

LIBRO DE REGLAS

MARIA

MARÍA TERESA Y LA GUERRA DE SUCESIÓN AUSTRIACA

PARA 2 O 3 JUGADORES POR RICHARD SIVÉL

TRADUCIDO POR ÓSCAR PORTUGAL

VERSIÓN 2.0

Nota: Los cambios y clarificaciones más significativos están marcados en rojo.



En octubre de 1740, Carlos VI, Emperador de Alemania y cabeza del Estado Austriaco, muere. Su sucesión recae en su hija mayor, María Teresa, de 23 años de edad. Sin embargo, por la ley Imperial, así como por la tradición, las mujeres no pueden suceder en el Trono Imperial.

Aunque los demás estados europeos habían estado de acuerdo en la sucesión de María Teresa sólo unos pocos años antes firmando la Pragmática Sanción (1713), ahora sus enemigos consideraban Austria una presa fácil. Baviera y Sajonia reivindicaron gran parte de las posesiones de los Habsburgo. Apoyada por Francia, Baviera también reclamaba el título imperial para sí. ¿Y había algo más fácil de lograr? Austria estaba aislada y gobernada por una joven, inexperta y, era de suponer, débil mujer.

En diciembre de 1740, la Guerra de Sucesión Austriaca dio finalmente comienzo. Aprovechando la oportunidad, Federico II de Prusia -asimismo rey durante solo seis meses- invadió la provincia austriaca de Silesia, conducido por sus ambiciones de poder y gloria personales. El ataque sorpresa prusiano tomó Silesia con apenas lucha.

En primavera de 1741, Baviera, Sajonia y Francia tomaron las armas también. Engullida por esta ola de ataques, Austria parecía condenada al fracaso.

Sin embargo, los atacantes habían subestimado a María Teresa, su fuerte carácter y gran tenacidad. En contra de los consejos de sus ministros, ella no estaba dispuesta a ceder la más mínima parte de su herencia...

1 CONCEPTOS BÁSICOS

♥ MARIA es un juego para 2 o 3 jugadores basado en la Guerra de Sucesión Austriaca (1740-1748). El juego puede ser jugado con dos variantes: el juego introductorio (9 turnos, sobre los 90 min., con las reglas sencillas) o el juego avanzado (12 turnos, de 3 a 5 horas, con las reglas completas).

♥ Las secciones del 1 al 13 proporcionan las reglas para 3 jugadores que son válidas para ambas variantes. Las secciones 15 a 23 son reglas que sólo pertenecen a las reglas avanzadas. Las reglas adicionales que pertenecen al juego avanzado incluidas en las secciones 1-13 se muestran en secciones grises. Las reglas adicionales para 2 jugadores se muestran en la última sección.

♥ Las condiciones de victoria del juego introductorio están en la sección 14. Las del juego avanzado en la sección 23.

♥ El juego MARIA incluye:

- 1 tablero de juego
- 1 tabla política
- 22 pegatinas de generales y húsares
- 5 plantillas de ejército
- 1 plantilla con 132 marcadores
- 192 cartas, en detalle:
 - 4 mazos de Cartas tácticas, con 38 cartas cada uno
 - 25 Cartas Políticas
 - 2x6 Cartas Nacionales (Inglés, Alemán)
 - 3 ayudas de juego
- Resumen de las Cartas Políticas
- Este libro de reglas, y:



2 LOS JUGADORES

♥ Los 3 jugadores toman el papel de María Teresa, Federico y Luis XV. Controlan las siguientes potencias:

- **María Teresa:** Austria (blanco)
- **Federico:** Prusia (azul), Sajonia (verde), Ejército Pragmático (gris)
- **Luis XV:** Francia (rojo), Baviera (naranja)

Comentario: El Ejército Pragmático estaba compuesto por soldados de Gran Bretaña, los Países Bajos y el Electorado de Hanover.

♥ Austria, Prusia, Francia y el Ejército Pragmático son **Potencias Mayores**, mientras que Baviera y Sajonia son **Potencias Menores**.

♥ Las siguientes potencias son aliadas unas de otras:

- Francia, Baviera, Prusia y Sajonia.
- Austria y el Ejército Pragmático.

♥ Las Potencias que no son aliadas son enemigas.

♥ Algunas potencias aliadas cooperan:

- Francia y Baviera.
- Prusia y Sajonia.
- Austria y el Ejército Pragmático.

Comentario: Como puede verse, el papel de Federico en el juego es esquizofrénico. Cuando juega con Prusia y Sajonia, es enemigo de Austria, pero cuando lo hace con el Ejército Pragmático es un aliado austriaco. ¡Pero no te preocupes! Funciona.

3 LOS COMPONENTES DEL JUEGO

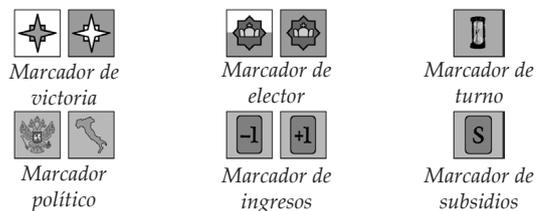
3.1 Las piezas de juego

♥ Cada Potencia tiene generales y trenes de suministros, en adelante referido como **piezas**. Austria también tiene 2 húsares. Los húsares nunca son llamados piezas.

♥ Cada general tiene un nombre y número de rango. Antes de jugar por primera vez, las pegatinas deben aplicarse a los generales de cada potencia (azul sobre azul, rojo sobre rojo, etc.) Las dos pegatinas de húsares van sobre los discos blancos de húsar.

Comentario: Por razones técnicas, la plantilla de pegatinas tiene dos pegatinas en blanco.

♥ Los marcadores son de los siguientes tipos:



3.2 El tablero de juego y la tabla política

♥ El mapa de juego incluye dos mapas: el mapa de Flandes y el de Bohemia.

♥ Una rejilla rectangular divide los mapas en 44 sectores. A cada sector hay asignado un palo: corazones, diamantes, tréboles y picas. Estos palos afectan al juego de Cartas Tácticas resolviendo combates.

♥ **País de origen.** El país de origen de una potencia incluye todos los territorios de su color. Ten en cuenta que el mapa de Flandes incluye territorios blancos que son parte de Austria. Silesia (Schlesien) no es país natal para ninguna potencia al comienzo del juego, pero durante el juego avanzado puede llegar a ser país natal prusiano.

♥ El mapa muestra ciudades conectadas por carreteras. Las carreteras gruesas son carreteras principales. Las ciudades conectadas por una carretera son **adyacentes**. Ten en cuenta que hay carreteras que conectan el mapa de Flandes con el de Bohemia.

♥ Algunas ciudades son especiales: éstas incluyen fortalezas pequeñas y grandes, y ciudades iniciales (ver la leyenda del tablero de juego).

♥ **Control de fortalezas:** Durante el juego, una potencia controla todas las fortalezas dentro de su país natal no marcadas con un marcador de victoria, y todas las fortalezas fuera de su país natal marcadas con marcador de victoria de la potencia o marcador de elector.

♥ Hay 9 fortalezas especiales que dan a la potencia que las controla un voto elector cada una (por ejemplo, Berlín). Los votos de elector deciden la elección imperial, para lo cual el Colegio Electoral (ver el borde inferior del tablero) también se usa.

♥ En la esquina superior izquierda del tablero, hay un marcador de victoria: 8 casillas para batallas ganadas (2 para cada

una de las 4 potencias mayores), y otras 4 para otras victorias.

♥ A lo largo del borde del tablero, cada potencia mayor tiene una casilla “fuera del mapa” así como otra casilla para los marcadores de victoria.

♥ La tabla política se explica en la sección 17.

Comentario: Las casillas “fuera del mapa” se usan para generales enviados a distintos teatros de operaciones ((por ejemplo, Italia). En cuanto un general está en una casilla “fuera del mapa” está completamente fuera del juego.

4 CÓMO EMPEZAR

♥ Los jugadores pueden elegir al azar o por mutuo acuerdo quién juega con cada bando.

Pon el marcador de turno en el espacio “1” sobre el contador de tiempo (mira la parte superior derecha del tablero).

♥ Divide una hoja de ejército en cuatro partes. Da un cuarto a cada jugador. Deja el sobrante a un lado (llamado “Marcador de Invierno”) para usarlo más tarde.

♥ Coloca todas las piezas como se indica en el tablero. (Las hojas de ejército proporcionan coordenadas de mapas.) Los generales se colocan en las ciudades de inicio indicadas con su número de rango y color. Los trenes de suministros se colocan en las ciudades marcadas con una “T” en su color. Los 2 húsares austriacos se colocan junto al tablero. NOTAS:

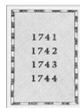
1.) Un general prusiano comienza en la casilla “fuera del mapa” “Ostpreussen” y un tren de suministros prusiano en la casilla de victoria “Silesia”. Ambas piezas están fuera del juego al comienzo.

2.) Después del despliegue inicial, las ciudades iniciales son tratadas como ciudades normales.

♥ Coloca el siguiente número de marcadores de victoria para cada potencia mayor en su reserva correspondiente: Prusia 13, Francia 11, Ejército Pragmático 8, Austria 8.



Carta
Táctica



Carta
Política



Carta
Nacional

♥ Mezcla uno de los cuatro mazos de Cartas Tácticas para su uso inmediato como Mazo de robo. Coloca a un lado los otros tres mazos para luego.

♥ Prusia coloca 1 marcador de victoria en cada una de sus fortalezas de Silesia (Liegnitz y Glogau). Austria coloca marcadores de victoria en las otras 5 fortalezas de Silesia. IMPORTANTE: En el juego avanzado, estos marcadores saldrán de la reserva.

♥ Cada potencia coge su mano inicial de Cartas Tácticas. Prusia recibe 9, Sajonia 3, Francia 2, Baviera 5, Ejército Pragmático 3, Austria 5.

♥ Las hojas de ejército indican el número de tropas que cada potencia tiene al comienzo del juego. Cada jugador asigna en secreto todas sus tropas a sus generales escribiendo números en las casillas junto al nombre de los generales. Cada general debe recibir un mínimo de 1 tropa, pero no más de 8. Algunos generales, sin embargo, tienen un número mínimo más alto para el despliegue inicial; estos se indican en las hojas de ejército.

Ejemplo: Prusia tiene 22 tropas. De acuerdo con los valores mínimos del despliegue inicial, Friedrich recibe 8 tropas, Schwerin 4, Erbprinz Leopold 4, der Alte Dessauer 6.

♥ Marca las fortalezas de Köln y Mannheim con marcadores de elector franceses, y las fortalezas de Mainz y Trier con marcadores de elector Austrio-Pragmático.

♥ En el Colegio Electoral, coloca 1 marcador de elector de su color correspondiente en cada una de las 9 casillas. (Por ejemplo, **coloca un marcador de elector prusiano en la casilla de Berlín.**)

♥ Divide las Cartas Políticas en cuatro mazos, uno para cada año desde 1741 a 1744. Baraja cada mazo. Entonces apila los cuatro mazos juntos en orden cronológico (1741 encima, 1744 abajo del todo) para crear un mazo combinado.

♥ En la Tabla Política, coloca 1 marcador en cada uno de los 3 contadores. Los marcadores van en la casilla con una estrella.

5 SECUENCIA DE JUEGO

♥ El juego se desarrolla en turnos. Cada turno consiste de 5 etapas, las cuales discurren en estricto orden:

1. Las potencias mayores desarrollan las políticas (sólo juego avanzado).

2. Austria coloca sus húsares.

3. Etapa de acción de Francia y Baviera.

4. Etapa de acción de Prusia y Sajonia.

5. Etapa de acción de Austria y Ejército Pragmático.

♥ Las etapas de acción son el corazón del juego. Cada etapa de acción se divide en 5 fases. Las potencias que comparten una etapa de acción son las potencias activas y actúan en cada fase simultáneamente. Es así incluso para Austria y el Ejército Pragmático, aunque son jugados por distintos jugadores. Las 5 fases se desarrollan en este estricto orden:

1. **Cartas Tácticas.** Las potencias activas roban nuevas Cartas Tácticas.

2. **Suministros,** se comprueba para cada general activo.

3. **Movimiento.** Todas las piezas activas pueden mover. Esto incluye conquista de objetivos y recolocación* de trenes de suministros.

4. **Combate.** Los generales activos deben atacar a los generales enemigos adyacentes.

5. **Conquistas retroactivas** son comprobadas.

♥ Después de que todas las etapas se completan, el marcador de turnos se avanza un espacio, y comienza el próximo turno.

♥ **Invierno.** Después de cada 3 turnos, el desarrollo normal de los turnos es interrumpido por el invierno. El invierno no es un turno de juego: por lo tanto no consta de ninguna de las etapas anteriores. Durante el invierno, los generales que previamente fueron retirados del tablero pueden ser recolocados y pueden reclutarse tropas. Las potencias llevan a cabo estas actividades en el mismo orden que en las etapas de acción. Tras el invierno, se retoman los turnos normales de juego.

♥ En invierno, se establece el marcador de invierno (sólo el juego avanzado).

6 APILAMIENTOS Y TROPAS

Antes de presentar detalladamente las reglas para las diferentes fases, es útil introducir las reglas básicas para apilamientos y tropas.

♥ **Sólo 1 pieza puede ser colocada en cada ciudad.**

EXCEPCIÓN: Dos generales pueden ocupar una ciudad para formar un **apilamiento**, pero sólo si pertenecen a la misma potencia o a potencias cooperantes. Un apilamiento de generales de potencias cooperantes es llamado **apilamiento mixto**. En ambos casos, el general con el número de rango más bajo es el comandante supremo y se coloca en lo alto del apilamiento. Si dos generales tienen el mismo número de rango (por ejemplo, Prusia nº 1 y Sajonia nº 1), el jugador debe decidir en el momento de formar el apilamiento cuál será el comandante supremo.



♥ **Cada general debe comandar al menos 1 tropa.**

♥ **Ningún general puede comandar más de 8 tropas.**

♥ En un apilamiento, los generales de la **misma potencia** tratan la suma de sus tropas como un valor común. Deben comandar al menos 2 tropas, y nunca más de 16.

♥ La asignación de las tropas entre los generales se escribe en las hojas de ejército de las potencias y es guardado en secreto. Si durante el juego, el número de tropas asignadas a un general cambia, la hoja se actualiza con el nuevo número. Un jugador debe manifestar el total de tropas de la potencia si se le pregunta. Sin embargo, la fuerza de las tropas asignadas a un general particular sólo se hace público durante el combate.

♥ Siempre y cuando generales de **una potencia** estén apilados, un jugador puede transferir tropas entre ellos siempre que lo de desee. Puede hacerlo incluso durante la etapa de acción de otro jugador. Las tropas nunca pueden ser transferidas entre generales que no están apilados o pertenecientes a potencias diferentes.

♥ Un general que pierde sus últimas tropas es retirado del tablero, salvo que dicho general se encuentre en un apilamiento y sea posible transferirle al menos una tropa. En tal caso la transferencia es obligatoria: un general nunca puede ser retirado del tablero en tanto que tenga una tropa o en tanto que una tropa se le pueda transferir.

Ejemplo: Friedrich y Schwerin están apilados. Tienen 4 y 5 tropas respectivamente, para un total de 9 tropas. El jugador prusiano decide transferir tropas en este apilamiento. Friedrich recibe 7 tropas, y Schwerin 2. Él escribe la nueva asignación de tropas en su hoja de ejército.

Ejemplo: Friedrich y Schwerin al igual que antes. En combate pierden 8 tropas. La última tropa superviviente va a Friedrich, y Schwerin sin tropas abandona el mapa. Como variante, supongamos que pierden sólo 7 tropas. En este caso ambos generales permanecen en el mapa con una tropa cada uno.

7 HÚSARES

♥ Austria tiene 2 húsares, que son colocados en ciudades para afectar el suministro enemigo (ver sección 9).

♥ Los húsares son colocados en la etapa húsar. Un húsar puede ser colocado en cualquier ciudad, con las siguientes restricciones:

- La ciudad debe estar en el mapa de Bohemia, y
- no puede estar a más de 4 ciudades de distancia de un general austriaco, y
- no puede estar ocupada por ninguna pieza.

♥ Si un húsar todavía está en el tablero (de un turno anterior), Austria puede dejarlo donde está, o puede recolocarlo.

♥ Los húsares no bloquean el movimiento o retirada de las piezas. Si una pieza se mueve o retira dentro o a través de una ciudad con húsar éste debe ser retirado del tablero, pero puede ser colocado de nuevo el próximo turno.

8 FASE DE CARTAS TÁCTICAS

♥ Al comienzo de su etapa de acción, cada potencia activa roba cierto número de Cartas Tácticas (CTs) del mazo de robo:

Francia	4(5)	CTs	Baviera	2(1)	CTs
Prusia	3	CTs	Sajonia	1	CT
Ejército Pragmático	3	CTs	Austria	5	CTs

NOTA: En los 3 primeros turnos, Francia roba 4 CTs por turno, y Baviera 2 CTs debido a un subsidio. Comenzando el turno 4, el subsidio es opcional. En cualquier turno que Francia decida no dar el subsidio de Baviera, Francia roba 5 CTs y Baviera 1 CT.

♥ **Una potencia menor no recibe CTs (ni subsidios) si su fortaleza principal está bajo control enemigo.**

♥ Las **Potencias** no pueden ni mezclar ni cambiar sus CTs. Una potencia acumula sus CTs hasta que son jugadas. No hay un tamaño máximo para la mano de cartas. Las CTs no pueden ser mostradas a otros jugadores salvo que sean jugadas. Cada CT tiene un palo ♣♥♦ y un valor de 2 a 10. Hay una carta especial llamada "Reserva". Cuando un jugador juega una carta Reserva, lo hace como si perteneciese a cualquier palo y cualquier valor de 1 a 8. *NOTA: su uso con cualquier valor es muy útil para minimizar las pérdidas en batalla.*

Consejo: Coloca cada Carta Nacional de cada potencia en la parte superior de su mano de CT, así evitarás confusiones sobre a qué potencia pertenece cada mano.

♥ Cuando CTs se juegan, se colocan a un lado ordenadas de acuerdo a su mazo de origen. Cuando el primer mazo de CTs ha sido usado, usa el segundo como mazo de robo, y así en adelante. Si el cuarto mazo se agota, usa siempre los dos mazos que hayan acumulado más cartas, cuando necesites nuevas CTs del mazo de robo. Barájalos juntos cuidadosamente.

♥ En algunos casos, los jugadores tienen que pagar un coste por las CTs (por ejemplo suministro, ver sección 9). Para ello, paga con CTs de cualquier palo o combinación de palos; sólo cuenta su valor. Si pagas en exceso, no recibes cambio.

9 FASE DE SUMINISTRO

♥ Los generales necesitan suministros. El estado de suministros de los generales se comprueba exclusivamente en la fase de suministro de la etapa de acción de la potencia.

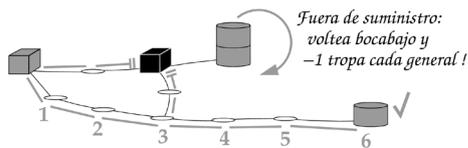
♥ Dentro de su país natal un general siempre está con suministro.

RECUERDA: Al comienzo del juego, Silesia no es país natal para nadie (ver 3.2).

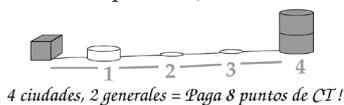
♥ Fuera de su país natal, para estar con suministro un general necesita una ruta de suministro a un tren de suministros de su propio color. Esta ruta no puede ser más larga de 6 ciudades. Esta ruta no puede ser trazada a través de piezas **enemigas** (generales y trenes de suministros).

♥ Si un general no puede recibir suministro en su fase de suministro, se voltea bocabajo y sufre la pérdida inmediata de una tropa. Si ya estaba bocabajo, permanece así y pierde 2 tropas. Si está bocabajo, pero vuelve a estar dentro de suministro, se pone bocarriba de nuevo.

♥ Los generales bocabajo no pueden conquistar fortalezas.



♥ **Húsares.** Cada general enemigo de Austria que traza su ruta de suministro a través de un húsar tiene que pagar con CTs para estar en suministro. El coste es acorde a la distancia de la ruta de suministro, a razón de 1 punto de CT por ciudad. (No hay penalización adicional por trazar a través de 2 húsares.) Una potencia debe pagar si tiene bastantes CTs para hacerlo. **Si una potencia no puede pagar la cantidad total, debe pagar todas sus CTs, y además, cualquier general (a su elección) cuya ruta no haya sido satisfecha con CTs está fuera de suministro con las consecuencias normales** (voltear bocabajo, pérdida de tropas, etc.).



10 FASE DE MOVIMIENTO

10.1 Movimiento

♥ En su fase de movimiento, las potencias activas mueven sus piezas. Una potencia puede mover tantas de sus piezas como desee, pero una pieza debe finalizar su movimiento antes de que otra pueda mover. Una pieza sólo puede ser movida una vez. El movimiento es de ciudad a ciudad a lo largo de carreteras.

♥ Un general puede mover hasta tres ciudades, incluso atrás



y adelante.

♥ Si el movimiento **completo** es a lo largo de una carretera principal, el general puede mover una ciudad adicional, has-



ta un total de 4.

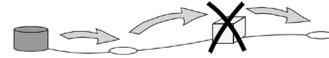
♥ Un tren de suministros mueve como un general, pero una ciudad menos, esto es, 2 ciudades (y 3 en carreteras principales).



♥ Sólo una pieza podrá estar siempre en cada ciudad (EXCEPCIÓN: apilamientos). Bajo ninguna circunstancia puede una pieza saltar sobre otra. Cuando un general se apila con otro, el movimiento finaliza para los dos de inmediato. Cu-

ando un general bocarriba y otro bocabajo se apilan, ambos conservan su encaramiento.

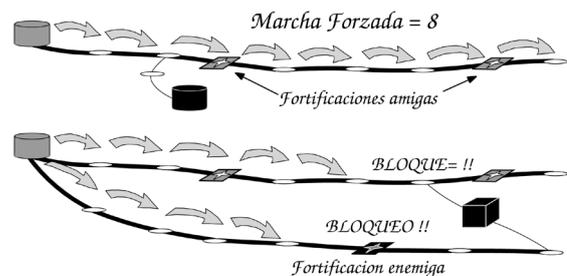
♥ Un general puede entrar en una ciudad que contiene un tren de suministros enemigo. En este caso, el tren de suministros es eliminado (retíralo del tablero), y el general puede continuar moviéndose.



♥ **Marchas forzadas.** Bajo ciertas condiciones un general puede hacer marchas forzadas. (Los trenes de suministro no pueden hacer marchas forzadas.) Con una marcha forzada, un general puede mover hasta 8 ciudades. Una marcha forzada:

- debe ser **completamente** sobre carretera principal,
- nunca puede entrar o pasar a través de una fortificación **bajo control enemigo**. Si una marcha forzada comienza en una fortaleza bajo control enemigo, esta fortaleza **nunca** estará conquistada.
- nunca puede entrar o pasar a través de una ciudad adyacente a una pieza **enemiga** (o un general o un tren de suministros).

♥ **No olvides que una fortificación enemiga y las piezas enemigas bloquean una marcha forzada.**



♥ Sólo las piezas **Francesas** y **Austriacas** pueden mover desde el mapa de Flandes al del Bohemia, y viceversa.

♥ Los generales austriacos y del Ejército Pragmático pueden apilarse sólo si ambos jugadores están de acuerdo en hacerlo.

♥ Si se produce una disputa entre el Ejército Pragmático y Austria sobre el orden en el cual moverán en el mapa de Flandes durante el resto del turno, comenzando con el Ejército Pragmático.

10.2 Recolocando trenes de suministros

♥ Durante su fase de movimiento, una potencia puede:

- recolocar un tren de suministros eliminado;
- retirar un tren de suministros del tablero de juego voluntariamente e inmediatamente recolocarlos de nuevo. EXCEPCIÓN: El tren de suministros en la casilla de Silesia no puede abandonar dicha casilla con este método.

♥ En ambos casos:

- El tren de suministros recolocado cuesta 4 puntos de CTs.
- El tren de suministros puede ser recolocado en una fortificación mayor dentro de su país natal, pero no le está permitido mover en la fase de movimiento actual. Una **potencia mayor** también puede elegir una fortificación mayor de una potencia menor cooperante para recolocar su tren de suministros.
- La fortaleza elegida debe estar vacía y bajo control

amigo. Si tal fortificación no existe, el tren de suministros no puede ser recolocado.

Ejemplo: Francia recoloca su tren de suministros en München. Es posible, dado que Baviera es una potencia menor cooperante francesa. La recolocación cuesta 4 puntos de CTs. Francia paga con una carta de valor 5 (y no recibe cambio).

10.3 Conquistando fortalezas

♥ El control de las fortalezas cambia por conquista. Sólo un general **bocarrriba** puede conquistar fortalezas. Sólo fortalezas **bajo control enemigo** pueden ser conquistadas. (Prusia, por ejemplo, no puede conquistar una fortaleza bajo control francés.) Una fortaleza bajo control enemigo es conquistada cuando:

- un general bocarrriba **mueve fuera** de la fortaleza (o por mover a través de ella, o por comenzar su movimiento sobre ella y mover fuera); y
- la fortaleza **no está protegida** en ese momento.

♥ Una fortaleza está **protegida**, si un general de la potencia en ese momento con control de la fortaleza está situado a 1, 2, o 3 ciudades de distancia. (Está protegida incluso si hay piezas entre el general protector y la fortaleza.) Asimismo, generales de aliados cooperantes protegen las fortalezas del otro del mismo modo. Por ejemplo, un general del Ejército Pragmático protege una fortaleza austriaca y viceversa.

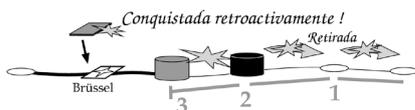
♥ Un general **no puede** conquistar fortalezas cuando realiza una marcha forzada (ver sección 10.1). Un general puede conquistar más de una fortaleza en un solo movimiento. Después de la conquista, aún pueden entrar en la fortaleza conquistada otras piezas.

♥ **Conquista Retroactiva.** Si un general mueve a través (o desde) una fortificación protegida, coloca un marcador con un signo de interrogación en la fortaleza. En la fase de conquista retroactiva de esa misma etapa, comprueba cada fortificación con una marca de interrogación. Si la fortaleza ya no está protegida, (debido a retiradas tras el combate), es conquistada retroactivamente. Si la fortaleza sigue protegida, no es conquistada y se retira el signo de interrogación. Ten en cuenta que el general que movió a través de la fortaleza no tiene que ser necesariamente el general que forzó la retirada enemiga. Sólo es importante que tanto el movimiento como la retirada ocurran en la misma etapa de acción.

♥ En el juego avanzado, cuando coges un marcador de interrogación de la reserva, devuélvelo a la reserva si la fortaleza **no** es conquistada retroactivamente.



Ejemplo: Un general francés mueve a través de Tournai y Brüssel. La desprotegida Tournai es conquistada. Brüssel, bajo control austriaco, es protegida por el general del Ejército Pragmático; no es conquistada.



Ejemplo (continuación): Brüssel fue marcada con un marcador de interrogación en la fase de movimiento francesa. Durante la fase de combate de la misma etapa de acción, el general que la protegía tiene que retirarse lo que deja a Brüssel desprotegida. Por tanto es conquistada retroactivamente.

Después de la conquista, cambia el indicador de control:

♥ Si la potencia que la controlaba previamente tiene un marcador de victoria en la fortaleza, retira el marcador. (En el juego avanzado, devuelve el marcador a la reserva.)

♥ Si la fortaleza conquistada es Trier, Mainz, Köln, o Mannheim, voltea el marcador de elector a su otra cara.

NOTA: Estas 4 fortalezas son especiales por dos motivos: 1.) Nunca reciben marcadores de victoria; 2.) Si el Ejército Pragmático o Austria conquista una de ellas, la controlan conjuntamente.

♥ Para las demás fortalezas, la potencia conquistadora pone un marcador de victoria propio si:

- está dentro del país natal **enemigo**; o
- está dentro del país natal de una **potencia menor amiga**. (Es posible si la conquista es una reconquista en ese momento.); o
- está en Silesia (Schlesien). (¡Las fortalezas en Silesia **SIEMPRE** son marcadas con marcadores de victoria!)

♥ En todos los demás casos la fortaleza **NO** es marcada con marcadores de victoria. (La conquista es una reconquista de una fortaleza en el país natal de una potencia mayor amiga. Dicha fortaleza, si no es controlada por el enemigo, es controlada por la potencia mayor dueña del territorio, y el color del territorio indica su control. Las fortalezas de Silesia, sin embargo, son la excepción a la regla, ver arriba.)

♥ Las conquistas realizadas por potencias menores son indicadas con marcadores de victoria de su potencia mayor cooperante siguiendo las reglas anteriores.

Comentario: Los jugadores deberían tener en cuenta que la reconquista de una fortaleza de potencia menor es recompensada con un marcador de victoria, mientras que la reconquista de una fortaleza de potencia mayor no. Esta sutil diferencia es por razones de equilibrio del juego.

Ejemplos: a) Austria conquista una fortaleza en Baviera. Se coloca un marcador de victoria austriaco, dado que la fortaleza está en un país natal enemigo.

b) Baviera reconquista esta fortaleza controlada por Austria. El marcador de victoria austriaco se retira. Dado que Baviera es una potencia menor, la fortaleza es marcada con un marcador de victoria. Se usa un marcador francés, dado que Francia es la potencia mayor cooperante de Baviera.

c) El ejército Pragmático conquista una fortaleza bajo control francés en los Países Bajos (Netherlands) austriacos. Dado que es el país natal de una potencia mayor amiga, no se coloca ningún marcador de victoria; sólo se retira el marcador francés.

11 FASE DE COMBATE

11.1 Combate

♥ Cada general que está adyacente a un general **enemigo** al comienzo de la fase de combate debe atacar. Esto es así incluso si los generales están en diferentes mapas. Si se debe hacer más de un ataque, el jugador atacante elige el orden de resolución.



♥ Un ataque se resuelve como si fuese un juego de cartas usando Cartas Tácticas (CTs). Un jugador puede jugar solo aquellas CTs que pertenecen al mismo palo que el sector

donde *su* general está posicionado.

♥ Primero, los jugadores contendientes establecen cuántas tropas comandan sus generales participantes. La diferencia entre estos dos valores se llama **marcador inicial**. Este marcador es negativo para el jugador inferior en tropas, y positivo para el otro jugador.

♥ Después, el jugador inferior tiene derecho a jugar una sola CT de su palo. Añade el valor de la CT al marcador inicial. Este resultado es el nuevo marcador, que se declara en voz alta. El marcador siempre es el mismo para los dos jugadores, salvo que es negativo para uno y positivo para el otro. Siempre y cuando un jugador tenga un marcador negativo tiene derecho a jugar otra CT.

♥ Si un marcador llega a **cero o positivo**, el derecho a jugar CTs cambia al otro jugador. Ahora él pasa ser considerado inferior, y puede jugar una CT usando el mismo procedimiento. El derecho a jugar CTs continúa cambiando hasta que el jugador con derecho a jugar no puede o no desea hacerlo. Llegados a este punto su general es derrotado.

♥ El general derrotado pierde tantas tropas como el **marcador negativo final** (pero no más que las que tiene a su mando) y se retira el mismo número de ciudades.

♥ El vencedor no pierde tropas y permanece en el lugar.

♥ **Empate**. Si un jugador recibe el derecho a jugar una CT con un marcador de cero, debe jugar una carta si la tiene del palo correcto (no está obligado a jugar una "Reserva"). Si no la tiene (y si no desea jugar una carta "Reserva"), el combate finaliza en empate. Con un empate, ningún bando pierde tropas ni tiene que retirarse.

♥ **Casos especiales:**

- Si el atacante comienza con un marcador de cero, el jugador atacante juega CTs primero (siguiendo las reglas anteriores).
- Austria hace sus ataques antes que Ejército Pragmático haga los suyos.
- Los generales apilados siempre combaten juntos.
- Si el apilamiento es un apilamiento mixto, sólo se pueden usar las CTs de la potencia con el mando supremo. Sin embargo, cualquier pérdida de tropas se toma de la otra potencia. Si sus tropas no son suficientes para satisfacer las pérdidas requeridas, la potencia con el mando supremo toma las pérdidas restantes.
- Si un general/apilamiento comienza la fase de combate adyacente a más de un oponente, tiene que enfrentarse a ellos uno detrás del otro. Si más de un general/apilamiento están adyacentes a un oponente, tienen que atacar uno detrás del otro.
- Un general que tuvo que retirarse no puede atacar o ser atacado de nuevo en esa fase de combate.

11.2 Retirada

♥ Un general derrotado tiene que retirarse antes de que se resuelva el siguiente combate. La longitud de la retirada es el mismo que el número de tropas perdidas. Durante una retirada un apilamiento nunca puede dividirse.

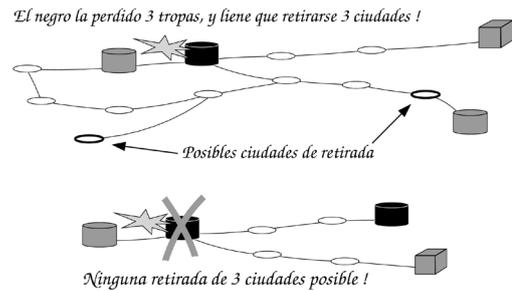
♥ El **vencedor** escoge la ruta de retirada, de acuerdo con las siguientes condiciones:

- El general debe retirarse la distancia completa y tiene que finalizar su retirada lo más lejos posible del general **vencedor** (sólo se tiene en cuenta al general vencedor).

- Un general que se retira nunca puede entrar en una ciudad dos veces.
- Un general que se retira no puede entrar o mover a través de una ciudad que contiene cualquier otra pieza (amiga o enemiga); ni siquiera para eliminar un tren de suministros o apilarse con un general amigo. Un general puede retirarse a través de una fortaleza, pero no puede conquistarla.

NOTA: Sólo los generales franceses y austriacos pueden retirarse del mapa de Bohemia al de Flandes, y viceversa.

♥ Si un general no puede retirarse la distancia completa, pierde todas sus tropas y es retirado del mapa.



Neipperg (Austria A, 2 tropas) ha movido y está adyacente al apilamiento de Friedrich y Schwerin (Prusia P, 4 tropas). Tiene que atacar en su próxima fase de combate.

Marcador inicial = diferencia de ejércitos = 2 - 4 = -2

Austria es inferior en 2 y tiene derecho a jugar CTs. (Neipperg también podría optar por retirarse inmediatamente, por lo tanto perdiendo todas sus tropas, pero conservando las CTs austriacas para otro uso.)

Neipperg está en un sector diamante.

A tiene: ♦ 10 ♦ 9 ♦ 7" Reserva"

A está -2 y juega: ♦ 10

Nuevo marcador: -2 + 10 = +8

Friedrich está en un sector picas.

P tiene: ♠ 5 ♠ 4 ♠ 4 ♠ 3

Ahora Austria es superior y Prusia inferior. El derecho a jugar cambia.

P está con -8 y juega: ♠ 5 -8 + 5 = -3

P está con -3 y juega: ♠ 3 -3 + 3 = 0

El marcador es cero. El derecho a jugar CTs cambia de nuevo. Con un marcador de cero Austria podría simplemente renunciar al combate, si no tuviese diamantes. Si sólo tuviese la "Reserva", entonces podría continuar el combate o renunciar (el combate tendría el resultado de empate). Dado que Austria aún tiene diamantes, debe jugar:

A tiene 0 y juega: ♦ 7 0 + 7 = +7

P está -7 y juega: ♠ 4 -7 + 4 = -3

Prusia está quedándose sin picas y decide aceptar la derrota con un resultado final de -3. Friedrich/Schwerin pierden 3 tropas y tienen que retirarse 3 ciudades. Sólo les queda una tropa, por tanto Schwerin, el general de menor rango, debe ser retirado del juego.

12 FASE DE CONQUISTA RETROACTIVA

♥ Las conquistas retroactivas se comprueban después de todos los combates. Las reglas ya han sido explicadas en la sección 10.3.

13 INVIERNO

♥ Después de cada 3 turnos, llega el invierno. Durante el invierno se pueden reclutar nuevas tropas y los generales anteriormente retirados del mapa pueden recolocarse.

♥ Cada tropa cuesta 4 puntos de CT.

♥ Los generales recolocados son gratis, pero cada uno debe recibir al menos una nueva tropa.

♥ Las nuevas tropas pueden ser usadas para reforzar a un general que ya está en el mapa, o a un general recolocado, o cualquier combinación de éstas. Un jugador debe declarar cuántas tropas está reclutando cuando paga las CTs por ellas, pero guarda en secreto qué generales las recibirán.

♥ Un general puede recolocarse en cualquiera de las fortalezas mayores de la potencia, suponiendo que está bajo **control amigo** y el resultado no es un apilamiento ilegal. Si tal fortaleza no existe, un general no puede ser recolocado. NOTA: Al contrario que los trenes de suministros, al general de una potencia mayor **no** le está permitido recolocarse en una fortaleza mayor de una potencia menor cooperante.

EXCEPCIÓN: En el juego introductorio, los generales franceses pueden recolocarse en München si está bajo control amigo.

♥ Un tren de suministros enemigo no evita la recolocación de un general. Si hay un tren de suministros enemigo en la fortaleza mayor donde se recoloca un general, el tren de suministros enemigo es eliminado.

♥ En el juego avanzado, los jugadores hacen una puntuación de invierno. Cada potencia mayor recibe 1 punto por cada marcador de victoria aún en su reserva. (Un resultado bajo es mejor.) Las puntuaciones se escriben debajo en la hoja "Winter Scoring". Después de eso, la hoja es doblada de tal modo que no se puedan leer los números; no se revelarán antes de que finalice el juego.

14 EL JUEGO INTRODUCTORIO

♥ El juego introductorio no utiliza el mapa de Flandes. Las piezas de este mapa no se mueven; dichas piezas y sus tropas asignadas no participan en el juego. Lo mismo ocurre con las piezas prusianas que comienzan en la casilla de victoria "Silesia" y en la casilla "fuera del mapa" "Ostpreussen".

♥ Prusia, Sajonia, Baviera y Austria, reciben sus ingresos normales en CTs. Las ingresos de Francia, sin embargo, se reducen en 2 CTs. (Francia recibe solo 2 CTs en turnos en los que hace el pago de un subsidio a Baviera, y 3 CTs cuando no paga el subsidio). El Ejército Pragmático no participa en el juego y no tiene ingresos de CTs.

♥ El juego termina inmediatamente cuando un jugador completa sus condiciones de victoria. Las condiciones de victoria para cada jugador son:

- *Luís XV*: Control de 9 fortalezas en Austria.
- *Federico*: Control de 12 fortalezas en Austria y/o Silesia (NOTA: 2 fortalezas en Silesia ya están bajo control prusiano al inicio del juego).
- *María Teresa*: Es el final de turno 9, y ningún otro jugador ha ganado.

EL JUEGO AVANZADO

Durante la Guerra de Sucesión de Austria, la situación política era muy compleja. Tratados de paz por separado, traiciones y cambios de alianzas fueron muy comunes durante la guerra. Además, Italia fue un importante teatro de operaciones, y Rusia fue un factor importante. Las reglas de juego avanzado integran todos estos factores en el juego.

15 REGLAS GENERALES

♥ Para el juego avanzado, se usan ambos mapas.

♥ Objetivos básicos del juego: Una potencia mayor gana tan pronto como ha vaciado su reserva de marcadores de victoria.

♥ Cuando una potencia conquista una fortaleza y la marca con un marcador de victoria, **siempre** usa un marcador de su reserva. Si una fortaleza con marcador cambia de control, el marcador **siempre** vuelve a la reserva original. NOTA: esto es así incluso para los marcadores que comienzan la partida en Silesia.

16 LAS CASILLAS DE VICTORIA

♥ Los marcadores de victoria también pueden ser colocados en casillas de victoria:



Victoria en batalla. a) Una victoria en combate tienen un valor de 1 punto de victoria por **cada** 3 tropas eliminadas. Si se eliminaron menos de 3 tropas, pero al menos se retiró un general del tablero, el combate tiene un valor **exacto** de 1 punto de victoria. (¡No 1 por general!) El ganador del combate logra esos puntos de victoria, y el perdedor pierde esos puntos de victoria.

b) Por **cada** general que una potencia tiene que retirar del tablero por falta de suministros, pierde un punto de victoria.

En ambos casos: Los puntos de victoria ganados (o perdidos) por potencias menores cuentan para (contra) su potencia mayor cooperante. Por cada punto de victoria ganado, la potencia mayor mueve un marcador de victoria desde su reserva a una de sus casillas de batalla (hasta que sus casillas de batalla estén llenas). Por cada punto perdido, mueve un marcador en dirección opuesta (al menos que sus casillas de victoria estén vacías). Nota: Los puntos de victoria ganados (o perdidos) por potencias menores cuentan para (contra) su potencia mayor cooperante; **los puntos de victoria ganados (o perdidos) por un apilamiento mixto cuentan para (contra) la potencia con el mando supremo.**

Ejemplo: Baviera gana un combate contra Austria con un resultado final de +1. En este ejemplo, Austria no puede retirarse y pierde sus 10 tropas involucradas. Las tropas eliminadas tienen un valor de 3 puntos. Francia (como potencia mayor cooperante de Baviera) obtiene la posibilidad de mover 3 marcadores de victoria a sus casillas de batalla, pero Francia sólo tiene 2 casillas, por lo que se ignora el tercer punto de victoria. Antes del combate, Austria tiene 1 marcador de victoria en una casilla de combate; debe devolverla a su reserva.



3 Electores. Tomando el control de 3 de las 4 fortalezas de Mainz, Trier, Köln, Mannheim, Francia mueve 1 marcador de victoria de su reserva a esta casilla. De forma similar, con el Ejército Pragmático/Austria tomando el control de 3 de esas fortalezas, el Ejército Pragmático (y sólo el Ejército Pragmático) mueve 1 marcador de victoria a esta casilla. Tan pronto como un bando controla menos de 3 de dichas fortalezas, devuelve su marcador de victoria de esta casilla a su reserva.



Emperador. Dependiendo del resultado de la elección imperial, Austria o Francia mueve 1 marcador de victoria desde su reserva a esta casilla (ver sección 18).



Italia. Cuando el contador "Italia" de la tabla política lo requiere, Austria o Francia mueven 1 marcador de victoria desde su reserva a esta casilla (ver sección 17.5).



Silesia. Cuando Prusia se anexiona Silesia, mueve 1 marcador de victoria desde su reserva a esta casilla y recibe un segundo tren de suministros (ver sección 19.1).

17 POLÍTICA

♥ Al comienzo de cada turno, tiene lugar la etapa política. Sólo las potencias mayores pueden intervenir en política. Para hacerlo, cada turno pueden elegir colocar 1 CT en la Tabla de Política. De acuerdo a los valores de las cartas colocadas, se determina el orden de influencia. En este orden las potencias mayores pueden seleccionar una carta política. En detalle, la etapa política se divide en 5 fases:

1. Se revelan 2 Cartas Políticas.
2. Determina el palo del triunfo político.
3. Las potencias mayores colocan CTs en la tabla política.
4. Determina el orden de influencia.
5. Selecciona Cartas Políticas.

17.1 Revela 2 cartas políticas.

♥ Las 2 cartas superiores del mazo de Cartas Políticas se ponen bocarriba.

17.2 Determina el palo del triunfo político.

♥ El jugador que logró la victoria más reciente en combate (incluso uno en la que no se lograron puntos de victoria), decide qué palo será el triunfo político. Anuncia su elección.

♥ Si nadie ha ganado una batalla aún, el triunfo político se determina como sigue: Revela la carta superior del mazo de robo de CTs; repite hasta que la carta revelada no sea una carta de Reserva. El palo de esta CT es el triunfo político. Pon las CTs reveladas en la pila de descartes.

17.3 Coloca CTs en la tabla política.

♥ Cada potencia mayor puede elegir colocar 1 CT en la tabla política. La CT va **bocabajo** en el recuadro reservado a su potencia mayor. La colocación se realiza en el orden de los recuadros de izquierda a derecha. (Primero va Prusia, después Francia, y así en adelante.) Los jugadores pueden poner una CT de otro palo distinto, o pueden ponerla del palo del triunfo; **incluso pueden elegir no poner CT.**

17.4 Determinar el orden de influencia

♥ Después de que todas las potencias han colocado su CT, se vuelven bocarriba. La carta que no es del palo del triunfo político se devuelve a la mano de la potencia que la jugó. **NOTA:** No se devuelven las cartas que quedaron en la tabla de turnos anteriores (llamadas "CTs conservadas"), incluso si no coinciden en este turno con el palo del triunfo.

♥ En la tabla política, una CT Reserva es siempre del palo correcto y cuenta como 16 puntos.

♥ Suma todas las CTs de cada potencia mayor (incluidas las CTs conservadas) de la tabla política. La potencia con un resultado más alto tiene la mayor influencia, seguida por la segunda mayor, etc. Si potencias mayores empatan a puntos, la potencia con su recuadro más a la derecha de la tabla política tiene más influencia.

17.5 Selecciona Cartas Políticas

♥ La potencia mayor con más influencia, es la primera en decidir entre:

- conservar su CT,
- o seleccionar una de las 2 Cartas Políticas puestas bocarriba.

♥ Como regla básica, una potencia mayor sólo puede seleccionar una Carta Política en la cual su casaca de ejército está representada. Si no hay tal Carta Política, la potencia debe conservar su CT. Además, una potencia mayor no participa en toda esta fase si no cuenta en ese momento con CTs en la tabla política.

♥ Si una potencia mayor decide conservar su CT, todas sus CTs en la tabla política permanecen allí. De otra forma, si decide seleccionar una Carta Política, todas sus CTs en la tabla van a la pila de descartes; ahora la potencia puede ejecutar la Carta Política seleccionada o descartarla sin efecto (ver adelante).

♥ Este proceso de seleccionar/conservar se repite con la potencia mayor con la segunda mayor influencia, después el tercero, etc. Sin embargo, tan pronto como las dos Cartas Políticas son seleccionadas, todas las potencias mayores cuyo turno aun no ha tenido efecto recogen sus CTs (incluidas las CTs conservadas) de la tabla política de vuelta a su mano.

♥ Una vez que todas las potencias mayores tuvieron oportunidad de seleccionar carta, cualquier Carta Política bocarriba no seleccionada es descartada sin efecto.

Ejemplo: Prusia tiene 9 puntos de CT en la tabla política, Austria y Francia tienen 3 puntos cada uno, mientras que el Ejército Pragmático tiene 2 puntos. Por tanto, Prusia tiene la mayor influencia, seguida de Austria, Francia, y por último el Ejército Pragmático. Prusia tiene la primera elección, y decide seleccionar una Carta Política. Dado que esta carta es de efecto negativo para Prusia, la descarta. Continúa Austria: Dado que la Carta Política restante no muestra la casaca del ejército austriaco, Austria tiene que conservar su CT (que permanece en la tabla política para futuros turnos). Ahora, Francia decide escoger la Carta Política restante para su ejecución. Dado que todas las Cartas Políticas ya han sido seleccionadas, el Ejército Pragmático tiene que recoger su CT y devolverla a su mano, a pesar del hecho de que era una CT conservada de un turno anterior.

Ejemplo (variante): Como antes, pero Francia decide conservar su CT también, al igual que el Ejército Pragmático. La Carta Política no seleccionada es descartada sin efecto.

Ejecución de las Cartas Políticas

♥ **Cuando no se descarta, una carta puede ser ejecuta total o parcialmente. La potencia ejecutora puede:**

- sigue sus instrucciones; y/o
- desplaza el marcador del contador de Italia, Rusia, y/o Sajonia de acuerdo a las flechas representadas.

♥ Algunas cartas permiten el desplazamiento del marcador político a la derecha o a la izquierda; en este caso el jugador puede elegir en qué dirección se desplaza el marcador. Algunas cartas permiten un desplazamiento de más de 1 casilla; en este caso, si el marcador es desplazado, debe serlo la distancia completa. Algunas cartas permiten desplazar los marcadores de dos contadores; en este caso, el jugador puede desplazar el marcador de ninguno, uno, o los dos marcadores.

♥ Los desplazamientos de marcador son anunciados al seleccionar una carta, pero no se ejecutan hasta después de que ambas cartas han sido seleccionadas. Cada marcador se desplaza entonces a razón de la suma de lo anunciado para ese marcador (2 a la derecha más 1 a la izquierda resulta en 1 a la derecha).

♥ Cuando un marcador político alcanza una casilla con un icono, tiene efecto una penalización o bonificación. El color del icono se refiere a la potencia que es afectada. Los iconos significan:



CT-penalización. Los ingresos en CTs de la potencia afectada se reduce en 1 mientras el marcador permanezca en esta casilla.



CT-bonificación. Los ingresos en CTs de la potencia afectada se incrementan en 1 mientras el marcador

permanezca en esta casilla.



Cuerpos expedicionarios. La potencia afectada tiene que elegir 1 de sus generales para colocarlo en su casilla de fuera del mapa. Si la potencia elige a un general que no está en el tablero, debe reclutar inmediatamente 2 tropas para él a un precio de 8 puntos de CT.



Punto de victoria. La potencia beneficiada coloca 1 marcador de victoria en la casilla de victoria "Italia". ¡El marcador de victoria es devuelto a la reserva sólo cuando el marcador político se desplaza de nuevo a la casilla marcada con la estrella!

♥ Cuando los ingresos de CT de una potencia cambian, usa los marcadores de ingresos "+1" o "-1" como un recordatorio; ponlos en frente del jugador afectado.

♥ Algunas Cartas Políticas dan a las potencias nuevas tropas. La potencia asigna inmediatamente esas tropas a sus generales como desee. Incluso puede asignarlas a generales fuera del tablero en ese momento; dichos generales son recolocados inmediatamente, como en la sección 13, aunque no sea invierno.

♥ Un general en una casilla fuera del mapa abandona dicha casilla tan pronto como la penalización "cuerpos expedicionarios" no sigue en efecto. En este caso, se pone en la ciudad hacia la que apunta la flecha de la casilla fuera del mapa. Si está ciudad está ocupada por otra pieza, la pieza bloqueadora es movida por su propietario a una ciudad adyacente.

♥ El general prusiano que comienza el juego en la casilla fuera del mapa "Ostpreussen" abandona la casilla fuera del mapa de la misma forma. Si, más tarde durante el juego, Prusia sufre la penalización "cuerpos expedicionarios" de nuevo, tiene que poner cualquier general de vuelta a la casilla fuera del mapa.

18 ELECCIÓN IMPERIAL

♥ Las Cartas Políticas para el año 1742 incluyen 1 carta adicional, la "Elección Imperial", que no es realmente una Carta Política. Cuando esta carta es revelada, procede como sigue:

1. Revela una Carta Política más (así que 2 Cartas Políticas reales son reveladas).
2. Pon la carta "Elección Imperial" bocarriba sobre el mazo de Cartas Políticas (como recordatorio).
3. Elige el Emperador al final del turno en curso.

Nota: La elección imperial será al final del turno 4 como muy pronto y al final del turno 7 como muy tarde.

♥ Los candidatos a Emperador son *Carlos Alberto de Baviera* y *Francisco Estéfano de Lorraine* (esposo de María Teresa). Hay 9 votos de elector. Quien consiga al menos 5 votos es Emperador.

♥ Una potencia tiene 1 voto por cada fortaleza que controla marcada con el símbolo "Voto de Elector". Cualquier voto controlado por cualquier potencia es indicado en la tabla de Colegio Electoral. En cualquier momento en que cambie el control de estas fortalezas, actualiza el marcador de Colegio Electoral como corresponda.

♥ La votación se realiza de acuerdo a las agujas del reloj, empezando con Austria. Todos los votos de Austria y el Ejército Pragmático son automáticamente para *Francisco*. Una Sajonia neutral también vota por *Francisco*. Los otros votos pueden ser dados a cada candidato. Una potencia no se puede abstener de la votación. **NOTA: cuando Sajonia controla**

Dresden, el jugador que maneja Sajonia en ese momento decide dónde va su voto.

♥ Si *Francisco* llega a Emperador, Austria mueve 1 marcador de victoria a la casilla "Emperador". Si *Carlos* llega a Emperador, Francia mueve 1 marcador de victoria a la casilla "Emperador".

♥ Una vez finalizada la elección, descarta la carta "Elección Imperial" y procede con el juego normal.

19 CAMBIOS POLÍTICOS

19.1 Prusia se anexiona Silesia

♥ Al final de cada etapa de acción prusiana en la que Prusia controla todas las fortalezas de Silesia (Schlesien), puede ofrecer una paz temporal a Austria. La paz puede ser ofrecida más de una vez, pero sólo puede ser aceptada una vez en la partida. Si Austria acepta la oferta:

1. Silesia pasa a ser país natal prusiano (NOTA: Breslau también se convierte en lugar de recolocación para las piezas prusianas.)
2. Si Sajonia es un aliado prusiano, mueve el marcador de Sajonia a la casilla marcada con "S". Esto convierte a Sajonia en neutral: todas las potencias mayores devuelven sus marcadores de victoria en fortalezas de Sajonia a su reserva.
3. Todos los marcadores de victoria austriacos en Prusia se devuelven a la reserva austriaca. La mitad (redondeada hacia arriba) de los marcadores de victoria prusianos en Austria se ponen a un lado, el resto se devuelven a la reserva.
4. Las piezas austriacas en Prusia o Polonia son transferidas a la ciudad austriaca más cercana donde puedan estar apiladas legalmente. Las piezas prusianas que estén fuera de Prusia son transferidas a la ciudad prusiana más cercana (incluida Silesia) donde puedan estar legalmente apiladas.
5. Prusia coloca 1 marcador de victoria en la casilla de victoria "Silesia" y recibe un segundo tren de suministros. Prusia coloca el tren de suministros sin coste alguno en cualquier fortaleza mayor prusiana (incluida Breslau).
6. Prusia ahora es neutral. Permanece así hasta después de la próxima etapa de acción prusiana; se aplican las reglas de 19.4.
7. Tan pronto como una pieza prusiana abandona Prusia, los marcadores de victoria puestos a un lado en el paso 3 son devueltos a la reserva prusiana.

♥ **NOTA:** La anexión de Silesia es el único modo para Prusia de introducir un segundo tren de suministros en el juego.

Ejemplo: Prusia y Austria firman la paz al final de la etapa de acción prusiana del turno 5. Se ejecutan los pasos 1 al 7 anteriores. Ahora Prusia es neutral. Hasta el comienzo de la etapa de acción prusiana del turno 7, ni Austrina ni cualquier otra potencia extranjera puede entrar en territorio prusiano. Durante ese lapso de tiempo no es posible entablar combate con generales prusianos (ver sección 19.4).

19.2 Francia reduce los objetivos militares

♥ Tan pronto como no haya generales **franceses** en el corazón de Austria (la parte de Austria del mapa de Bohemia), Francia puede coger todos sus marcadores de victoria del corazón de Austria. La mitad de ellos (redondeando hacia arriba) **no** son devueltos a la reserva sino puestos a un lado.

♥ Después de eso, tan pronto como Baviera o Francia conquisten/reconquisten una fortaleza en el mapa de Bohemia (incluso puede ser una fortaleza en Sajonia o Baviera), los marcadores de victoria puestos a un lado son devueltos a la reserva francesa. No es posible una segunda reducción de objetivos militares.

19.3 Derrota de Sajonia.

♥ El marcador en el contador político de Sajonia puede ser desplazado no solo con Cartas Políticas. Es desplazado:

- si Prusia se anexiona Silesia (ver 19.1).
- 1 a la derecha por cada punto de victoria prusiano perdido (debido a una derrota en batalla o falta de suministros). Se aplica se haya movido o no cualquier marcador de victoria. **Sólo se aplica si Austria quiere aplicarlo.**

NOTA: 1.) El marcador político de Sajonia puede ser desplazado más de 2 casillas por un sólo combate. Por tanto, es posible que Sajonia se desplace directamente desde el estatus de *Aliado prusiano* al estatus de *Aliado austriaco*. 2.) El desplazamiento del marcador de Sajonia se realiza **después** de las posibles retiradas.

♥ Tan pronto como el marcador de Sajonia se detiene en una casilla "neutral":

- Sajonia se convierte en neutral (se aplican las reglas de 19.4). Todas las piezas Sajonas **en el mapa** se colocan de vuelta en las ciudades iniciales de Sajonia.
- **Las piezas extranjeras en Sajonia se mueven a la ciudad más cercana (a elección del propietario) en su país natal donde pueda estar apilada legalmente. Las piezas francesas también pueden ponerse en Baviera.**
- Todas las potencias mayores devuelven sus marcadores de victoria de las fortalezas de Sajonia a sus reservas.



Aliado Prusiano



Aliado Austriaco

♥ Tan pronto como el marcador de Sajonia se detenga en una casilla "Aliado austriaco", Austria y Sajonia son aliados cooperantes:

- Las piezas sajonas permanecen donde están. (EXCEPCIONES: Si el general sajón está en un apilamiento mixto, el jugador *María Teresa* mueve al general a la ciudad vacía más cercana.) De ahora en adelante, el jugador *María Teresa* juega con Sajonia. Si el general de Sajonia no se encuentra en ese momento en el tablero, puede recolocarse inmediatamente con nuevas tropas reclutadas, siguiendo las reglas de reclutamiento (ver sección 13).
- De haber algún marcador de victoria en las fortalezas de Sajonia, permanecen donde están.
- Austria y Sajonia cooperan. Ten en cuenta que esto convierte Dresden en un lugar de recolocación para los trenes de suministro austriacos. Las piezas de Sajonia mueven en la etapa de acción austriaca. Los puntos de victoria ganados (o perdidos) por Sajonia cuentan para (o contra) Austria. **Desde ahora Sajonia recibe 2 CTs por turno, indicado por la Tabla Política.**

19.4 Neutralidad

♥ Prusia y Sajonia pueden llegar a ser neutrales. Una potencia neutral participa en el juego con normalidad: Todavía recibe sus CTs, puede reclutar tropas, sus generales y trenes de suministros pueden ser recolocados, y así sucesivamente. Las únicas restricciones son:

- Las piezas neutrales nunca pueden abandonar su país natal.
- Los generales neutrales nunca pueden participar en combates.
- Las piezas extranjeras no pueden entrar en territorio neutral, ni se pueden trazar rutas de suministro a través de él.

20 CONTRATOS DE SUBSIDIO

♥ Los subsidios son pagos de CT a las potencias aliadas. Sólo las **potencias mayores** pueden dar subsidios, y sólo pueden dar subsidios a potencias **aliadas** (menores o mayores).

♥ En orden a dar/recibir subsidios, debe realizarse un contrato de subsidio. El contrato debe realizarse por una duración fija (por ejemplo, 2 turnos). No puede haber más de un contrato de subsidio entre dos potencias al mismo tiempo. Durante su duración, el contrato puede ser cancelado si las dos potencias están de acuerdo. EXCEPCIÓN: El contrato de subsidio inicial entre Baviera y Francia no puede ser cancelado.

♥ Tan pronto como haya un contrato de subsidio, el donante aportará **exactamente** 1 CT de sus ingresos al beneficiario. Se hace antes de que el donante mire las CTs robadas. Usa el marcador de subsidio "S" a modo de recordatorio: Pon tantos marcadores "S" delante del beneficiario como dure el contrato. Por cada subsidio recibido, el beneficiario descarta 1 marcador "S".

Ejemplo: Francia no puede hacer un contrato de subsidio con Austria, dado que ellos son enemigos. Pero puede hacerse con Prusia. Así que lo hacen, y ambas potencias acuerdan una duración de 3 turnos. En cada uno de los próximos 3 turnos, Francia cede 1 CT de sus ingresos a Prusia (antes de mirar las CTs).

21 NEGOCIACIONES

♥ Todas las potencias, incluso enemigas, pueden negociar con el fin de lograr un acuerdo sobre su forma de actuar. Los acuerdos pueden ser hechos sobre una estrategia coordinada, un armisticio, los votos para la Elección Imperial, un contrato de subsidio, etc. A las potencias les está permitido realizar tratos con las otras en la que cada una promete hacer ciertas cosas. **Todos los acuerdos son vinculantes; las promesas deben cumplirse.** Para evitar retrasar el juego, los jugadores deberían intentar realizar negociaciones breves y concretas. No se permiten negociaciones secretas.

♥ Las negociaciones **no pueden** desembocar en cambios o donaciones de CTs. El único modo de incluir CTs en las negociaciones es un contrato de subsidio.

♥ Los acuerdos nunca pueden cambiar una alianza, una regla del juego, o cualquier otra mecánica inherente al juego. (Por ejemplo, no puedes ponerte de acuerdo para que un general pierda la habilidad de proteger una fortaleza.) Las potencias no pueden ponerse de acuerdo en un tratado de paz (excepto la "Anexión de Silesia").

Ejemplos: a) El Ejército Pragmático ofrece a Austria un contrato

de subsidio de 2 turnos. La oferta, sin embargo, requiere que todos los generales austriacos abandonen Silesia tan pronto como sea posible.

b) Prusia ofrece a Austria que no le atacará en 2 turnos, pero demanda que Austria mantenga a sus generales a una distancia de protección de las fortalezas de Neisse y Cosel.

22 ARENBERG

♥ El general austriaco Arenberg tiene las siguientes habilidades especiales (adicionales a las habilidades normales de general austriaco):

- Siempre tiene suministro en los Países Bajos (Netherlands) y también puede recibir suministro del tren de suministros del Ejército Pragmático.
- También puede ser recolocado en una fortaleza mayor holandesa.

23 CONDICIONES DE VICTORIA

♥ Una potencia mayor gana inmediatamente, finalizando el juego, si su reserva de marcadores de victoria está vacío a) al final de cualquier etapa de acción (suya o de otro jugador) o b) al final de cualquier etapa política, o c) **al final de la elección imperial.**

♥ Si más de una potencia tiene su reserva de victoria vacía, la victoria es para la potencia con la reserva vacía que pudiese haber jugado más marcadores adicionales de haber continuado el juego. Si persiste el empate, entre las potencias empatadas, *María Teresa* gana todos los empates, mientras que *Luís XV* pierde todos los empates.

♥ Si ningún jugador tiene vacía su reserva de victoria después del cuarto invierno, el juego se da por finalizado. Cada potencia mayor totaliza sus cuatro marcadores de invierno. El ganador es la potencia con el resultado más bajo. Si hay empate, entre las potencias empatadas, *María Teresa* gana todos los empates, mientras que *Luís XV* pierde todos los empates.

24 EL JUEGO PARA 2 JUGADORES

MARIA está diseñado para ser un juego para 3 jugadores. Sin embargo, puede ser jugado por 2 jugadores con las siguientes modificaciones en las reglas. Sin embargo, el juego no tiene todo su sabor maquiavélico con sólo 2 jugadores.

♥ Para el juego introductorio con 2 jugadores, todas las reglas son válidas, excepto:

- El jugador A juega con Francia, Prusia, Sajonia y Baviera. El jugador B con Austria.
- Se modifican las condiciones de victoria: el jugador A gana tan pronto como **ambas** potencias mayores completen sus condiciones de victoria del juego con 3 jugadores (esto es, Prusia controla al menos 12 fortalezas en Silesia/Austria, y Francia controla al menos 9 fortalezas en Austria).
- El jugador B gana si ni Prusia ni Francia completan sus condiciones de victoria individuales al final del juego (turno 9).
- Todos los demás casos son empates.

♥ Para el juego avanzado con 2 jugadores, todas las reglas

son válidas, excepto:

- El jugador A juega con Francia, Prusia, Sajonia y Baviera. El jugador B lo hace con Austria y el Ejército Pragmático.
- Los subsidios sólo se pueden otorgar a las potencias menores.
- Si un jugador selecciona 2 Cartas Políticas en un turno, sólo puede ejecutar una de ellas. La otra tiene que ser descartada.
- El marcador político de Sajonia es movido uno a la derecha siempre que Francia (así como Prusia) pierde un punto de victoria, pero sólo debido a una derrota en combate en el mapa de Bohemia o por falta de suministros en el mapa de Bohemia.
- En la fase de combate, el Ejército Pragmático no está obligado a realizar sus combates después de Austria. El jugador B es libre de elegir el orden de sus ataques.
- Las condiciones de victoria no cambian, salvo porque todos los empates son ganados por el jugador B.

25 REGLA POLÍTICA OPCIONAL

Con esta regla opcional para la política, el faroleo ya no será completamente gratuito, dado que una CT usada como farol estará fuera de la mano del jugador un turno completo. Se recomienda jugar con esta regla.

♥ Se modifican algunas reglas de la sección 17. El segmento "Política" se amplía en una fase:

1. De la tabla política, devuelve a los jugadores las CT bocabajo.
2. Revela dos Cartas Políticas.
3. Determina el triunfo político.
4. Las potencias mayores colocan CTs en la tabla política.
5. Determina el orden de influencia.
6. Selecciona Cartas Políticas.

25.1 Devuelve las CTs bocabajo a los jugadores

♥ En esta fase, los jugadores devuelven a sus manos cualquier CT bocabajo de la tabla política sobrante del turno anterior.

25.2 Revela 2 Cartas Políticas

♥ Esta fase no se modifica.

25.3 Determina el palo del triunfo

Esta fase no se modifica

25.5 Determina el orden de influencia

♥ En esta fase cambia la siguiente regla:

- Una CT que no sea del palo del triunfo político **no** se devuelve a la mano de la potencia que la jugó. Colócala bocabajo en la tabla política. Solo las CTs bocarriba cuentan para determinar la influencia política.

NOTA: Estas cartas bocarriba “de farol” se devuelven al jugador durante la fase 1 del segmento político del siguiente turno.

25.6 Selecciona Cartas Políticas

♥ En esta fase cambian las siguientes 2 reglas:

- Si una potencia mayor selecciona una Carta Política, sólo sus CTs bocarriba van a la pila de descartes.
- Tan pronto como ambas Cartas Políticas son seleccionadas, todas las potencias mayores cuyo turno aún está por llegar *no* recogen sus CTs de la tabla de vuelta a su mano. En vez de eso, esas CTs se voltean, de modo que se quedan bocabajo en la tabla política. NOTA: Estas cartas bocabajo se devuelven a los jugadores durante la fase 1 del segmento político del siguiente turno.

AUTOR: Richard Sivél

CUBIERTA: Andreas Töpfer

ILUSTRACIONES DE CARTAS TÁCTICAS: Andreas Töpfer, Hans Baltzer

OTRAS ILUSTRACIONES: Richard Stubenvoll

INVESTIGACIÓN HISTÓRICA: Richard Sivél

MAQUETACIÓN, TEXTOS, TRADUCCIÓN: Richard Stubenvoll

CORRECCIONES EN INGLÉS: Bowen Simmons

TRADUCCIÓN AL ESPAÑOL: Óscar Portugal

PLAYTESTING: Anton Telle, Steffen Schröder, Thorsten Hennig, Alexander Hofmann, Manfred Wichmann, Josef Gundel, Birte Wolmeyer, Sven Grünwitzky, Franziska Gilbert, Andrea Homberg, Stefan Stubenvoll, Tatyana Shako, Louise Gilbert, Ralf Viereck, Bowen Simmons, Michael Benkendorf, Bernd Eisenstein, and others. ¡Muchas gracias a todos!

BIBLIOGRAFÍA: Christopher Duffy, Friedrich der Große, Ein Soldatenleben, Benziger 1986. Wolfgang Handrick, Die Pragmatische Armee 1741.1743, R. Oldenburg Verlag 1991. Ludwig Reiners, Friedrich, Das Leben des Preußenkönigs, dtv, 1980. Wolfgang Venohr, Fridericus Rex, Friedrich der Große . Porträt einer Doppelnatur, Gustav Lübbe Verlag, 1988. J.B. Weiss, Maria Theresia und der österreichische Erbfolgekrieg, Prandel & Ewald, Wien 1863.

El fondo de la portada representa el glorioso ataque de los dragones de Bayreuth en la batalla de Hohenfriedberg. el boceto a lápiz de Andreas Töpfer se basa en una litografía de von Rössler.

©2009 histogame . spielverlag richard stubenvoll . D 10435 Berlin

Todos los derechos de histogame y el autor.

Si tienes alguna duda sobre las reglas, ideas o consejos, por favor, ponte en contacto con:

<http://www.histogame.de>

Notas de diseño

Todo tiene dos caras, pero sólo si imaginas de algo que tiene tres caras puedes realmente captar su esencia. (Heimito von Doderer) - Después de publicar FRIEDRICH, una idea obvia para un segundo juego era la Guerra de Sucesión Austríaca. Nada podía ser más fácil, era lo que pensaba en 2004, dado que podría usar los mismos sistemas de juego en el movimiento, suministros y combate. Los únicos cambios requeridos podrían ser para las diferentes situaciones estratégicas.

Mientras las características básicas de la Guerra de los Siete Años podían ser reducidas a dos facetas - siendo una la lucha desesperada de Prusia por sobrevivir y la otra la asombrosa muerte de la Zarina - la Guerra de Sucesión Austríaca era un asunto mucho más polifacético y enrevesado. Hubo mucha diplomacia, cambios de alianzas, rápidos movimientos de ejércitos entre distintos teatros de operaciones, cambios rápidos de la situación estratégica global y - lo más importante - en diferentes momentos diferentes potencias estaban a la defensiva. Por ejemplo, en 1943 los austriacos llevaron a los franceses desde Praga de regreso a través de Alemania y más allá del Rin en menos de 12 meses, sólo para ser conducidos de vuelta a Praga en 1744 después de unas pocas semanas de marchas forzadas. Un juego que no sea capaz de captar estos rápidos cambios de la fortuna, estos dramáticos ascensos y caídas, no podría capturar su fondo. También perseguía un juego más breve que FRIEDRICH - ¡a pesar del hecho de que el conflicto fue un año más largo y que ocurrieron muchas más cosas en los frentes político y estratégico! Creo que quería la cuadratura del círculo. Y, en efecto, después de unas pocas semanas me di cuenta de que el "Nada podía ser más fácil" era pura ceguera. Antes de que pudiese encontrar la *tercera cara* en el diseño, tendrían que pasar años.

El primer problema era el mapa: ¿Cómo podría unir todos esos teatros de operaciones (Flandes, Italia, Bohemia, Silesia) en un mapa? Rápidamente decidí dejar Italia fuera del juego - y de un plumazo a las potencias que allí combatieron (España, Cerdeña-Piamonte, Nápoles) y todos los problemas de diseño que habría tenido con ellas. De cualquier forma la guerra en Italia realmente no se puso en marcha hasta 1743, así que creo que la decisión fue correcta.

El siguiente problema llegó inmediatamente después: El primer mapa del prototipo era un mapa de esta parte de Europa. Debido a la enrevesada extensión de los países, el 60% del mapa consistía de territorios en los que rara vez entró nadie. Para empeorar las cosas, estos territorios estaban en el centro del mapa, ¡y era algo realmente horrible! Maniobras con tus piezas a lo largo de los bordes preguntándote todo el tiempo: ¿Por qué demonios hay tanto vacío en el centro? - Así que dividí el mapa en dos partes, con diferentes escalas y giradas una contra otra (ése es el motivo por el que sólo puedes cambiar de mapa por el Sur), ¡y voila! Se jugaba mucho mejor. - Dos comentarios más: 1.) En el reverso del mapa encontrarás un mapa de Europa normal con los dos mapas representados en su debida posición. 2.) Algunos enclaves prusianos, especialmente en la mapa de Flandes, no se muestran para simplificar el juego y evitar las excepciones que su inclusión podría haber acarreado.

Inicialmente estuve apuntando a 3 o 4 horas de duración máxima del juego. (Ahora está en 5 horas.) La cuestión era: ¿Cómo hacer posible el rápido ritmo de cambios de estrategia en este espacio de tiempo? Primeramente, acorté el marco temporal a 5 años (esto es, el juego debería finalizar con Prusia saliendo en 1745), y más tarde, con pesar de mi corazón, lo recorté un año más. Lo más importante, sin embargo, era necesariamente acelerar el ritmo de juego. Para ello, se introdujeron las marchas forzadas y las victorias en batallas (estas últimas catalizadoras de la victoria en el juego), y - por la misma razón - todo

lo perteneciente a la categoría de tácticas con demora fue sacado del sistema (por ejemplo, en MARIA un general no tiene que detener su movimiento cuando elimina un tren de suministros). El reparto de las manos iniciales de CTs tiene las mismas motivaciones. (Por cierto: Estas CTs iniciales simulan la gran preparación para la guerra de Prusia.) Además, las reglas de suministro fueron reforzadas: Ahora el suministro es comprobado antes de que muevas tus piezas, y no puedes conquistar fortalezas con un general bocabajo. ¡Realmente eran una tortura! Debido a la introducción de las marchas forzadas campañas como la de 1743/1744 ya son realmente posibles en el juego. Pero, no puedes abusar de las marchas forzadas para atacar con la velocidad del rayo y no puedes eliminar trenes de suministro llegando desde ninguna parte. Considerándolo todo, una marcha forzada corresponde a un movimiento al interior de las líneas, y - como un efecto secundario- las fortalezas tienen ahora una importante función de bloqueo. (Por cierto: ¡No subestimes las 4 fortalezas de elector en el mapa de Flandes, dado que son una importante protección del flanco de Baviera! - Con todos estos cambios, MARIA se juega de forma muy diferente a FRIEDRICH. El juego tiene tensión, la situación puede cambiar incluso con pequeños eventos, y rara vez se perdonan los errores.

También quise integrar:

a) Húsares (que también podían haber sido llamados Pandurs¹, Grenzer², o campesinos de Bohemia). Los húsares existieron desde el primer prototipo, pero durante mucho tiempo raramente aparecieron físicamente en el tablero. Muchos *playtesters* lo señalaron, y estaban en lo cierto. Con las reglas actuales, ahora los húsares son perfectos: Como molestas plagas, convierten una campaña en Austria en muy cara. Estoy seguro de que los jugadores pronto odiarán o amarán a los húsares - ¡dependiendo de si juegan o no con Austria!

b) Elección Imperial: ¿Un juego sobre la Guerra de Sucesión Austríaca, donde Baviera no puede robar la corona imperial de los Habsburgo? ¡Inconcebible!

c) Cambios políticos en la forma de aliados desleales, la anexión de Silesia, negociaciones, derrota de Sajonia y la salida y regreso de Prusia a la guerra, etc. Fueron parte importante del conflicto, y era necesario que fuese posible en el juego.

Destinado en principio a ser un juego de 4 jugadores, MARIA llegó a ser rápidamente un juego para 3, en el que un jugador controla Austria y el Ejército Pragmático. Sin embargo, hubo algunos problemas graves con esto: a) Las dos potencias eran jugadas como si fuesen una sola potencia en demasía; no tenían la tensión entre ellos que existió históricamente. b) El jugador prusiano no estaba interesado del todo en la acción del mapa de Flandes. c) Prusia nunca podría firmar la paz. Hacerlo supondría que el jugador quedaría relegado a contemplar el juego durante una hora. Incluso si condujese a la victoria Prusia podría no hacerlo. - Si recuerdo bien, fue Sven Grünwitzky quien vino con la idea del *jugador esquizofrénico* después de la primera partida de prueba. ¡Y la idea funciona perfectamente! Resuelve todos los problemas mencionados anteriormente de un plumazo, y desde un punto de vista histórico incluso es justificable, dado que Prusia y Gran Bretaña -aunque nominalmente enemigos- no estuvieron en guerra, excepto en 1745, cuando estuvieron formalmente en guerra durante unos pocos meses. Y en lo concerniente a Austria, ambas potencias trataron de presionar a María Teresa en la misma dirección: Permitir a Prusia continuar adelante con Silesia, y com-

¹Soldados irregulares croatas utilizados principalmente para hostigar tras las líneas enemigas (N.T).
²Sucesores de los Pandurs, su principal misión era cuidar de las fronteras de Croacia y Transilvania frente a los turcos (N.T).

batir a Francia y sólo a Francia.

Llegados a este punto, habían transcurrido 4 meses de diseño y el juego se estaba perfilando muy bien. Sin embargo, había una cuestión básica a la que no había respondido, y para dar respuesta a esta pregunta básica necesité 4 años más, y lo encontré sólo por un tortuoso camino. Esta pregunta básica era: ¿Cómo gana una potencia la partida?

Como mencioné antes, debería ser posible que cada potencia abandonase la estrategia defensiva. Por supuesto, a una potencia debería serle posible aún ganar el juego basándose en la defensa. Desarrolle entre diez y quince conjuntos de condiciones de victoria. Las probé todas, y tuve que rechazarlas todas. Hubo reglas para fatiga de guerra, para abortar ofensivas, para colapso, hubo reservas de marcadores de victoria separadas para cada mapa, puntos de victoria por provincias, exigencias conectadas, y así una y otra vez. O un conjunto de condiciones de victoria no funcionaba del todo, o funcionaba técnicamente pero resultaba una construcción de reglas artificiales y sin alma, o funcionó maravillosamente en que producía las acciones deseadas, pero también era un juego que aburría hasta la muerte, o tenía algún otro defecto fatal. - Este proceso de prueba y rechazo duró muchos años, y fue interrumpido en periodos de tiempo cuando abandoné a MARIA en un armario, así como por otros proyectos que necesitaban toda mi atención.

En ocasiones es maravilloso lo que ocurre con los problemas si *no* piensas en ellos. Para MARIA, fue la fermentación de la vaga sensación de que - aunque las reglas de juego ya eran un poco complejas - simplemente carecían de una *tercera cara*. Esto es, necesitaba del sistema político con objeto de integrar Italia y el importante papel de Rusia. Durante muchos meses temí hacer esto dado que no quería recargar más el juego con más reglas. Pero, una vez que introduje el sistema político (dentro del cual era posible integrar la rendición de Sajonia, que previamente tenía sus torpes reglas especiales), ¡Estaba asombrado! ¡De repente se habían ido todos los problemas con las condiciones de victoria! ¿Pero por qué? Debido a la sencilla razón de que ahora Prusia tenía que jugar de forma muy diferente al juego sin el sistema político. Por supuesto, Prusia puede tratar aún de jugar sin firmar la paz con Austria. Pero, si Sajonia es derrotada, y Silesia no es país natal de Prusia, y se pierde el segundo tren de suministros, e incluso el *Viejo Dessauer* no está disponible, entonces: Buenas noches, mi querido castillo de cartas de Branderburgo. Sólo ahora hizo MARIA de la invasión de Silesia lo que significaba para Prusia: Un camino de alto riesgo en la cuerda floja, que podía acabar de forma muy diferente. Otro aspecto del sistema político es que ahora las negociaciones son muy comunes, e incluso los contratos de subsidios son comunes en el juego (antes, la mayoría no se hacían nunca), y el juego es mucho más excitante e impredecible.

Aunque nunca se planeó, las reglas de MARIA son muy diferentes a las de FRIEDRICH. Desafortunadamente también son más complejas. Ambos hechos están debidos al carácter muy diferente de la Guerra de Sucesión Austríaca. Lo que funcionó con FRIEDRICH, no funcionó con MARIA (y viceversa). Para ayudar a los novatos a aprender el juego, se desarrolló el juego introductorio, que es una especie de FRIEDRICH ligero con los papeles de atacante/defensor claros. Pero es en el juego avanzado donde brilla realmente MARIA, con todos sus enredos políticos, negociaciones y campañas estratégicas. Confío en que los jugadores estén de acuerdo conmigo, y que MARIA les aporte muchas horas de juego tenso lleno de sabor maquiavélico.

CARTAS POLÍTICAS

- 1741 -

GUERRA SUECO-RUSA : Imbuida de la esperanza de restablecer su Imperio Báltico, Suecia declara la guerra a Rusia. La audacia de la nobleza sueca se incrementa enormemente por los grandes subsidios franceses.

¿AYUDA MILITAR? : El Regente Ruso Biron es destituido por la Gran Duquesa Ana. Desgraciadamente, no es su deseo satisfacer la promesa de 30.000 hombres para ayudar a Austria.

NÁPOLES : El Reino de Nápoles se alía con Francia y España, y reclama las posesiones austriacas en Italia.

CARLOS MANUEL I : Carlos Manuel de Cerdeña-Piamonte tiutubea a la hora de tomar partido por un bando. España le promete La Lombardía, Versalles habla con voz angelical, mientras que María Teresa espera que prevalezca la razón. — **¡El marcador de Sajonia sólo se puede mover si Sajonia está en este momento aliada con Prusia!**

LA GUERRA DE LA OREJA DE JENKINS : Robert Jenkins, capitán de un barco mercante británico, exhibe su oreja amputada ante el Parlamento Británico. Este hecho se interpreta como la prueba definitiva de que España está abordando barcos británicos. Inglaterra declara la guerra a España. — **Este turno, Francia recibe 1 CT menos.**

DINAMARCA : El Reino de Dinamarca decide enviar un contingente de tropas para unirse al Ejército Pragmático, con el objeto de cumplir lo prometido en la Pragmática Sanción. — **El Ejército Pragmático recibe inmediatamente 1 CT y 3 tropas.**

- 1742 -

GOLPE DE ESTADO : El menor de edad Iván VI y su madre, la regente Ana Ivanova, son destronados en un incruento golpe de estado. Isabel, hija de Pedro el Grande, asciende al trono. Tiene una aversión innata hacia Austria e Inglaterra.

RENDICIÓN SUECA : Suecia se rinde. La Zarina insiste en que Suecia ceda la Finlandia meridional con objeto de complacer las ambiciones de Pedro el Grande. A partir de entonces, planea fortalecer su posición frente a sus enemigos de la Corte e iniciar reformas.

ESPAÑA : La incansable codicia de la Reina de España ambiciona el Reino de Lombardía para su hijo, Don Felipe. Pensando que alguien que demanda mucho, al menos puede conseguir un poco, reclama la herencia completa austriaca.

CERDEÑA-PIAMONTE : Después de meses dubitativo, Carlos Manuel I de Cerdeña-Piamonte decide que la hegemonía borbónica en Italia no le es favorable. Se alía con Austria.

MERCENARIOS DE HESSE : El Landgrave de Hesse-Cassel, Federico II, pone su ejército de mercenarios a disposición del mejor postor. — **Tu potencia mayor recibe 3 tropas inmediatamente.**

ELECTORADO PALATINO : El Electorado Palatino apoya abiertamente al bando de Francia y Baviera. Se firma una alianza. — **Mannheim es controlada por Francia de inmediato, Francia recibe 1 CT y 3 tropas.**

ELECCIÓN IMPERIAL :

1. Conserva esta carta, y roba otra para reemplazarla de forma que haya dos Cartas Políticas bocarrriba como siempre.

2. Pon esta carta bocarrriba encima del mazo de Cartas Políticas (como recordatorio).

3. Al final del turno en curso, se elige al Emperador.

- 1743 -

EL COMLOT LOPUKHIN : El complot Lopukhin ha fallado. Los conspiradores son torturados y desterrados a Siberia. Incluso la Zarina ordena que le arrancan la lengua a Natalia Lopukhina. El embajador austriaco es sospechoso de estar involucrado.

ALEXEI BESTUSCHEW : La zarina Isabel pierde interés en gobernar. Da a sus consejeros mucha libertad — especialmente a Alexei Bestushew que es muy conocido por su corrupción. Él tiende la mano a Viena, Berlín y Versalles.

COMODORO MARTIN : El comodoro Martin navega con 5 barcos de guerra dentro de la Bahía de Nápoles, amenazando con cañonear la ciudad al menos que el Reino de Nápoles se declare neutral. Después de una hora de deliberaciones, el consejo de la ciudad acepta el ultimátum.

FRANCIA : Francia promete a España su apoyo en la conquista de los ducados de Milán y Parma. Además, Inglaterra es obligada a devolver Gibraltar y Menorca. La guerra contra los británicos será librada por mar y tierra, en Italia y en los Países Bajos.

UNIÓN DE FRANKFURT : Federico el Grande promueve la Unión de Frankfurt. Consiste de Hesse-Cassel, el Palatinado, Francia y Prusia. Los dos primeros países movilizan un ejército para apoyar a Baviera. — **Francia o Baviera reciben inmediatamente 2 tropas.**

LA CUADRUPLE ALIANZA : Inglaterra, Austria, Sajonia y los Países Bajos firman la Cuádruple Alianza. El objetivo es la reconquista de Silesia y el reparto de las posesiones prusianas entre Austria y Sajonia. — **Sajonia se alinea inmediatamente con Austria y recibe 2 tropas.**

- 1744 -

CATALINA : Federico concierta el matrimonio del heredero Imperial Ruso y Sofía de Anhalt-Zerbst (más tarde conocida como Catalina la Grande). Las relaciones entre Rusia y Prusia alcanzan un nuevo nivel de amistad.

RUSIA : Bestushew tiene éxito en conseguir la expulsión del embajador francés de Rusia. Además gana ventaja frente a su antagonista Lestocq y convence a la Zarina para aliarse con Austria.

GENOVA : La República de Génova se une a la Alianza Borbónica y afirma que enviará 10.000 soldados. Los Franco-Españoles están avanzando con fuerzas renovadas y confianza hacia Alessandria.

PAZ POR SEPARADO : Carlos Manuel está negociando una paz por separado que podría dar a Cerdeña una amplia variedad de posesiones. Sin embargo, incluso aunque los preliminares ya están firmados, sus recelos de Versalles y Madrid prevalecen y permanece leal a María Teresa.

ALZAMIENTO JACOBITA : Financiados por Francia, los Jacobitas se están alzando en Escocia. Conquistan Edimburgo. A partir de entonces caen rápidamente Manchester y Lancaster, y los rebeldes se encuentran sólo a 100 millas de Londres. Los Británicos llaman a las tropas del Continente Europeo. — **El Ejército Pragmático debe colocar 1 general inmediatamente dentro de la casilla Fuera del mapa "England", sus ingresos de CT se reducen en 1. Ambos efectos duran hasta el final del juego.**

GUERRAS DE CARNATIC : En las Guerras de Carnatic, Francia conquista Madrás, una importante base comercial británica en el Sur de la India. Ahora, los beneficios del comercio con Madrás están llenando las arcas de guerra francesas en lugar de las de los británicos. — **El Ejército Pragmático o Francia reciben inmediatamente 1 CT y 2 tropas.**