

**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*.