vacía (que es un caso raro), se considera que el ejército está comandado por un líder de valor cero.

### 15.6 Apilamiento

Una provincia sólo puede contener un ejército del mismo bando (es decir, una de las dos facciones actualmente aliadas). Si dos ejércitos del mismo bando terminan su movimiento en la misma provincia, tienen que fusionarse. El líder de mayor rango toma el mando del ejército fusionado. Si hubiera más de nueve puntos de tropas presentes, se elimina el exceso.
Nota: esto puede llevar, por ejemplo, a que un ejército controlado por la Liga con un líder A se haga cargo de un ejército realista "amigo" con un líder de menor rango.

### 15.7 Rondas de Guerra

Una vez que los ejércitos están en su lugar y los Líderes han sido asignados, cada bando alterna rondas hasta que todas las facciones de ambos bandos decidan pasar (generalmente debido a la falta de Puntos de Tropas o Puntos de Dinero). Antes de la "Llamada a las armas", el hugonote juega primero. Después de la "Llamada a las armas", la Liga juega primero. El bando que se está moviendo en ese momento se llama bando Activo.

#### 15.7.1Movimiento y Desgaste

El número actual de Puntos de Tropa de un ejército determina sus Puntos de Movimiento, el Coste de Activación y el posible desgaste. Los Puntos de Movimiento representan el número de provincias que el ejército puede recorrer en una sola ronda. El número de Puntos de Movimiento disponibles para cada tipo de ejército se muestra en las ayudas al jugador.

Un ejército pequeño (1-3 Puntos de Tropa) tiene 3 Puntos de Movimiento
Un ejército mediano (4-6 Puntos de Tropa) tiene 2 Puntos de Movimiento
Un ejército grande (7-9 Puntos de Tropa) tiene 1 Punto de Movimiento

#### 15.7.2 Procedimiento de la ronda

Una ronda es una sucesión de activación de provincias.

Para comenzar cada ronda de guerra, uno de los jugadores del bando activo debe anunciar primero la provincia que desea activar (por ejemplo, Poitou). A continuación, ese bando mueve los ejércitos que desee a esa provincia, siempre que tenga suficientes puntos de movimiento para alcanzarla desde su posición actual. Es posible dividir un ejército existente en dos partes, siempre que se cumplan las condiciones de mando. Se asigna un Líder al ejército restante que se queda.

Para las facciones que cooperan, cada ejército es movido por el jugador que controla el líder en mando, no el jugador al que pertenece el ejercito (es decir, un ejercito real con un jefe de la Liga es movido por el jugador de la Liga) . Siempre se proporciona la iniciativa en el orden de clasificación del líder (para la elección de la provincia y el movimiento de los ejércitos). Un líder de rango A tiene que mover (o declinar mover) antes de la activación de un líder de rango B,…

Si se mueven solos, los ejércitos deben moverse en orden decreciente del rango de su líder entre los ejércitos activados.

*Ejemplo: los monárquicos y la liga están en el mismo bando. Tienen cuatro ejércitos disponibles. El ejército realista I está bajo un líder de la Liga A, el ejército realista II está bajo un líder realista B, el ejército realista III está bajo un líder de la Liga B y el ejército de la Liga III está bajo un líder realista C. El jugador de la Liga tiene la primera opción de movimiento, porque su líder es el de mayor rango. Decide mover el ejército realista I y el ejército de la Liga III en una provincia. Su movimiento es legal porque los dos líderes de mayor rango han movido primero. No podría haber elegido mover el ejército realista III sin mover el ejército realista I antes o al mismo tiempo que los otros. Una vez que estos dos ejércitos han movido, este bando puede elegir mover el ejército realista II, con o sin el ejército de la Liga III, pero si se mueve solo, debe ser el primero en mover.*

Al final de los movimientos de la ronda, el bando activo debe pagar Puntos de Dinero basados en los Puntos de Tropa dentro de la provincia activada. El coste puede ser compartido entre las facciones aliadas si están de acuerdo. El movimiento no es posible si el bando no puede o no quiere pagar el coste completo

El desgaste del movimiento se resuelve inmediatamente después de lo anterior. Se suma el total de Puntos de Tropa del bando activo en la provincia, y se aplica el desgaste correspondiente a ese número.
Sufrir desgaste significa que el ejército pierde un Punto de Tropa.

Un ejército pequeño (1-3 Puntos de Tropa) no puede sufrir desgaste (excepto con una carta de evento).
Un ejército mediano (4-6 Puntos de Tropa) sufre un desgaste si se saca un 7 o más con 2 dados.
Un ejército grande (7-9 Puntos de Tropa) sufre automáticamente un desgaste.

Entonces, todas las acciones necesarias en esa provincia se resuelven inmediatamente. El orden de las acciones es: Intercepción, Evasión, Batalla y Asedio.

Una vez completada la activación de la provincia, el bando activo puede designar una nueva provincia para activar, y así sucesivamente.

No es posible activar un ejército que ya ha sido activado en una provincia esta ronda, o reactivar una provincia que ya ha sido activada esta ronda

Una vez que el bando activo declina la activación, el bando contrario toma el relevo y se activa. Ambos bandos se alternarán entonces hasta que ambos declinen realizar más activaciones. En este momento, la fase de guerra termina y se determina el ganador de la guerra.

Es posible que un bando juegue activaciones sucesivas mientras el otro, sin ejércitos ni dinero, no puede jugar.

Cada bando debe cambiar la asignación de Líderes al inicio de sus respectivas rondas para asegurar que se cumplen todos los criterios anteriores.

### 15.7.3 Movimientos especiales

Las tropas reclutadas en Inglaterra deben gastar un punto de movimiento para cruzar el Canal de la Mancha, a menos que el jugador hugonote controle una ciudad en Normandía, en cuyo caso pueden colocarse directamente en un ejército hugonote en Normandía o crear un nuevo ejército hugonote allí.

Para cruzar el río Loira, es necesario controlar una ciudad construida sobre el río o uno de sus afluentes (Nantes, Saumur, Blois, Orléans, Sancerre e Issoire). Estas ciudades están subrayadas en el mapa del juego.
Si un ejército entra en una provincia en la que su bando no controla dicha ciudad, el ejército debe detener su movimiento

*Ejemplo: un ejército del Lyonnais entra en Auvergne. No puede continuar su movimiento si no controla Issoire, por lo que el ejército debe detenerse en Auvernia durante esta ronda.*

Territorios extranjeros
Debido a la diplomacia, los ejércitos se colocarán en territorios extranjeros fuera de Francia. Pueden moverse al extranjero antes de entrar en Francia, contando cada territorio como una provincia a efectos de movimiento. No puede haber interceptación ni combate fuera de Francia. Una vez en territorio francés, un ejército no puede salir de él, excepto para ir a la provincia de 3 Evéchés.

### 15.7.4 Intercepción y evasión

Cuando un ejército se mueve a una provincia que contiene un ejército del otro bando, el ejército contrario puede intentar interceptar o evadir. La interceptación debe intentarse primero, y luego la evasión. La interceptación y la evasión son siempre acciones del bando inactivo.

Para resolver un intento de interceptación, tira dos dados, modificados por el Valor Táctico de los respectivos líderes de los ejércitos y el tamaño de los mismos. Suma el Valor Táctico del líder que intercepta y resta el Valor Táctico del líder del ejército interceptado. El jugador que intercepta recibe un modificador de +1 si su ejército tiene un tamaño de 1-3, y un −1 si tiene un tamaño de 7-9. También recibe un modificador de −1 si el ejército interceptado tiene un tamaño de 1-3 o un modificador de +1 si tiene un tamaño de 7-9.
Para resolver un intento de evasión, tira dos dados, modificados por el Valor Táctico de los respectivos líderes de los ejércitos y los tamaños de sus ejércitos. Suma el Valor Táctico del líder que evade y resta el Valor Táctico del líder del ejército que mueve. El jugador que se evade recibe un modificador de +1 si su ejército tiene un tamaño de 1-3, y un −1 si tiene un tamaño de 7-9.

También recibe un modificador de –1 si el ejército del que se evade tiene un tamaño de 1-3 o un modificador de +1 si tiene un tamaño de 7-9

Un ejército interceptado debe entrar en batalla. Un ejército que consigue evadir la batalla puede permanecer en la provincia sin tener que luchar o moverse a cualquier provincia adyacente en la que controle una ciudad. Si ningún bando desea interceptar ni evadir (es decir, ambos desean entablar batalla), sáltate este paso y procede directamente a la resolución de la batalla.

*Ejemplo: El Condestable de Montmorency (Valor Táctico de (0) cero) entra en Orleans como jefe del Ejército Real, con un ejército de (8) ocho Puntos de Tropa, y desea someter al ejército hugonote de (4) cuatro Puntos de Tropa, comandado por Louis de Bourbon-Condé (Valor Táctico de (1) uno). El jugador hugonote no desea interceptar y el jugador realista ha anunciado su intención de luchar. El jugador hugonote no se siente en una posición de fuerza, así que intenta evadirse: tirando dos dados y anotando 5, modificado por +1 por el Valor Táctico del líder hugonote (menos 0 por Montmorency), +1 por el tamaño del ejército atacante, alcanzando un total modificado de 7. El intento de Evasión es por tanto un éxito.*

### 15.7.5Batalla

Cuando dos ejércitos se enfrentan, se tira un número de dados, según su tamaño y el valor de los líderes al mando:

Un ejército pequeño (1-3 puntos de Tropa) tira un dado.
Un ejército mediano (4-6 puntos de Tropa) tira dos dados.
Un ejército grande (7-9 puntos de Puntos de Tropa) tira cuatro dados.
Añade un dado por cada punto de Valor Táctico del líder al mando.
Suma un dado si el ejército incluye un líder de apoyo (con estrella), siempre que sea de un Nivel Táctico superior al del líder al mando.

*Ejemplo: un ejército realista de (7) siete puntos de tropa comandado por Ana de Montmorency (cero (0) valor táctico) apoyado por Tavannes se enfrenta a un ejército hugonote de (4) cuatro puntos de tropa comandado por Luis de Borbón-Condé. La cuenta de dados de los realistas es 4 (ejército grande) +0 (Valor Táctico de Montmorency) +1 (apoyo de Tavannes) = 5 dados. La cuenta de los hugonotes es: 2 (ejército mediano) +1 (Valor Táctico de Condé) = 3 dados.*

Cada dado consigue un impacto con una tirada de 5 o 6, y cada impacto elimina un punto de tropa enemiga. El ejército que inflige más impactos gana la batalla. En caso de empate, gana el ejército más grande que quede. Si ambos están empatados, el jugador realista elige.

Si es derrotado, el ejército del bando en fase ya no puede mover y puede elegir retirarse a una provincia adyacente donde controle una ciudad, o permanecer en la provincia donde tuvo lugar la batalla. Si ha ganado, el ejército del jugador en fase puede continuar su movimiento y potencialmente lanzar un asedio contra una ciudad en la provincia objetivo.

### 15.7.6 Destino del líder

Cada líder que ha participado en una batalla debe probar su destino al final de la misma. Se lanzan dos dados, y con un resultado de 10 o más el líder muere o es capturado. Tira otro dado: con un resultado par, el líder es hecho prisionero, con un resultado impar el líder es muerto. Un líder que se quede solo sin tropas después de esta tirada es retirado del tablero y volverá a entrar en juego el próximo turno.

Los líderes capturados se apartan mientras dure la fase de guerra actual, pero se devuelven a su reserva disponible de la facción actual al final de la misma.
Nota: se supone que los cautivos son liberados al final del turno con un coste de puntos de victoria.

Enrique de Navarra no puede morir, pero puede ser hecho prisionero. Si obtiene un resultado de "muerto", aplica el resultado de "hecho prisionero" en su lugar.

### 15.7.7Asedios

Una vez completados todos los movimientos y batallas, se resuelven los asedios. El asedio es la única forma de tomar el control de una ciudad durante la Fase de Guerra. Para asediar una ciudad, un ejército debe comenzar con al menos tantos puntos de Tropas como la guarnición de la ciudad. Una ciudad menor tiene (1) un punto de Tropas, una ciudad mayor tiene (2) dos puntos de Tropas, y París y La Rochelle tienen (4) cuatro puntos de Tropas cada una.

Un ejército no puede refugiarse en una ciudad.

Cuando se resuelve un asedio, se tira un dado por cada punto de Tropa de la ciudad, y se anota un impacto contra el ejército que asedia por cada 5 o 6. El ejército que asedia lanza el mismo número de dados que en una batalla normal, anotando un impacto por cada 5 o 6. Se supone que estas tiradas son simultáneas.

Para tomar el control de la ciudad, el ejército asediador debe conseguir un número de impactos igual a los Puntos de tropa de la ciudad. Si no tiene éxito, el atacante debe volver a intentarlo en una ronda posterior, momento en el que las fuerzas defensoras se habrán repuesto. Si tiene éxito, el atacante debe gastar el número de Puntos de tropa necesarios para reponer la guarnición enemiga a su valor original de Puntos de tropa. Si el atacante no tiene suficientes Puntos de tropa restantes, el asedio fracasa.

Al final de un asedio, los líderes pueden ser heridos o muertos. Tira dos dados, y si el resultado es 11 o 12, tira otro dado: un resultado par significa que el líder está herido mientras dure la fase de guerra actual; con un resultado impar, el líder muere.

Henri de Navarre no puede morir, pero puede ser herido. Si obtiene un resultado de "muerto", aplica el resultado de "herido" en su lugar.

Después de un asedio, el ejército sitiador debe gastar (1) uno, (2) dos o (4) cuatro Puntos de tropa (dependiendo del tamaño de la ciudad) para reponer la guarnición. Los líderes heridos se apartan durante la fase de guerra, pero volverán a estar disponibles al final del turno.

Cualquier ciudad tomada por el jugador que coopera con los realistas pasa a estar controlada por los realistas.
Nota: por lo tanto, al principio de la partida el jugador de la Liga sólo puede ayudar al jugador realista a tomar ciudades durante la fase de guerra.
*Ejemplo: un ejército realista de 7 puntos de tropas con Enrique de Borbón Navarra al mando intenta asediar París, que en ese momento está controlado por el jugador de la Liga. El jugador realista tirará siete dados (4 por un ejército grande y 3 por el valor táctico de su líder); el jugador de la Liga tirará 4 dados. Ambos jugadores declinan jugar una carta de evento/guerra. El jugador realista obtiene la siguiente tirada: 6-6-5-5-3-2-2. 4 aciertos, que son suficientes para tomar París.*

*El jugador de la Liga también tira y obtiene: 6-5-5-5. ¡Una tirada afortunada! 4 aciertos.*
*Incluso si el jugador realista infligió suficientes impactos para tomar la ciudad, no tiene suficientes Puntos de tropa para guarnecer París (necesita 4 puntos y sólo tiene 3 después de las pérdidas). Así que el asedio fracasa.*
*El jugador realista tira ahora por una posible herida de Enrique de Borbón Navarra. Obtiene un 11. Con otro líder, tendrá que volver a tirar un dado para ver si muere o es herido. Pero como se trata de este líder especial, es una herida automáticamente. El marcador "Henri de Bourbon Navarre" se retira del tablero y se coloca en la casilla del siguiente turno.*

**15.7.8 Fin de la fase de guerra**
Cuando ambos bandos declinan realizar rondas, la Fase de Guerra actual termina y se determina el ganador de la guerra.

**15.8 Determinar el ganador de la guerra**

El vencedor de la Fase de Guerra actual se determina sumando los Puntos de Guerra de todas las batallas y asedios:

1 punto por cada batalla ganada contra un ejército pequeño
2 puntos por cada batalla ganada contra un ejército mediano
4 puntos por cada batalla ganada contra un ejército grande
1 punto por cada ciudad menor tomada
2 puntos por cada ciudad mayor tomada
4 puntos por la toma de París o La Rochelle
1 punto por cada líder C-D capturado
2 puntos por cada líder A-B capturado

Utiliza un marcador de tu facción para anotar los Puntos de Guerra que acumules durante la Fase de Guerra.
La facción con más puntos de guerra gana. En caso de empate, el jugador realista elige el ganador. La facción ganadora aumenta su marcador de Tratado en (1) un punto. Si la Liga gana, obtiene el control de cualquier ciudad no hugonote.

Una vez que haya tenido lugar la Matanza del Día de San Bartolomé, los hugonotes, si salen victoriosos, pueden tomar el control de dos ciudades que estén actualmente bajo control realista (excepto París).

## 16 - Fin de turno

Cuando la Fase de Guerra actual se completa, todos los ejércitos y líderes restantes se retiran del tablero, todos los marcadores de dinero se ponen a 0, y todos los prisioneros o líderes heridos se devuelven a sus facciones. También se ponen a 0 los marcadores de Puntos de Guerra.

## 17 - Condiciones de victoria

Una facción puede conseguir la victoria automática al final de cualquier turno de juego si cumple las siguientes condiciones:

Realista: el número de ciudades de la Liga es inferior a seis y el número de ciudades hugonotes es inferior a seis.

Liga: la facción de la Liga controla el doble de ciudades que la hugonote.

Hugonote: la facción hugonote controla más ciudades que los realistas+Liga y controla París.

Si ninguna facción ha conseguido la victoria automática al final del último turno, se cuentan los puntos de victoria totales como se indica a continuación:

Control de ciudades: la facción que controla el mayor número de ciudades gana (7) siete puntos, la facción con el segundo mayor número gana (5) cinco puntos y la facción con el menor gana (3) tres puntos.

Convicción política: la facción que haya creado más tratados gana (4) cuatro puntos, la facción con el segundo mayor número gana (2) dos puntos y la facción con menos gana (1) un punto.

La facción con más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, gana la facción realista o la facción aliada de la realista.

## 18 - Reglas especiales

**Matanza del Día de San Bartolomé**
Cuando todos los jugadores han construido su Mano de Corte para la ronda actual, el jugador realista tira dos dados y compara su resultado con el número mostrado en la casilla del turno actual en el registro de turnos del tablero. Si la tirada de dados es menor o igual a este número, se desencadena la Matanza del Día de San Bartolomé. En caso contrario, el juego continúa.

Efectos de la masacre

Todos los personajes de la mano de la corte hugonote se retiran del juego, excepto Enrique de Borbón, *Viscount Army* (ejército del vizconde) y *Henri de Bourbon Condé*, cuyas respectivas cartas vuelven al mazo de personajes hugonotes. El jugador hugonote añade entonces la carta de Asamblea hugonote a su mazo.

El jugador hugonote roba entonces siete cartas al azar de su mazo de personajes.

La Matanza del Día de San Bartolomé sólo puede ocurrir una vez, y si no se ha desencadenado en el quinto turno, ya no se produce.

El jugador realista puede desencadenar automáticamente la matanza con la carta de evento Entrevue de Bayonne. Sólo puede jugarse durante la Fase de Corte, como se especifica en la carta, y debe hacerse antes de tirar los dos dados.

Una vez desencadenada la  Matanza del Día de San Bartolomé, la carta de evento Entrevue de Bayona ya no puede jugarse.

**Llamada a las armas**
Este evento de situación especial puede ocurrir una vez por partida. Se juega un último turno al final del cual se determinará una facción victoriosa.

La "Llamada a las Armas" de la Liga se desencadena bien por la desaparición de François d'Alençon (a través del Chit de Evento Furia de Amberes, su desaparición natural en el turno (6) seis o su asesinato) o la Carta de Evento Il n'oserait (No se atrevería) de los realistas. En cualquiera de los casos, cuando se active la "Llamada a las Armas", la facción hugonote se unirá al bando realista y la facción de la Liga se convertirá en la facción contraria desde el comienzo de la siguiente Fase de Corte. El jugador de la Liga añade entonces todas las Cartas de Personaje de "Llamada a las Armas" a su mazo.

Si la "Llamada a las Armas" tiene lugar antes del sexto turno, el jugador de la Liga debe apartar inmediatamente las cartas de evento de la Intervención española, la Invasión de los saboyanos y la Muerte de María Estuardo, y luego roba una de ellas al azar para su mano, descartando las otras dos para el resto de la partida.

El juego termina al final del turno en el que se activa la "Llamada a las Armas". Comprueba inmediatamente si se cumplen las condiciones de victoria automáticas; en caso contrario, cuenta los puntos de victoria.

## 19 - Efectos de las cartas de eventos

A continuación se aclaran los efectos de ciertas cartas de evento:

**Tratado de Hampton Court:** esta carta permite al jugador aumentar las tropas y el dinero al máximo sin tener que enviar una misión diplomática. La ficha de Le Havre está situada en la provincia de Normandía, y cuenta como una pequeña ciudad hugonote. Si Le Havre cambia de dueño debido a un ataque sorpresa o a un asedio, la ficha se retira del juego. No se puede hacer una accion de Diplomacia en Inglaterra el mismo turno que se juga la carta.

**Cansancio de Guerra:** después de la colocación de ejércitos y líderes durante la actual Fase de Guerra, la facción Realista designa (3) tres provincias que contengan al menos (1) una ciudad hugonote. Mientras no entre ningún ejército enemigo, los ejércitos hugonotes no pueden llevar a cabo un asedio allí ni mover hasta otra provincia.

**Asesinato/Venganza/Desgracia:** jugar una de estas cartas permite al jugador tomar del mazo de cartas de personaje de su elección (la suya o la del oponente) cualquier (1) personaje y luego retirarlo del juego. La ficha de líder del personaje, si la hay, también se elimina. El Asesinato o la Venganza no pueden aplicarse ni a una mujer ni a un sacerdote, pero la Desgracia puede aplicarse a cualquier personaje excepto al líder de la facción.
**La Rochelle:** al jugar esta carta, pon el marcador en el mapa como recordatorio del aumento de ingresos para el bando hugonote.

## 20 - Descripción de las fichas de eventos

Cada entrada tiene el nombre del evento, el turno en el que se pone la ficha en la reserva y sus efectos.

**Furia de Anvers (T4):** elimina a François d'Alençon del juego. Activa la Llamada a las armas.

**Tensión colonial (T2) :** –1 a los intentos de acción diplomática sobre España este turno.

**Consejo de Trento (T2) :** +1 a los intentos de acción de Reclutar un personaje sobre los personajes hugonotes este turno.

**Lepante (T2):** el jugador de la Liga convierte una ciudad realista de su elección al bando de la Liga.

**Revuelta Campesina (T5):** el ejército sublevado está comandado por un general de valor táctico cero (0). Cuando un ejército de cualquier facción entra en la provincia en la que se encuentra el ejército, este intenta una Intercepción para entrar en batalla. Las ciudades de la provincia afectada por la revuelta se ignoran al contar los puntos de victoria al final de una guerra o al final de la partida.

**Revuelta de un Gobernador (T5):** el ejército sublevado está comandado por un general de valor táctico cero (0). Cuando un ejército de cualquier bando entre en la provincia en la que se encuentra el ejército, este intenta una Intercepción para entrar en batalla. Las ciudades de la provincia afectada por la revuelta se ignoran al contar los puntos de victoria al final de una guerra o al final de la partida.

**Sucesión portuguesa (T5):** al jugar esta carta se retira del juego a Strozzi (si esta en juego) o a un personaje que sea general (si Strozzi no esta en juego). La Carta de Personaje y la ficha correspondiente a Strozzi o al general seleccionado también se eliminan del juego.

**Armada Española(T5) :** −1 a los intentos de acción diplomática sobre España para todos los jugadores hasta el final de la partida. Guarda la ficha como recordatorio en un lado del tablero.

**Bancarrota española (T4):** no hay intentos de acción diplomática este turno sobre España.

**Watergeuzen (T3):** +2 al intento de acción de Diplomacia en las Provincias Unidas este turno.

**CRÉDITOS**
Diseño y desarrollo del juego: Jerôme Lefrancq
Desarrollo y pruebas del juego: Ewen Le Picot
Desarrollo gráfico: Gregory Shipp
Un agradecimiento especial a : Frederic Condette, Eric Colace,
Joana Rodrigues
Ayuda para la corrección de las normas inglesas: Greg Schmittgens, Jason Roach
Ayuda para la corrección de las normas españolas: Jose Dongalsejo
Ilustración del decorado principal por cortesía del Museo del Castillo de Blois: "Encuentro de Enrique III y el Duque de Guisa" de Pierre-Charles Comte.
Derechos de autor: Real Castillo de Blois /F. Lauginie