

# PAX RENAISSANCE. EJEMPLO EXTENSO

Autor: Manuel Suffo

## Preparación Inicial

La siguiente es una partida para 3 jugadores. Se pone las cartas del Mercado, y queda así.

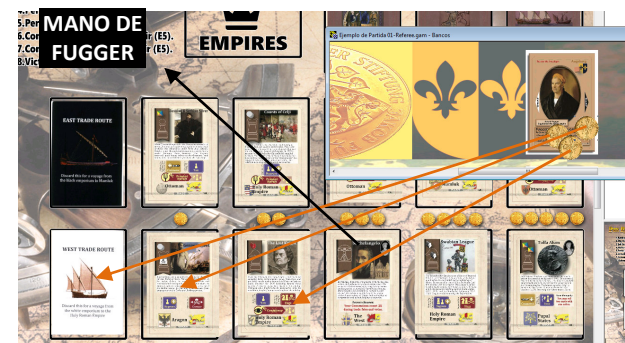


Las facciones en disputa son por orden de juego:

- ◆ **Banca Fugger** (es el Primer Jugador tal como indican las reglas) con 3 monedas iniciales.
- ◆ **Banca Marchionni** con 4 monedas iniciales.
- ◆ **Banca Medici** con 5 monedas iniciales.

## Fugger: Turno 1

1ª Acción: Fugger gasta todo su patrimonio (3 florines) en contratar a un tal Miguel Ángel.



2ª Acción: pone al tal Miguel Ángel en juego. Es una carta de Occidente así que la pone a la izquierda de su carta de Facción.



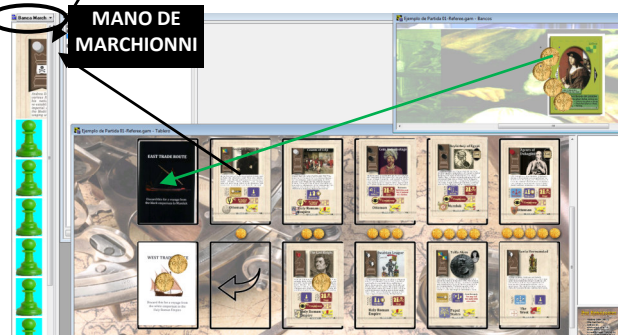
El mercado avanza y se roba una nueva carta para rellenar el hueco vacío a la derecha de la línea de Occidente: "Santa Hermandad". Después es el turno de Marchionni.

## Marchionni: Turno 1

1ª Acción: también compra carta, la Flota Genovesa (recibe la moneda que estaba sobre la carta). La inversión (1 florín) es recuperada por la ganancia inmediata con la Flota. La carta va a la mano.



2ª Acción: vuelve a comprar para su mano, ahora la Plata Bosnia y Serbia. Esta vez el coste es de 1 florín.

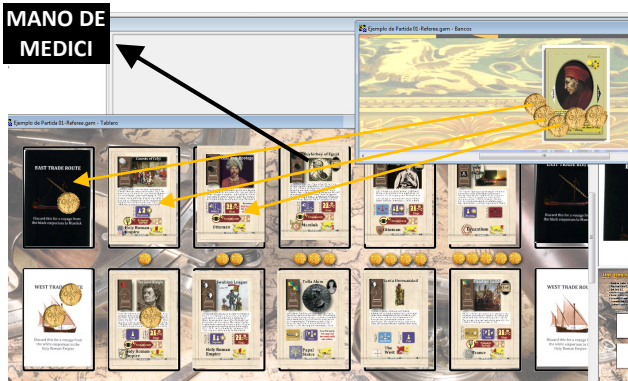


El mercado avanza, se roban dos nuevas cartas (*Gremios de Flandes* y *Dinastía Isfendiyarida*), una para cada línea, y turno para Medici.



**Medici: Turno 1**

1ª Acción: compra al Beylerbey de Egipto. La operación no es barata, son 3 florines.



2ª Acción: juega al Beylerbey desde su mano. Es una carta de Oriente así que la pone a la derecha de su carta de Facción.



Con el Beylerbey en su poder, Medici decide usarlo para una Conspiración de "ahora-o-nunca". Pone los dos atacantes (dos torres negras) y hay Batalla.



El resultado de la Batalla es una torre atacante superviviente que ocupa Chipre y un Cambio de Régimen en los Mamelucos. Medici se hace con el control del Imperio Mameluco y pone una nueva concesión (peón/cubo) entre Mamelucos y Otomanos.



El mercado avanza, se roba nueva carta (*Alumbre Foceo*) y un nuevo turno para Fugger.

**Fugger: Turno 2**

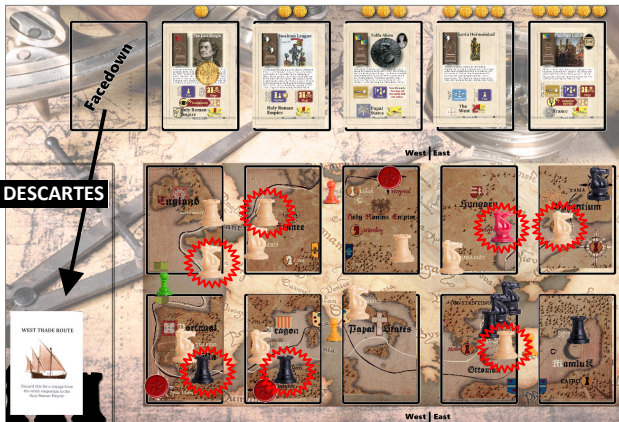
1ª Acción: Fugger activa una *Feria Comercial* en Occidente. Esto genera 2 florines de beneficio (por ser una *partida de 3 jugadores*) de China que se ponen sobre la carta bocabajo que está al comienzo de cada fila. Esta carta es descartada.

En el viaje comercial, Fugger gana 1 florín por activar la Feria y 1 florín más por su concesión entre Francia y el Sacro Imperio. Los demás jugadores también ganan 1 florín por sus concesiones en la Ruta blanca. La concesión amarilla entre los otomanos y mamelucos no genera dinero porque está en la Ruta negra.

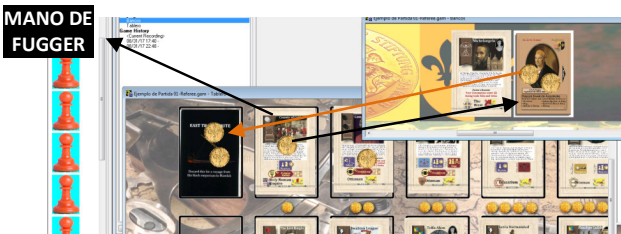


Como final de la acción se generan Levas. Piezas que se van colocando a gusto de Fugger en ciudades vacías en las Cartas de Imperio por donde haya pasado la Ruta Comercial (blanca).

Sólo 1 pieza por Carta y sólo hasta donde se hayan generado beneficios (como el último florín se lo llevó la concesión de Fugger entre Francia y el Sacro Imperio, en esta carta no se ponen Levas). Tampoco se pone en los Estados Pontificios porque no tiene ninguna ciudad vacía.



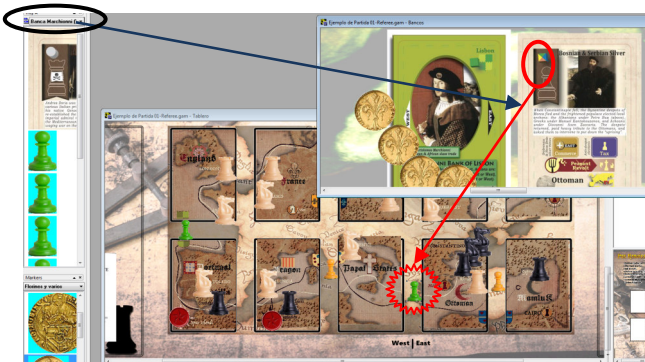
2ª Acción: Fugger compra a los Condes de Celje, una operación que le cuesta 1 florín, pero lo recupera con el patrimonio aportado por los Condes.



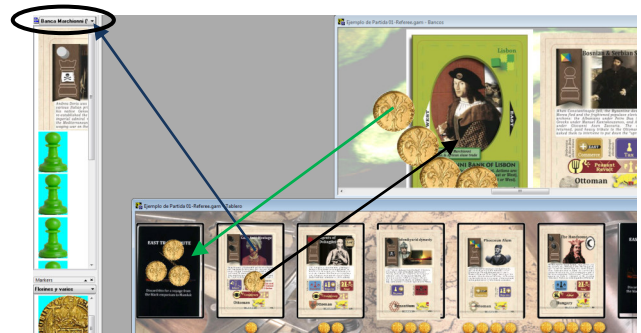
Avanza el Mercado y se roban 2 cartas, una para cada línea del Mercado (*Payeses de Remensa* y *Radú el Hermoso*), después nuevo turno de Marchionni.

**Marchionni: Turno 2**

1ª Acción: pone en juego su control de la Plata Bosnia y Serbia y lo representa colocando un peón entre los Otomanos y los Estados Pontificios.



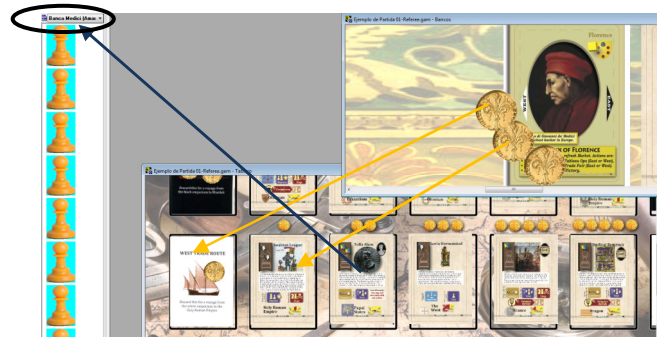
2ª Acción: compra al Sultán Cem. Al igual que Fugger y los Condes de Celje, la operación le cuesta a Marchionni 1 florín, pero lo recupera con el "patrimonio" que trae Cem.



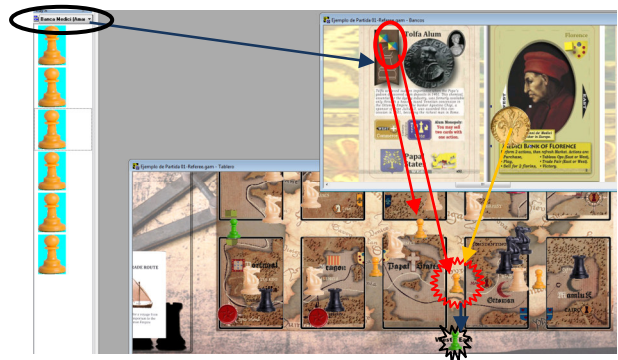
El mercado avanza y se roba nueva carta (*Marina de la Liga Prusiana*), después turno para el Medici.

**Medici: Turno 2**

1ª Acción: Medici continúa con sus intereses sobre los recursos mineros y ahora compra el Aluminio de Tolfa (cerca de Roma) o Alunita. Invierte en la operación 2 florines.



2ª Acción: pone en juego inmediatamente su control del recurso minero poniendo una concesión entre los Estados Pontificios y el Sacro Imperio, y otra más entre los Estados Pontificios y los Otomanos. Esto le cuesta 1 florín y así somete la concesión de Marchionni allí, desaparece porque no existe aún la carta de Imperio correspondiente.

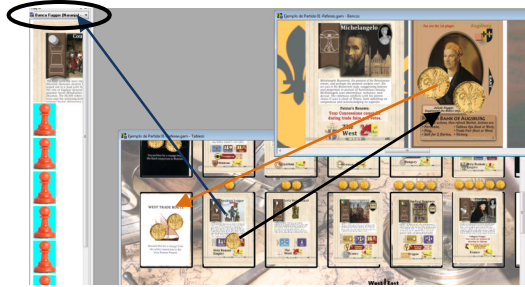


El mercado avanza y se roba nueva carta (*El Humanismo*) un nuevo turno para Fugger.

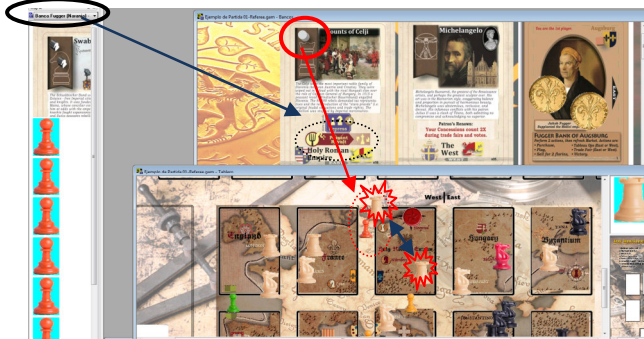


**Fugger: Turno 3**

1ª Acción: Fugger compra la Liga Swabiana. Le cuesta 1 florín que recupera con los fondos que trae la propia Liga.



2ª Acción: Fugger pone en juego a los Condes de Celje para activar una Revuelta Campesina en el Sacro Imperio. Aparte de la "Torre" aportada por los Condes, apoya el ataque la concesión de Fugger. Sólo hay 1 defensor en la carta (la Torre en Viena). La Revuelta sale victoriosa pero el Sacro Imperio queda vacío.



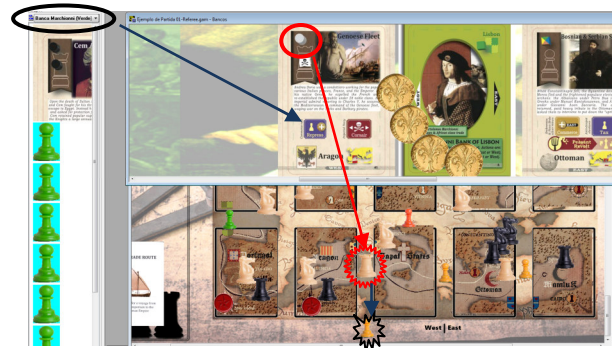
Ahora Fugger controla el Sacro Imperio y lo primero que haces es pagar 1 florín para arrebatar la concesión de Medici entre el Sacro Imperio y los Estados Pontificios. La concesión de Medici queda Sometida como Siervos en la carta del Imperio Habsburgo recién creada.



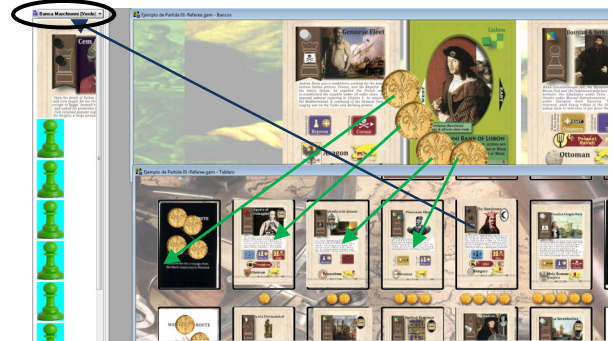
Avanza el Mercado, nueva carta (*La Serenísima*) y turno de Marchionni.

**Marchionni: Turno 3**

1ª Acción: Marchionni pone en juego su Flota Genovesa, una flota pirata que como primera acción suprime otra concesión de Medici, entre Aragón y los Estados Pontificios.



2ª Acción: compra a Radú el Hermoso, hermano de Vlad Dracul. La operación es cara y Marchionni invierte todo su patrimonio de 4 florines.



El mercado avanza, nueva carta (*Duque de Atenas*) y turno para Medici.

**Medici: Turno 3**

1ª Acción: Medici activa una Feria Comercial en Oriente. Como en el caso de la Feria en Occidente promovida por Fugger, lo primero es generar 2 florines de China sobre la carta bocabajo que está al comienzo de la fila correspondiente, que luego es descartada.

En el viaje comercial, Medici gana 1 florín por activar la Feria y 1 florín más por su concesión entre Otomanos y Mamelucos. Los demás jugadores no ganan nada porque no tienen concesiones en la Ruta negra.



Como final de la acción se generan Levas. Medici no tiene opción, sólo puede poner las torres rojas en Trebizonda y Modon y la negra en El Cairo.



2ª Acción: Medici consume los beneficios de la Feria al comprar los Gremios de Flandes por 2 florines.

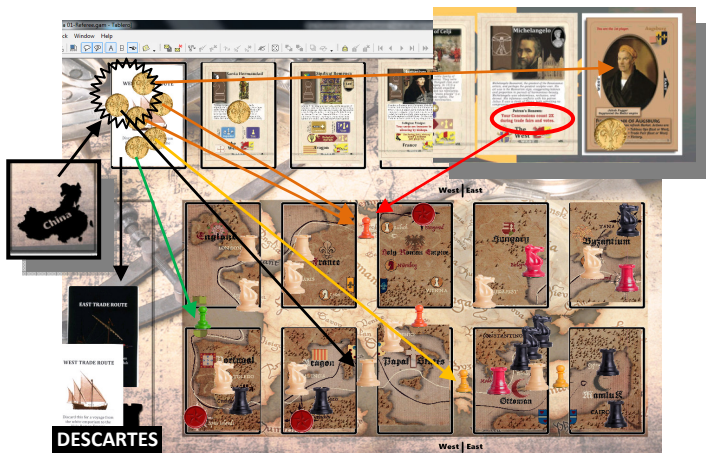


Avanza el Mercado, esta vez son dos nuevas cartas (*Margarita de Anjou* y *el Robo de la Santa Corona*). Después turno de Fugger.



**Fugger: Turno 4**

1ª Acción: Fugger activa de nuevo una Feria Comercial en Occidente. Genera 2 florines de China sobre la carta bocabajo que está al comienzo de la fila. Descarta luego dicha carta.

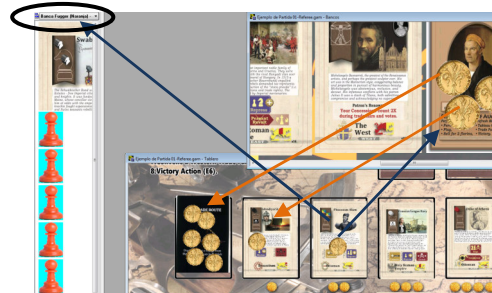


En el viaje comercial, Fugger gana 3 florines, 1 por activar la Feria y 2 florines más porque su concesión entre Francia y el Sacro Imperio vale doble gracias a Miguel Angel. Los demás jugadores también ganan 1 florín por sus concesiones en la Ruta blanca. La torre pirata tam-

bién sustrae 1 florín. La concesión de Fugger entre el Sacro Imperio y los Estados Pontificios (al igual que la amarilla en la Ruta negra) no genera beneficios porque no está en la Ruta blanca.

Finalmente, sólo se genera una Leva. Todas las cartas están saturadas (todas las ciudades tienen pieza), salvo Lyon en Francia. De nuevo al Sacro Imperio no llega la Ruta porque las últimas monedas son para la concesión de Fugger justo antes.

2ª Acción: con los pingües beneficios de sus Ferias, Fugger se anima a comprar el Alumbre Foceo, una operación que le cuesta 2 florines, pero recupera 1 con el rescate del tintorero Zorzi.



Avanza el Mercado, otra vez son dos cartas, una en cada línea (*Soldados Esclavos Mamelucos* y *la Corona Imperial*), después turno de Marchionni.



**Marchionni: Turno 4**

1ª Acción: Marchionni le financia a Radú un ejército con el que activa una **Yihad** (*Guerra de Religión*) en Hungría contra su hermano Vlad. Aparte de los 2 Caballos de Radú, atacan también la Caballería Bizantina y Otomana (2) y la Torre Otomana, mientras que defienden los 2 Caballos (blanco y rojo) en la carta de Hungría. En total son 6 atacantes contra 2 defensores. Marchionni decide que las bajas son las dos caballerías otomanas.



Las dos caballería de Radú ocupan las posiciones en la carta de Hungría (Budapest y Biograd) y la carta se vuelve por su cara de Teocracia Islámica. Marchionni controla ahora el

Imperio Húngaro y su importante conexión con Bizancio por la que pasa las dos Rutas Comerciales (blanca y negra) activas en este momento.

2ª Acción: Marchionni se hace con la rica Dinastía Isfendiyarida que domina una pequeña zona al sur del Mar Negro. Una pequeña inversión de sus exiguos fondos (1 florín) le reportan el control de este enclave pirata y duplicar su fortuna a 2 florines.



El mercado avanza y aparece el primer atisbo de Cometa (*La Astrología de Nostradamus*). Después turno para Medici.

**Medici: Turno 4**

1ª Acción: Medici juega su control sobre los Gremios de Flandes y pone una concesión entre Francia e Inglaterra.



2ª Acción: compra a los Payeses de Remensa con el único florín que le queda.



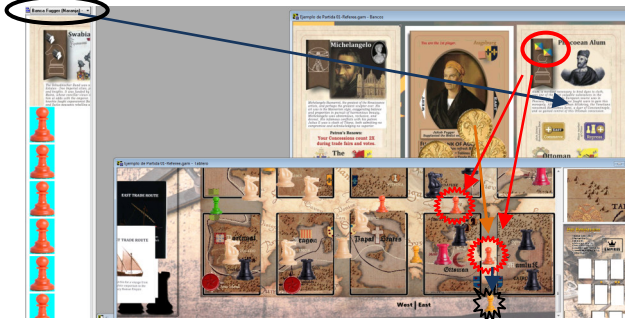
Avanza el Mercado, otra carta que se roba para rellenar el hueco (*Welser Klein Venedig*) y turno de Fugger.



**Fugger: Turno 5**

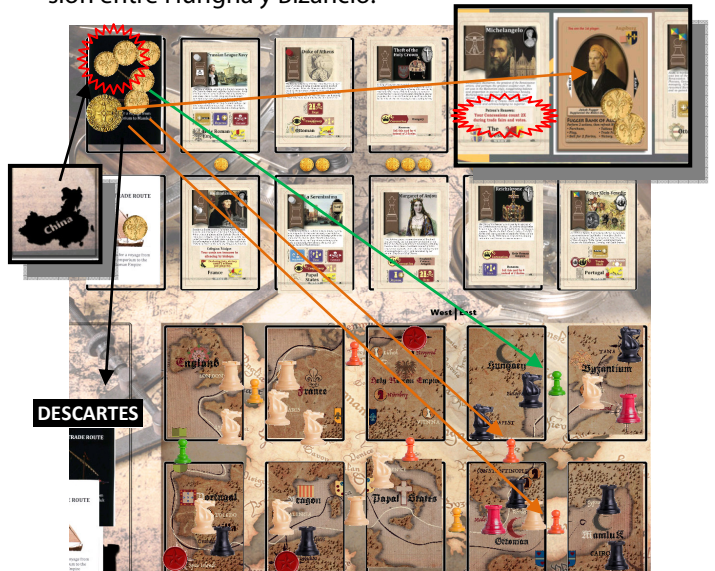
1ª Acción: Fugger juega su control del Alumbre Foceo para hacerse con la concesión entre los Otomanos y Mamelucos que estaba en poder de Medici. La operación le cuesta 1 florín y el peón amarillo es devuelto a la reserva de Medici dado que la carta de Imperio Otomano no está activa.

El Alumbre Foceo le permite también hacerse con la otra importante conexión entre los Otomanos y Hungría en la que pone una concesión, esta vez gratis.



2ª Acción: Fugger activa ahora una Feria Comercial en Oriente. Genera 2 florines de China sobre la carta boca-bajo que está al comienzo de la fila. Descarta luego dicha carta.

En el viaje comercial, Fugger gana 5 florines, 1 por activar la Feria y 4 florines más porque tiene dos concesiones en la Ruta negra que valen doble gracias a Miguel Angel. Marchionni también gana 1 florín por su concesión entre Hungría y Bizancio.



Finalmente, sólo se genera Leva en Constantinopla en la que caben hasta 3 piezas. Las demás cartas implicadas están saturadas.

Avanza el Mercado, nueva carta (*Kleptos Griegos*) en esa línea y turno de Marchionni.



**Marchionni: Turno 5**

1ª Acción: Marchionni traiciona a Cem (lo vende literalmente) y consigue una fuerte suma de 4 florines.

2ª Acción: usa parte de esta importante cantidad en comprar el destino de Margarita de Anjou.



El mercado avanza y aparece un segundo Cometa (*Regiomontano*).

**Medici: Turno 5**

1ª Acción: Medici pone en juego sus *Remensas* con lo que pone una concesión entre Aragón y Castilla-Portugal.

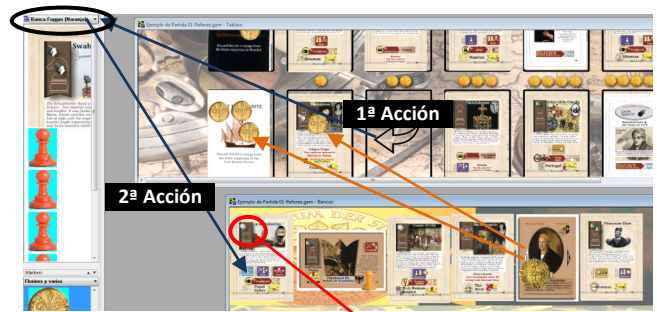


2ª Acción: activa *Acciones en Occidente* y usa sus tres acciones de Comercio para coger 3 florines del mercado del Oeste.

Esta vez no avanza el Mercado, no hay nueva carta y turno de Fugger.

**Fugger: Turno 6**

1ª Acción: Fugger compra la Serenísima República de Venecia ahora que está en su momento, barata de comprar (2 florines) y llega con fondos (1 florín).



2ª Acción: inmediatamente Fugger la usa para activar una *Conspiración* y poder hacerse con el control del Imperio en los Estados Pontificios.



Los conspiradores atacantes son la Serenísima (torre blanca) en confabulación con los piratas de la Flota Genovesa. Los defensores es la única pieza en la carta de Mapa, el caballo blanco en Venecia. En la Batalla posterior perecen los piratas y los defensores venecianos. Queda la torre blanca en poder de Venecia y la carta de Imperio de los Estados Pontificios es para Fugger.

Fugger aprovecha su dominio para echar la concesión de Medici que queda Sometida en la carta de Imperio. Fugger tiene que gastar 1 florín en esta operación.



Avanza el Mercado, una nueva carta (*Maquiavelismo*) y turno de Marchionni.

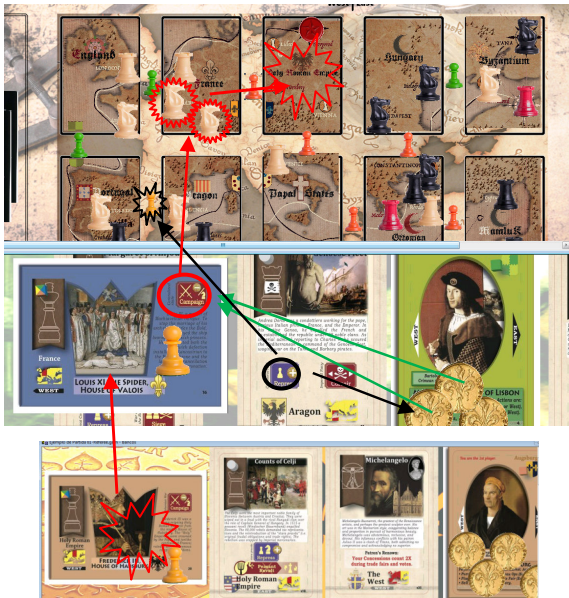
**Marchionni: Turno 6**

1ª Acción: Marchionni casa a Margarita de Anjou con Luis XI de Valois para crear el Imperio Francés. Como premio, aunque no gratis (le cuesta 1 florín), se hace con la concesión entre Francia e Inglaterra echando a Medici cuya concesión queda Sometida en la carta de Imperio.



2ª Acción: Marchionni activa *Acciones en Occidente* empezando por usar su control de los piratas genoveses para Eliminar la concesión de Medici en Aragón. Marchionni gana con esto 1 florín. Este peón regresa a la Reserva de Medici puesto que la carta de Imperio Aragonés aún no se ha jugado.

Posteriormente comienza una Campaña en la que Francia conquista y somete un débilmente defendido Sacro Imperio. Marchionni paga 2 florines por las dos Caballerías en Francia que resultan indemnes al no haber defensores. La carta de Imperio Habsburgo pasa de Fugger a Marchionni con sus Sometidos.



Marchionni paga 1 florín más para apoderarse de la concesión de Fugger entre Francia y el Sacro Imperio. Esta concesión queda Sometida en la carta del Imperio Habsburgo ahora Vasallo del rey de Francia.



Otra vez el mercado no avanza ya que no hubo movimiento alguno de cartas.

**Medici: Turno 6**

1ª Acción: un Medici muy enfadado con la pérdida constante de sus concesiones a manos de sus adversarios

decide financiar al banquero Welser para conquistar Venezuela (la pequeña Venecia o *Klein-Venedig*). La operación le cuesta toda su fortuna de 3 florines.

2ª Acción: recupera su dinero con *Acciones de Comercio en Occidente*.



Avanza el Mercado y aparece un tercer Cometa (*Copérnico y la Revolución Heliocéntrica*).

**Fugger: Turno 7**

1ª Acción: Fugger activa *Acciones en Occidente* para:

- a) Usar su influencia sobre los Condes de Celje y suprimir la concesión de Marchionni entre el Sacro Imperio y Francia. El peón queda sometido en la carta de Imperio Habsburgo y Fugger saca 1 florín de beneficio.
- b) Activar una "votación" en Venecia aprovechando que todas las concesiones allí son suyas. Le cuesta 1 florín por los siervos Sometidos en la carta de Imperio. Con eso se crea la República de Venecia. Este "Cambio de Régimen" le permite ocupar la única posición libre para ubicar su tercera concesión en la región, entre los Estados Pontificios y Aragón.



c) Usa dicha carta de República para activar su Comercio y recupera el florín invertido en la operación anterior.

2ª Acción: Fugger compra la Coronación del Emperador del Sacro Imperio.





Esta vez sí avanza el Mercado, nueva carta (*Catalina de Foix o de Navarra*) y turno de Marchionni.

**Marchionni: Turno 7**

1ª Acción: Marchionni tiene problemas económicos y decide deshacerse de los piratas isfendiyaridas. Consigue 2 florines en la venta.

2ª Acción: activa *Acciones en Occidente* simplemente para suprimir la concesión de Fugger entre Aragón y los Estados Pontificios. Gana 1 florín más con esta operación. La concesión es eliminada dado que no hay carta de Imperio Aragonés.



Marchionni no movió el mercado así que éste no avanza.

**Medici: Turno 7**

1ª Acción: Medici activa nuevamente *Acciones en Occidente* y usa sus tres acciones de Comercio para coger 3 florines del mercado del Oeste.



2ª Acción: invierte casi toda su fortuna en controlar lo que le pueda ocurrir en el futuro a Catalina de Foix.



Avanza el Mercado otra vez, sale nueva carta (*República Campesina de Dithmarschen*) y nuevo turno para Fugger.

**Fugger: Turno 8**

1ª Acción: Fugger activa otra vez una *Feria Comercial* en Oriente. Genera 2 florines de China sobre la carta boca-bajo que está al comienzo de la fila. Descarta luego dicha carta.

Como la situación en la Ruta negra no ha cambiado desde la última Feria Comercial, Fugger gana otra vez 5 florines (1 por activar la Feria y 4 florines más por sus dos concesiones con valor doble por Miguel Ángel) y Marchionni 1 florín.



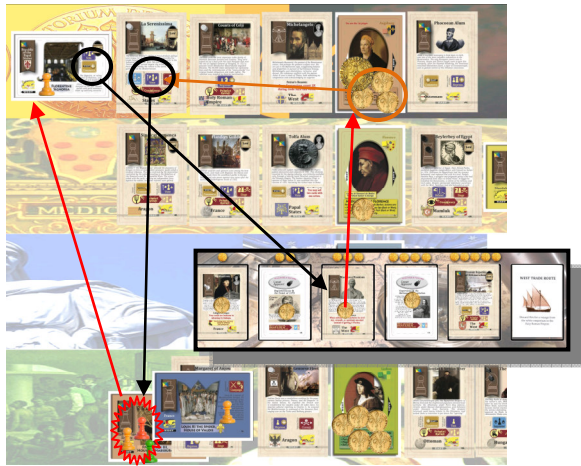
Finalmente, sólo se genera **Leva** en Constantinopla en la que aún cabe una pieza. Las demás cartas implicadas están saturadas.

2ª Acción: Fugger activa sus *Acciones en Occidente* para financiar una nueva "Votación", ahora en el Sacro Imperio donde también domina la única concesión allí. Le cuesta 3 florines por los 3 siervos Sometidos en la carta de Imperio.

Este "referendun ilegal" provoca un "Cambio de Régimen" con el que los Habsburgos se independizan del Imperio Francés y ahora pasan al paraguas de

Fugger. Como recompensas los repuestos reyes del Sacro Imperio le regalan recuperar la concesión que tenía entre el Sacro Imperio y Francia. Lo hace con su peón Sometido en la propia carta de Imperio Habsburgo. Podría poner otra concesión entre el Sacro Imperio y Hungría como consecuencia del "Cambio de Régimen", pero no lo hace.

Finalmente, recupera una pequeña parte (1 florín) de su inversión, con la carta de República de los Estados Pontificios.

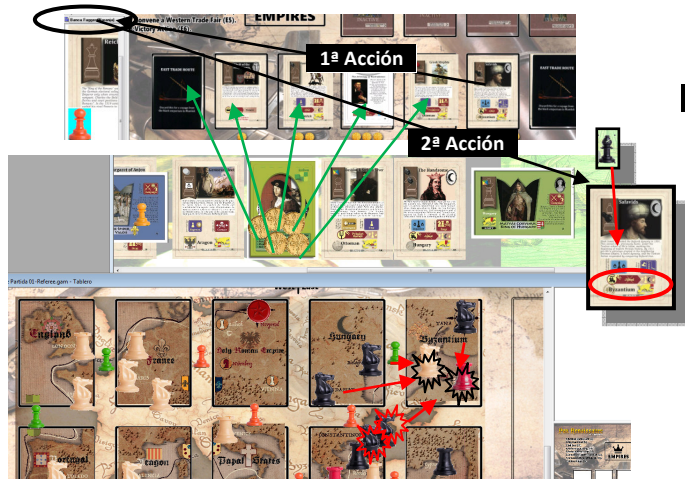


Avanza el Mercado de Oriente, nueva carta allí (*Safávidas*) y es turno de Marchionni.

**Marchionni: Turno 8**

1ª Acción: Marchionni financia fuertemente (5 florines, todo su patrimonio) a la recién disponible Dinastía Safávida. El alfil negro se queda sobre la carta de los Safávidas y será clave para la victoria.

2ª Acción: el dinero se emplea en ocupar Bizancio vía *Yihad*. Los atacantes son 5 Caballerías (la que está en Bizancio, las 2 de Hungría y las 2 Otomanas). Los defensores son la torre roja y el caballo blanco en la carta de Bizancio. La Yihad es victoriosa y mueren ambas caballerías otomanas.



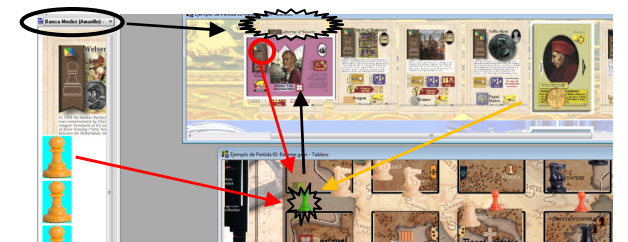
Bizancio se convierte en una Teocracia Islámica y Marchionni controla al nuevo Emperador Bizantino. Como recompensa pone una concesión entre Bizancio y los Mamelucos.



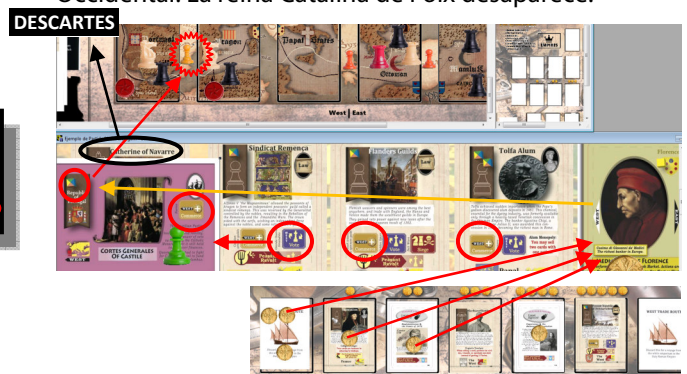
Marchionni ha movido el Mercado, saca una nueva carta (*Quisilbash*) y turno para Medici.

**Medici: Turno 8**

1ª Acción: Medici usa a Catalina de Foix para tener alguna concesión sobre el mapa. Le financia unas nupcias con el rey de Portugal y crea el Imperio Portugués bajo su control. Por los servicios prestados, y 1 florín más, Somete la concesión de Marchionni en la carta de imperio y pone una suya entre Castilla/Portugal e Inglaterra.



2ª Acción: Medici activa nuevamente *Acciones en Occidente* pero esta vez sólo usa dos acciones de Comercio para coger 2 florines del mercado del Oeste. Luego usa a los Remensas y su control de la única concesión en Castilla/Portugal, para derrocar al reciente rey de Portugal y crear una República. La acción le cuesta 1 florín por el peón Sometido y le permite volver a crear una segunda concesión esta vez entre Castilla/Portugal y Aragón. Además esta nueva República le permite coger otro florín más del Mercado Occidental. La reina Catalina de Foix desaparece.



Esta vez el Mercado no avanza y nuevo turno para Fugger.

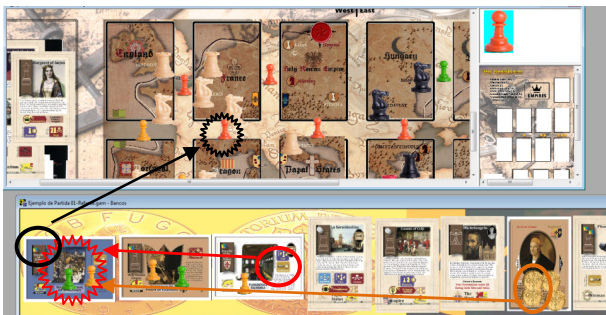
**Fugger: Turno 9**

1ª Acción: Fugger activa otra vez activa *Acciones en Occidente* para

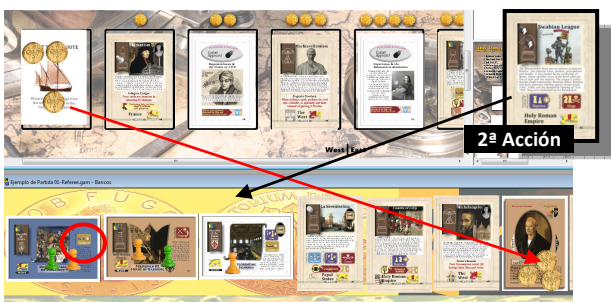
- a) Una nueva "Votación" tomando como ejemplo Venecia en Francia. Aquí tiene el mismo número de concesiones (1) que Marchionni, pero gracias a Miguelangel su concesión tiene valor doble en la votación. Le cuesta 1 florín por los siervos Sometidos en la carta de Imperio. Con eso se que con la carta de Imperio Francés. La reina Margarita es descartada. El "Cambio de Régimen" y otro florín adicional le permiten echar a Marchionni, cuyo peón va sometido a la carta de la República Francesa, y ocupar esa posición entre Francia e Inglaterra.



- b) Usa despues la "votación" en la carta de República de los Estados Pontificios para ahora derrocar al rey de Francia y convertir el estado en una República. Ahora el coste aumenta a 2 florines porque ahora hay 2 siervos Sometidos. Esta operación le permite poner, ahora gratis, una nueva concesión en Francia, ahora en su frontera sur con Aragón.



- c) La nueva carta de República Francesa y su Comercio le sirven para recuperar 1 florín de lo invertido.



2ª Acción: pone en juego la Liga Swabia para militarizar un desprotegido Sacro Imperio. Coloca las 2 Caballerías de la Liga en Viena y Nuremberg.



El Mercado continúa como estaba y turno de Marchionni.

**Marchionni: Turno 9**

1ª Acción: sus últimas apuestas han dejado a Marchionni sin efectivo. Se ve obligado a vender los barcos de su Flota Genovesa para conseguir 2 florines.

2ª Acción: usa inmediatamente la mitad de este ingreso para pagar por las ideas revolucionarias de Erasmo de Rotterdam.



Esta vez el mercado se mueve, nueva carta (*Reformismo*) y nuevo turno para Medici.

**Medici: Turno 9**

1ª Acción: Medici vuelve a activar sus acciones de Comercio en el Mercado del Oeste para extraer los últimos florines en dicho Mercado (3 florines).

2ª Acción: gasta 4 florines en comprar la República Campesina de Dithmarschen.



El Mercado avanza otra vez, así que nueva carta y otro turno para Fugger.



**Fugger: Turno 10**

1ª Acción: Fugger activa esta vez Acciones en Oriente para Eliminar (no hay carta de Imperio Otomano) la torre negra en Constantinopla y conseguir 1 florín por ello.

2ª Acción: ahora activa las Acciones en Occidente para volver a usar su ventaja en el dominio de las concesiones de casi toda Europa vía Votaciones. En principio dispone de dos de estas acciones que las usa para:

- a) Cambio de Régimen en Aragón que crea la carta de Imperio. Con eso se hace con la concesión entre Aragón y los Estados Pontificios.
- b) Otro Cambio de Régimen en Aragón para convertirlo en República. Esta vez pone la concesión entre Aragón y Castilla/Portugal que le cuesta 1 florín para Someter la concesión de Medici que se va a la carta de República de Aragón.
- c) Usa la acción de Comercio de la carta de Imperio Francés para coger 1 moneda del Mercado del Oeste.
- d) La República de Aragón le da la tercera Votación que usa para hacerse con la carta de Imperio de Castilla/Portugal. Le cuesta 1 florín por el peón Sometido en ella. Este Cambio de Régimen vuelve a poner otra vez al Rey de Portugal en su trono y Fugger gasta 1 moneda más para cambiar la otra concesión de Medici, que se va también Sometida a la carta de Imperio, por una de las suyas.

El final de todas las acciones de Fugger se salda con el control prácticamente completo de las concesiones de Europa y más allá así como el dominio de muchas monarquías y repúblicas en el continente.



El Mercado continúa como estaba y turno de Marchionni.

**Marchionni: Turno 10**

1ª Acción: Marchionni sigue vendiendo sus proyectos. Ahora es el turno de vender a Erasmo y su obra por lo que consigue 2 florines.

2ª Acción: compra después el Cometa de Regiomontano para activar la Victoria de la Santidad.

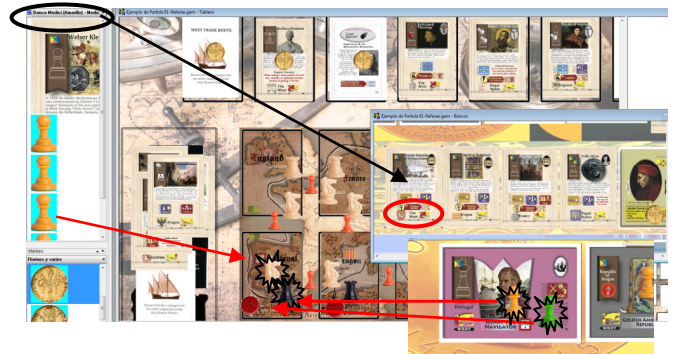


Esta vez el mercado se mueve, sale otra carta (Tomás Moro o Un Hombre para la Eternidad) y nuevo turno para Medici.

**Medici: Turno 10**

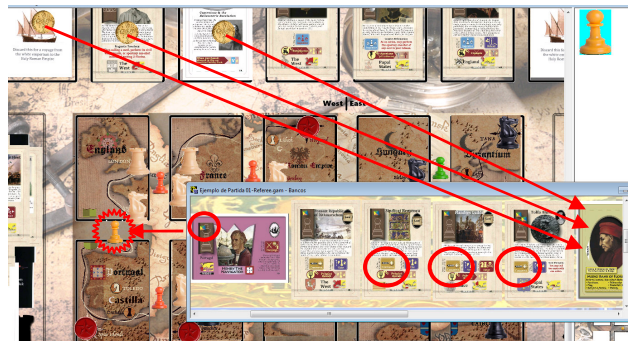
1ª Acción: Medici usa su República Campesina para crear una *Revolta Campesina* en Castilla/Portugal.

Son 3 atacantes (el peón de la carta y los dos Sometidos en la carta de Imperio) contra los 2 defensores (caballo y torre) en la carta del Mapa. La *Revolta* tiene éxito y Medici paga 1 florín para poner 1 concesión entre Castilla e Inglaterra.



El Cambio de Régimen da la carta de Imperio Portugués a Medici. Esto le permitiría poner otra concesión más pero ya no le queda dinero para arrebatársela a Fugger.

2ª Acción: como viene siendo habitual en sus negocios, Medici exprime al máximo el Mercado del Oeste por medio de sus acciones Comerciales.



### **Final de Partida**

Llegado a este punto la partida puede darse por terminada porque para Fugger es imposible arrebatarse la **Victoria Santa** a Marchionni.

Marchionni gana porque tiene más Prestigio en la Religión Suprema, que ahora es el Islam. Es Suprema porque tiene

- a) Más Alfiles que los demás jugadores, sólo hay 1 negro en juego.
- b) Hay más piezas negras en las Teocracias Islámicas (5 en total) que blancas en las Teocracias Católicas (1). La Reforma no ha llegado a ocurrir.

Con sólo dos monedas, Fugger no tiene el capital necesario para comprar y jugar al menos otro Alfil de otro color que pudiera igualar al Alfil negro.

La pérdida de Portugal le ha arrebatado una **Victoria de Globalización** que hubiera conseguido por tener más concesiones y el único Prestigio en Navegación que Medici le quitó en su última jugada.