

SECUENCIA DEL JUEGO

Fase Diplomática: Juega cartas para afectar al alineamiento diplomático de ciertos países.

Fase de Insurrección: Determina el resultado de las insurrecciones existentes y si otros países se vuelven insurgentes.

Fase de Estrategia: Baraja el mazo de cartas si es necesario. Roba nuevas cartas.

Fase de Refuerzos: Despliega refuerzos.

Refresca cuerpos gastados. Repatría prisioneros.

Fase de Campaña: Mover ejércitos y combatir.

Fase de Rendición: Fuerza la rendición de los países enemigos ocupados por tus ejércitos.

Fase de Desgastes por el Invierno: Quitar los desgastes por el invierno.

Fase de Comprobación de Victoria: Determina qué lado ha ganado.

GRÁFICO DE ESTRATEGIA

No puedes tener más de 10 cartas en la mano.

Si Tú Controlas	Franceses Roban	Coalición Roba
Francia	5	-
Gran Bretaña	-	4
Austria	2	3*
Rusia	2	3*
Ref. Preußen	2	3*
Preußen	1	2*
España	2	2*
Países Menores	1 por cada 3	1 por cada 3

* El jugador Coalición roba 1 carta menos en cada país insurgente Mayor y no recibe ninguna carta por los países insurgentes Menores.

Baraja el mazo de cartas antes de robar si un país Mayor se rinde en el turno anterior de juego o si quedan menos de 20 cartas en el mazo

GRÁFICO DE REFUERZOS

Si Tú Controlas	Movilización	Despliega
Austria	6*	3*
Ref. Austria	8*	4*
Gran Bretaña	2	1
Gran Bretaña menores	2	1
Francia	10	5
Francia menores	1 por cada 2 menores	1 por cada 3 menores
Preußen	4*	2*
Ref. Preußen	6*	3*
Rusia	8*	4*
España	4	2

* 1 sólo si está bajo control francés.

Otras acciones: descártate de 1 carta para “no agotar” un ejército (cualquier número de veces); repatría los cuerpos desde la caja de prisioneros.

MOVIMIENTO

Concesión de movimiento = rango de movimiento del líder del ejército, -1 si atacan, -1 en invierno, +1 si juega *Marcha Forzada*, -1 si está sujeto a la carta *Barro*.