

REGLAS MAQUIAVELO

Este juego se desarrolla en la zona de Italia, en el siglo XVI. Esta zona era disputada por ocho potencias principales: Nápoles, Turquía, Venecia, Los estados Papales, Austria (=España), Florencia, Milán y Francia. Cada una de ellas intentará controlar el máximo número de zonas posible. Gana el juego quien controla al menos 18 ciudades (fortificadas o no fortificadas).

Secuencia de Juego: (Reglas Básicas)

Cada turno representa una estación (primavera, verano y otoño). No hay turno de invierno porque en aquella época las operaciones militares se suspendían cuando llegaba el frío. Cada turno se divide en cinco fases:

- 1.- Fase de ajuste de unidades militares (solo en primavera)
- 2.- Fase de diplomacia
- 3.- Fase de órdenes
- 4.- Fase de ejecutar los movimientos y conflictos.

Como las órdenes se escriben secretamente y los movimientos son simultáneos, esto quiere decir que, después de la diplomacia me escribiréis un mail con vuestros movimientos. Cuando haya recibido todos los mails ejecutaré el movimiento y os mandaré los resultados.

1. Fase de ajuste de unidades militares

Esta fase solo ocurre en los turnos de primavera. Simplemente se cuentan las ciudades que cada jugador controla. El número de unidades militares que puede tener al final de la fase de primavera ha de ser igual al número de ciudades que controla.

Si tienes más unidades que ciudades puedes quitarlas de cualquier parte del mapa. Si tienes menos unidades que ciudades puedes comprar nuevas y situarlas en áreas controladas por ti y que estén situadas en tu país natal tal como se definió en las instrucciones del escenario.

1.1. Determinando el control:

El control solo se determina al principio del turno de primavera. Para controlar una ciudad y su provincia una de tus unidades militares debe estar en cualquiera de ellas al principio del turno de primavera (ella y nadie más, claro). En ese momento se reemplaza cualquier marcador de control previo por uno de tus marcadores regulares de control, de forma que tu unidad puede marcharse de esa provincia manteniendo el control hasta que otra potencia ocupe el área al principio del turno de primavera.

Si un jugador tiene una guarnición en la ciudad y otro un ejército en la provincia nadie controla el área y se quita cualquier marcador de control previo.

Al principio del escenario se definen unas zonas de control de partida, algunas de ellas son marcadores normales de control y otras son marcadores especiales, home controls, que sirven para situar las nuevas unidades como se dijo antes.

Venecia y áreas de mar: Los marcadores de control nunca se pueden poner en áreas de mar, excepto por Venecia, que no tiene provincia y en la que solo puede haber flota o guarnición.

2. Fase de Diplomacia:

Por correo es libre, y se realizará entre los jugadores intercambiando e-mails. No hay reglas, pero quisiera que me enviarais una copia de estos correos, para enterarme de lo que pasa.

3. Fase de órdenes:

Las órdenes me las mandareis por e-mail a mí. A la mañana del día siguiente leeré todas las órdenes y las ejecutaré, respondiendo con los resultados. Si un jugador no me manda sus órdenes, consideraré que sus unidades no hacen nada.

3.1. Introducción:

Hay seis tipos de ordenes diferentes que una unidad puede recibir. Una unidad puede ejecutar solo una orden por turno. Hay tres tipos de unidades:

- Ejército (Army) (A)
- Flota (Fleet) (F)
- Guarnición (Garrison) (G)

3.2. Restricciones al movimiento:

No puede haber más de un ejército o flota en un área.

No puede haber más de una guarnición en una ciudad fortificada.

Los ejércitos solo pueden avanzar por tierra, a no ser que sean llevados por una flota.

Guarniciones: Solo son permitidas en ciudades fortificadas. No pueden existir en ninguna otra zona.

Flotas: Solo pueden estar en zonas de mar o en la provincia de zonas costeras (se considera que están en cualquier lugar de la costa). Desde la provincia solo se puede mover a las zonas de mar adyacentes o a provincias vecinas (importante!)

Estrechos: Son las dobles flechas del mapa. Los pueden atravesar tanto las flotas como los ejércitos. Caso particular de Messina (MES) Si hay una flota (no ejército) en la provincia de Messina, ésta controla el estrecho, pudiendo bloquear el paso entre GON e IS tanto a flotas como a convoyes de ejércitos.

3.3. Los seis tipos de órdenes:

A. Avanzar/atacar (-)

Esta orden se puede dar a una flota o ejército (pero no a una guarnición) Dice que una flota o ejército avancen a una localización adyacente. Ejemplo: Para decir que un ejército en Tyrol avance hacia Milán hay que escribir: A TYR-MIL.

B. Sitiar (B)

Esta orden se puede dar a un ejército o a una flota. Indica a la unidad que inicie un sitio sobre una ciudad fortificada (con círculo alrededor del punto) en la que hay una guarnición enemiga.

Un ejército puede sitiar cualquier ciudad excepto Venecia. Una flota solo puede sitiar ciudades con puerto (el ancla) fortificadas.

Si una unidad está sitiando una ciudad ninguna otra puede estar en la provincia al mismo tiempo. La unidad puede ser apoyada por otras unidades amigas de áreas vecinas. Para indicar que una unidad ha iniciado un sitio se sitúa la ficha bajo la guarnición de la ciudad. Ejemplo: para ordenar a la flota de Pisa que sitie la ciudad se escribe F PISA B.

C. Mantener (H)

Esta orden se puede dar a cualquier ficha. Indica que no haga nada. Si alguien da una orden que no se puede realizar, ésta se convierte automáticamente en una orden de hold.

D. Apoyar (S)

Esta orden se puede dar a cualquier unidad. Indica a la unidad que apoye a otra a realizar sus órdenes. La unidad que apoya se queda en el sitio en el que estaba.

Se puede apoyar a una unidad militar que no intenta avanzar y quiere quedarse en su actual área. El tipo de orden de la unidad a la que apoyas y su tipo ha de ser anotado también en la orden. Ejemplo Para ordenar que el ejército de Florencia apoye al ejército que está sitiando Arezzo se escribe: A FLO S A ARE B.

Para poder apoyar, la unidad que apoya debe ser capaz de avanzar en el área donde se está realizando éste. Una flota no puede apoyar una zona no costera. Excepción una guarnición (sitiada o no) puede apoyar en el área que contiene su ciudad (únicamente).

Una unidad militar puede apoyar el ataque de otra sobre un área. No es necesario que ambas unidades sean adyacentes, pero han de poder moverse ambas al área atacada (pero no vía convoy).

E. Convoy (C)

Esta orden solo puede ser dada a una flota que esté en una zona de mar (no en provincia costera). Le dice a la flota que mueva a un determinado ejército a través del área de mar que ocupa. El ejército en cuestión debía estar en una provincia costera de esa zona de mar y podrá desembarcar en cualquier lugar de la costa de ese mar. Se pueden hacer convoys a través de varias zonas de mar teniendo flotas en todas ellas y haciendo todas ellas movimiento de convoy. El ejército debe acabar su movimiento en tierra. Ejemplo: para ordenar a una flota en el Upper Adriatic que cargue a un ejército en Bologna hasta Istria hay que escribir: A BOL-IST y F UA C A BOL-IST.

F. Conversión (=)

Esta orden se puede dar a cualquier tipo de unidad. Significa que la unidad cambia de tipo.

Las conversiones solo se pueden realizar en áreas con ciudades fortificadas.

Solo las guarniciones pueden entrar en las ciudades fortificadas, por lo que una flota que se quiera convertir en ejército (o viceversa) ha de convertirse primero en guarnición.

Una conversión es equivalente a un ataque si el área está ocupada por un enemigo.

Si una guarnición intenta convertirse y otra unidad enemiga intenta avanzar sin apoyo al área de la guarnición no ocurrirá nada. Ni la guarnición se convertirá ni el enemigo avanzará.

3.4. Cooperación.

Tu puedes apoyar o llevar en convoy unidades pertenecientes a otro jugador. Hay que especificar la nacionalidad de la ficha en la orden.

4. Fase de movimientos y conflictos.

4.1. Resolución de conflictos:

Un conflicto puede involucrar fuerzas iguales o desiguales.

A. Conflictos entre fuerzas iguales:

Si las ordenes de dos o mas fuerzas de igual fuerza resulta en un conflicto entonces no se realiza ningún movimiento. Esto es llamado "standoff"

Si dos unidades de igual fuerza tienen ordenes de avanzar en el área que ocupa la otra ninguna avanza.

Ejemplo: Papado A ROME-CAP, Nápoles F CAP-ROME

Si dos o más fuerzas iguales tienen ordenes de entrar en la misma área ninguna podrá avanzar Ejemplo:

Papado A ROME-CAP, Nápoles F NAP-CAP

Un espacio dejado vacante como resultado de un standoff (como en el caso anterior) no puede ser usado por otras unidades para retirarse.

Una unidad con ordenes de avanzar en un área ocupada por otra con órdenes de mantener, sitiar o convoy no puede avanzar y la otra unidad aún puede realizar sus órdenes.

Una unidad con ordenes de avanzar en un área ocupada por otra con órdenes de apoyo no puede avanzar, pero la otra ya no puede realizar sus órdenes (el apoyo es cortado) excepto si el apoyo es dado hacia el área de la que proviene el ataque.

B. Conflictos entre fuerzas desiguales:

La fuerza mayor siempre gana.

Si una fuerza superior tiene ordenes de mantener un área y otra fuerza inferior intenta avanzar a ésta, la fuerza inferior no avanza.

Si una fuerza superior tiene ordenes de avanzar a un área ocupada por una fuerza inferior, la fuerza superior avanza y la otra deberá retirarse.

Si una unidad que da apoyo es desalojada por una fuerza superior el apoyo es cortado.

Si dos fuerzas desiguales tienen ordenes de avanzar al área que la otra ocupa la superior realiza el movimiento y la otra deberá retirarse.

Si dos fuerzas desiguales tienen orden de avanzar a una misma área la superior realiza el movimiento y la otra se mantiene donde estaba.

C. No conflicto:

Si una fuerza ataca con éxito en un área mientras otra fuerza entre en el área original de la primera no se produce conflicto y se realizan los movimientos.

D. Casos raros:

Puedes ordenar fuerzas de tu ejército que ataquen una determinada área con la misma fuerza para que ninguna la ocupe pero no se pueda utilizar como área de retirada (por el standoff)

E. Ejemplo de conflicto:

Turcos: A HER-DAL, A BOS S A HER-DAL, F LA S A HER-DAL.

Venecia: F DAL S F UA, F UA S F DAL.

Los turcos tienen fuerza 3 y los venecianos fuerza 2, con lo que el ejército de Herzegovina avanza a Dalmatia y la flota de Dalmatia debe retirarse.

4.2. Interrumpiendo un convoy:

Si una flota con ordenes de convoy es obligada a retirarse pierde su habilidad de convoy y el ejército que debía llevar no se mueve en este turno. Por esto se deben resolver todos los conflictos de la flota antes que los terrestres.

4.3. Retiradas:

Los ejércitos y las flotas pueden retirarse. Las guarniciones no (se rinden). Una unidad que deba retirarse se mueve a un área adyacente desocupada. Hay ciertas restricciones:

Una unidad solo puede retirarse a un área a la que pueda mover legalmente.

Una unidad no puede retirarse al área de donde proviene el ataque.

Una unidad no puede retirarse a un área vacante debido a un standoff.

Una unidad no puede ser llevada en convoy durante una retirada.

Si la unidad que ha de retirarse está en un área que contiene una ciudad fortificada libre automáticamente la unidad se convierte en guarnición y se retira a la ciudad.

Una unidad no se puede retirar fuera del mapa o en provincias neutrales (definidas en el escenario).

Si no hay posibilidad de retirada la unidad se pierde.

Una vez resueltos los conflictos, yo diré qué unidades han de retirarse y dónde pueden hacerlo. Los jugadores de las nacionalidades correspondientes a las unidades en retirada me dirán dónde retiran sus unidades efectivamente por e-mail. Si dos unidades intentan retirarse a la misma área, ambas se pierden. Se puede escoger eliminar una ficha en vez de retirarla para evitar esto.

4.4. Sitios:

Las ciudades fortificadas deben ser sitiadas para ser capturadas (naturalmente si tienen una guarnición). El sitio se compone de dos pasos a realizar en turnos consecutivos.

Para empezar el sitio la unidad debe empezar el turno en el área de la ciudad. Debes dar a la unidad la orden de sitio (B)

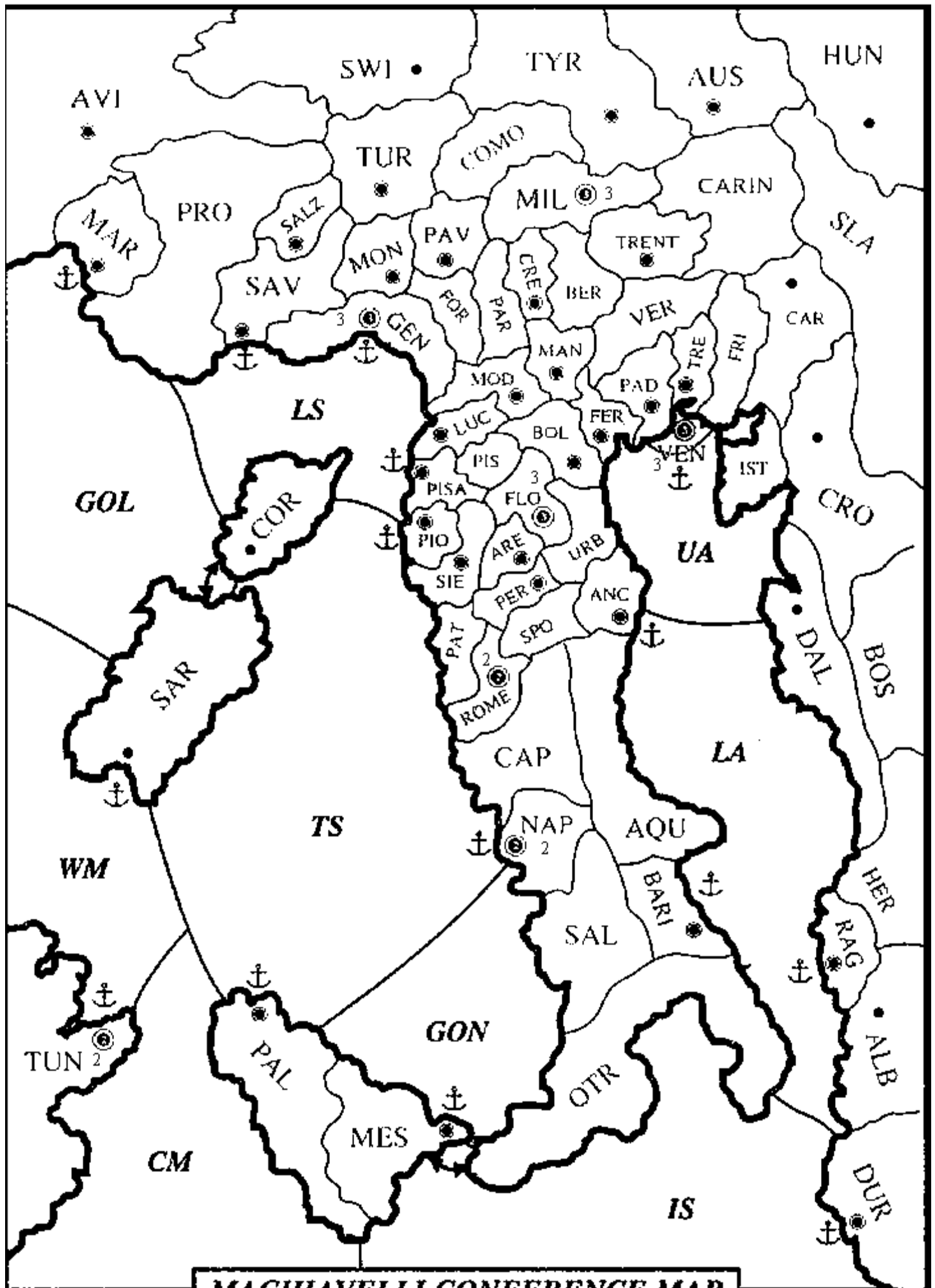
En el siguiente turno hay que dar a la unidad otra orden de sitio. Si la unidad que sitia no es forzada entonces a retirarse la ciudad automáticamente se rinde.

4.5. Guarniciones autónomas.

Son guarniciones en ciudades fortificadas que no son de nadie. No se mueven, lo único que hacen es defenderse. Hay que sitiárlas para acabar con ellas.

4.6. Civil disorder:

Si un jugador se rinde aplicaré la regla de civil disorder en su potencia. Todas sus unidades se quedan en el sitio. No realizan apoyos, y si son forzadas a retirarse, directamente son eliminadas.



MACHIAVELLI CONFERENCE MAP

Reglas Avanzadas y Opcionales

5. FINANZAS

La creación o la eliminación de unidades ya no se basa en el número de ciudades que un jugador controla, sino en sus finanzas. Los jugadores contabilizan sus ingresos al inicio de la Fase de Reajuste de Unidades Militares, la cual se realiza sólo durante el turno de Primavera. El despliegue inicial y la ubicación de las unidades militares y ducados a principio del juego se entiende como esta Fase para el primer turno de primavera.

5.1 Ducados

Los ingresos de un jugador se basan en el número de ciudades, las provincias y los mares que controla. Se mide en Ducados, que funcionan como la moneda de este juego. Los ingresos de un jugador provienen de la banca (en nuestro caso el director del juego), y van a parar a su "tesoro" particular. Los jugadores gastan ducados de su tesoro para mantener y comprar unidades militares, intentar sobornos, provocar rebeliones e intentar asesinatos.

5.2 Fuentes de Ingresos

Existen cuatro fuentes de ingresos:

1. Provincias: Cada jugador recibe 1 ducado (1d) por cada provincia que controle o disponga de unidad militar en ella. El jugador recibe ésto independientemente de si la provincia contiene una ciudad o de si existe una guarnición enemiga en la ciudad de esa provincia.

2. Áreas Marítimas: Cada jugador recibe 1d por cada area marítima que contiene una de sus flotas. (Excepto para el area de Venecia, este "control" de area marítima se pierde en cuanto la flota abandona el area).

3. Ciudades: Cada jugador recibe 1d por cada "Ciudad Menor" y 2 o 3 ducados por cada "Ciudad Mayor" que controle o que disponga de una guarnición *no asediada*. El número impreso en cada ciudad mayor (mirar el mapa), indica el número de ducados que esa ciudad proporciona. Ejemplo: Roma 2d . Las ciudades menores no disponen de número. Ciudades asediadas, y ciudades sin guarnición bajo rebelión no producen ingresos.

Aclaración: Si un jugador dispone de una guarnición no asediada en una ciudad, mientras que otro jugador tiene una unidad militar en esa misma provincia, el jugador que controla la ciudad recibirá sus ingresos correspondientes mientras que el otro jugador recibirá ingresos por la provincia.

4. Ingresos Variables: Cada jugador recibe unos ingresos variables propios, y en algunos escenarios Ciudades Mayores independientes también disponen de éstos. Consultar la Tabla de Ingresos Variables, lanzar un dado por **todos** los jugadores (no separadamente) y cruzar el resultado con el de tu país o ciudad. El resultado final es el número de ducados que ese jugador recibe.

- Tabla 1. **Ingresos Variables**

Tirada de Dado						
Ciudad o País	1	2	3	4	5	6
Austria	1	2	3	3	4	4
Florenia	1	2	3	3	4	5
Francia	1	2	3	4	5	6
Génova	1	2	2	3	3	4
Milán	2	3	3	4	4	5
Nápoles	1	2	2	3	3	4
Papado	2	3	3	4	5	6
Turquía	1	2	3	4	5	6
Venecia	2	3	3	4	4	5

5.3 Préstamos y Traspaso de Ducados

Los ducados pueden pasarse o prestarse (posiblemente con interés) a otros jugadores simplemente anunciándolo al director de la partida. La devolución de los préstamos dependerá sólo de la bondad e integridad del jugador (Vigilad pues a los listillos...).

5.4 Pago de Unidades Militares

Después de determinar las áreas controladas y los ingresos anuales, cada jugador debe pagar 3 ducados por cada unidad militar (Flota, Ejército o Guarnición) que tenga sobre el tablero o que quiera construir.

- Una vez pagada una unidad, no deberán abonarse nuevos ducados hasta la siguiente fase de Primavera.
- Si un jugador decide no pagar por una unidad (voluntariamente o por falta de ducados), ésta es inmediatamente retirada del juego.
- Las nuevas unidades militares son colocadas de acuerdo a las reglas básicas del juego.
- El pago de unidades militares es secreto y debe ser revelado simultáneamente (por el director del juego).

6. GASTOS

6.1 Procedimiento

Cada turno un jugador puede hacer el número de "Gastos" que desee durante la fase de órdenes. Estos Gastos deben ser anotados con corrección en la hoja de turno. Cada gasto debe incluir la información incluida en el apartado 6.2, la unidad objetivo y el área (o país), además del dinero invertido.

Ejemplo: Si un jugador ordena un intento de asesinato contra el Turco, debe escribir *(E) Turco 12d*. Si un jugador intenta sobornar una guarnición autónoma en Trento para desbandarla, deberá escribir *(G) G Trent 9d*.

Todos los gastos escritos son realizados durante la Fase de Gastos de Ducados, con excepción de la orden de asesinato que se realiza durante la Fase de Asesinato.

Las órdenes de gastos deben ser realizadas exactamente a como fueron escritas. Gastos imposibles de llevar a cabo o erróneos serán abonados de todas formas.

Los efectos de los Gastos se realizan simultáneamente, en su fase adecuada.

6.2 Tipos de Gastos

(A) Acabar con el Hambre:

Coste: 3d. Elimina el indicador de hambre en la provincia escrita en la orden.

(B) Sofocar una rebelión:

Coste: 12d. Elimina el indicador de rebelión en la provincia escrita en la orden.

(C) Provincia conquistada pasa a ser rebelde:

Coste: 9d. Provoca una rebelión en una provincia enemiga que no forme parte de su territorio natal.

(D) Provincia Natal pasa a ser rebelde:

Coste: 15d. Provoca una rebelión en una provincia natal enemiga.

(E) Intento de Asesinato:

Coste Mínimo: 12. (Consultar la sección de asesinatos para más detalles).

(F) ContraSoborno:

Coste: Variable en una secuencia de 3d (3d, 6d, 9d ...). Si una unidad recibe un soborno y un contrasoborno, restar éste último del soborno. Si los ducados restantes no son suficiente para ejecutar la orden de soborno, ésta, falla.

Gastos de la G a la K son "Sobornos"

(G) Desbandar una Guarnición Autónoma:

Coste Mínimo: 6d. Elimina una guarnición autónoma.

(H) Comprar una Guarnición Autónoma:

Coste Mínimo: 9d. Convierte una guarnición autónoma en una propia.

(I) Convertir una Guarnición:

Coste Mínimo: 9d. Convierte una guarnición perteneciente a otro jugador en autónoma.

(J) Desbandar Unidad Enemiga:

Coste Mínimo: 12d. Elimina un ejército, flota o guarnición enemiga del juego.

(K) Comprar Unidad Enemiga:

Coste Mínimo: 18d. Convierte un ejército, flota o guarnición enemiga en una propia (del mismo tipo).

6. 3 Sobornos

Gastos de la G a la H son llamados sobornos.

- Los Jugadores pueden gastar más ducados en el soborno (en incrementos de 3d) que la cantidad concretamente estipulada, para intentar evitar un contrasoborno.
- Si diferentes sobornos son lanzados hacia una misma unidad, sólo el soborno mayor se tendrá en cuenta (los menores serán ignorados y sus ducados perdidos). Si existe un empate entre los sobornos mayores se lanzará un dado para establecer el que se tendrá en cuenta.
- El coste mínimo para sobornos contra guarniciones en Ciudades Mayores se **dobla**.
- Un jugador sólo puede dirigir sus sobornos en áreas que se encuentran directamente adyacentes a una de sus unidades o de su territorio controlado.
- Un jugador que ordena un soborno para comprar una unidad militar (K), puede escribir órdenes para esa unidad en ese mismo turno.

7 REBELIONES

7. 1 Unidades de Rebelión

Los gastos C y D permiten a un jugador situar una unidad de rebelión en una provincia enemiga (incluso una que contenga una unidad) o en una ciudad fortificada **no** guarnecida.

- Nunca pueden existir más de una unidad de rebelión en una provincia; si dos o más jugadores ordenan una rebelión en la misma provincia, sólo una cuenta y las demás se pierden.
- Una Unidad de Rebelión no puede mover más allá de su localización inicial. Así, si empezó en la ciudad, no podrá trasladarse a la provincia, y vice versa.
- Unidades de Rebelión no pueden ser situadas en área marítima. Puede situarse una unidad de rebelión en la ciudad de Venecia sólo si está vacía, pero nunca en el área marítima de Venecia.

7. 2 Efectos de la Rebelión

- Ningún ingreso puede ser recolectado desde una provincia o ciudad sin guarnición con una Unidad de Rebelión. No obstante, una ciudad con guarnición en una provincia en rebelión seguirá produciendo ingresos.
- Cualquier jugador, a excepción del que la rebelión es dirigida, puede usar esa unidad de rebelión como soporte para entrar en esa provincia rebelde. Este soporte es automático y no necesita ser escrito. Para este propósito, la unidad de rebelión tiene una fuerza de uno. Dos o más jugadores pueden reclamar ayuda a la misma unidad de rebelión y ambos la podrán obtener.
- Unidades de rebelión no tienen ningún otro efecto sobre el movimiento.

7. 3 Eliminando Unidades de Rebelión

Un jugador puede eliminar una unidad de rebelión de cuatro maneras:

- 1) Pacificándola con el Gasto B.
- 2) Si la provincia pertenecía al jugador cuando la rebelión ocurrió, se puede anular ordenando a una unidad militar propia que se mantenga durante ese turno (H). Si la unidad militar no es forzada a retirarse, la unidad de rebelión desaparece al final del turno.
- 3) Si la rebelión es en una ciudad fortificada que pertenecía al jugador cuando la rebelión ocurrió, entonces la rebelión sólo puede ser eliminada bajo un asedio.
- 4) Si la provincia o ciudad fortificada pertenece a otro jugador, la provincia o ciudad fortificada se libera avanzando una unidad en esa provincia. Si se consigue el avance, la unidad de rebelión es inmediatamente retirada al final del turno.

8 ASESINATOS

Los intentos de asesinato se escriben en la Fase de Órdenes y se resuelven durante la Fase de Asesinatos.

8. 1 Restricciones

Cada jugador dispone de un intento de asesinato para toda la partida, aunque éste puede ser vendido y comprado por otro jugador (o simplemente cedido...).

8. 2 Resolviendo el intento

Por cada 12d gastados en el intento , el jugador puede lanzar un dado (en este caso el director de la partida). Si consigue un "6", el asesinato tiene lugar; si resulta una tirada de entre "1" y "5", el intento falla.

8. 3 Efectos del Asesinato

- Todas las unidades militares de la víctima se paralizan durante un turno (cada unidad recibe una orden automática de "Hold").

- Las unidades militares de la víctima no pueden usar su orden de mantenerse (Hold) para sofocar una rebelión.

- Si una unidad militar de la víctima se encontraba realizando un asedio, el turno de parálisis retarda la consecución del asedio un turno; no acaba con el asedio.

- Todas las guarniciones asediadas de la víctima se rinden.

- La víctima debe consultar la Tabla de Rebelión por Asesinato y lanzar un dado por cada una de sus provincias. Cada tirada negativa coloca una unidad de rebelión en la provincia tanteada.

Nota: El jugador asesinado continua jugando como su propio sucesor.

Tabla 2. **Tabla de Rebelión por Asesinato**

Dado	Provincia Natal		Provincia Conquistada	
	con unidades	sin	con unidades	sin
	unidades	unidades	unidades	unidades
1	Si	Si	Si	Si
2	-	Si	Si	Si
3	-	-	Si	Si
4	-	-	-	Si
5	-	-	-	Si
6	-	-	-	-

9 DESASTRES NATURALES

9. 1 La Fase de Plaga

Esta fase ocurre durante cada turno de Verano. El director del juego realizará el siguiente proceso:

1) Consultar la Carta de Año y tirar un dado. El resultado determinará el tipo de año. Si el resultado es "No hay desastres naturales", entonces no realizará acción alguna.

2) Si el resultado es "Año Pobre-Fila" o "Año Pobre-Columna", entonces el director del juego lanzará dos dados y comprobará la fila o columna (según sea) para determinar cuales provincias sufrirán la plaga. Si el resultado es "Mal Año-Fila y Columna", entonces el director tirará dos veces, una por la fila y otra por la columna. (Ejemplo: Si el resultado es "fila" y se consigue un "9", entonces las siguientes provincias sufrirán la plaga: Bergamo, Ancona, Parma, Mantua e Istria.)-Consultar la tabla-

Carta del Año

Dado	RESULTADO
1	Buen Año - No hay desastres naturales
2-3	Año Pobre - Sólo Filas
4-5	Año Pobre - Sólo Columnas
6	Mal Año - Filas y Columnas

9. 2 Efectos de la Plaga

Todas las unidades militares en la provincia afectada son inmediatamente eliminadas. Éste es el único efecto de la plaga, así que las unidades militares pueden avanzar a esa misma provincia el mismo turno sin sufrir ningún tipo de consecuencia.

El control de un territorio nunca se ve afectado por la plaga. Por ejemplo, si un ejército francés y una guarnición florentina se encuentran en Pisa cuando la plaga azota esa provincia, ambos son eliminados pero no se produce ningún cambio de control (Así cada nación continuará cobrando de la provincia y de la ciudad).

Tabla 3. **Tabla de Plaga**

Dado	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2		Swiss			Carniol					Montfe	Capua
3	Ragusa	Bosnia	Slavoni				Croatia			Bari	Tyrol
4	Savoy			Friuli		Rome		Marsei	Pavia		
5		Salerno	Verona		Dalmat	Lucca	Bologn	Carinth	Proven		
6			Turin	Siena	Messin	Padua	Austria	Ferrara			
7	Palerm		Genov	Albani	Pisa	Tunis	Avigno	Milan			Sardini
8	Durazz		Naples	Moden	Perugi	Cremon	Venice	Florenc			
9		Bergam	Ancon	Parma					Mantu	Istria	
10	Piomb	Hungar		Urbino					Treviso		Como
11	Arezzo	Fornov						Otrant		Aquila	Spolet
12	Trent	Herzeg		Pistoia				Corsic		Patrim	Saluzz

9. 3 La Fase de Hambruna

La Fase de determinación de Hambruna ocurre cada turno de primavera (excepto el primer turno de cada escenario, el cual es tratado como año sin hambruna). El director del juego seguirá los siguientes pasos:

- 1) Consultar la Carta de Año y tirar un dado.
- 2) Consultar la fila, columna, o ambas (si el resultado así lo indica), tirar dos dados y comprobar las provincias afectadas por la hambruna. Estas provincias sufrirán los efectos del hambre hasta final de turno.

9. 4 Efectos de la Hambruna

- Una Provincia o ciudad sin guarnición que queda afectada por el hambre no produce ningún tipo de ingreso. No obstante, una ciudad fortificada con guarnición si produce beneficios.
- Las nuevas unidades militares no pueden situarse en provincias o en ciudades fortificadas afectadas por el hambre.
- Una unidad militar en una provincia afectada por el hambre puede realizar sus ordenes con normalidad, pero cualquier unidad militar en una provincia con hambre al final del turno de primavera es eliminada. Ésto incluye guarniciones en ciudades (incluso autónomas).
- La Hambruna no afecta al control sobre un territorio.
- La Hambruna no afecta a los ingresos variables.

Tabla 4. **Tabla de Hambruna**

Dado	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2			Proven	Patrim	Moden		Corsic	Ancon			
3		Piombi						Tunis			Palerm
4	Perugi		Otrant	Padua	Swiss	Cremon			Herzeg		

5	Friuli		Bologn	Salerno	Verona	Austria	Milan	Siena			Durazz
6	Marsei l	Ragusa		Carinth	Berga m	Pistoia	Spoletto			Hungar	
7		Bari	Slavon i	Montfe r	Urbino	Fornov		Como	Trent		
8	Ferrara		Rome	Pavia			Arezzo		Saluzz o	Albani a	Genoa
9			Croatia		Florenc	Turin	Mantu a	Capua	Treviso		
10	Savoy		Sardini		Parma	Bosnia	Tyrol		Naples		Dalmat
11			Venice					Carniol		Messin	Perugia
12				Pisa	Aquila	Avigno	Lucca		Istria		

10. UNIDADES ESPECIALES

10.1 Límite de Unidades Especiales

Cada jugador puede tener sólo una unidad especial en juego al mismo tiempo. La unidad especial puede ser un ejército, una flota o una guarnición. Existen tres tipos: Milicia Ciudadana, Mercenarios de Élite y Profesionales de Élite.

10.2 Milicia Ciudadana

Este tipo de fuerza estaba compuesta de ciudadanos patrióticos y era el tipo anhelado por Maquiavelo. No eran gente únicamente dedicada al ejército, por lo cual no estaban tan bien preparados como los mercenarios, pero sí que resultaban mucho más motivadas. La Milicia Ciudadana sólo puede ser creada por los siguientes poderes: Florencia, Milán, Papado y Venecia.

- Coste: 6d por año.
- Fuerza de uno.
- Cuestan el doble sobornar.

10.3 Mercenarios de Élite

Algunas unidades de mercenarios (como los famosos Piqueros Suizos) eran más efectivas y luchaban más duramente que otros mercenarios. Los Mercenarios de Élite pueden ser conseguidos por todas las potencias menos el Turco Otomano.

- Coste: 6d por año.
- Fuerza de dos.
- Pueden ser sobornados a precio normal.

10.4 Profesionales de Élite

Éstos eran ciudadanos-soldados profesionales que empezaron a aparecer al final del período cubierto en este juego. Los Profesionales de Élite pueden ser reclutados por estas potencias: Austria, Turquía y Venecia.

- Coste: 9d por año.
- Fuerza de dos.
- Cuestan el doble sobornar.

11 PRESTAMISTAS

11.1 El Banquero

El director del juego asumirá el papel de banquero, repartiendo los créditos solicitados y exigiendo su devolución. El director debe registrar la cantidad prestada, el tipo de interés y la fecha a ser retornado ese capital.

11.2 Prestando

Cada jugador puede pedir prestado a los Prestamistas (Director del Juego) en cada Fase de Préstamo. Los ducados pueden ser prestados a un o dos años. El número total de ducados debidos por un jugador no pueden exceder nunca los 25 (sin contar el interés añadido).

11. 3 Tipo de Interés

Préstamos a un año se ofrecen a un 20 % de interés a la suma demandada. Los préstamos a dos años son al 50 %. Para contabilizar el interés, las fracciones son redondeadas hacia arriba. No existe ningún beneficio por devolver el préstamo antes -el jugador deberá pagar el interés completo.

11. 4 Castigo a los Morosos

Si un jugador no puede o no quiere reparar un préstamo (más el interés) en la fecha correspondiente, entonces ese jugador sufre inmediatamente los mismos efectos a como si hubiera sido asesinado. Ésto se resuelve en la Fase de Préstamo. Después de ésto, la deuda no debe ser reparada, pero el jugador no podrá nunca más pedir préstamos a los Prestamistas.

POSIBLE SECUENCIA DE JUEGO:

- 1) Fase de Hambruna (sólo en Primavera)
- 2) Fase de Ajuste de Unidades Militares (sólo en Primavera)
- 3) Fase de Plaga (sólo en Verano)
- 3) Fase de Diplomacia
- 4) Fase de Préstamo
- 5) Fase de Órdenes
- 6) Fase de Gastos
- 7) Fase de Asesinatos
- 8) Fase de Ejecutar Movimientos y Conflictos
- 9) Fase de resolución de los efectos de la Hambruna (sólo en Primavera)