

**AZIONI**

	Ottomano	Asburgo	Inghilterra	Francia	Papato	Protestante	Sezione	Descrizione
Movimento di formazione in terreno	1	1	1	1	1	1	13	Costo per spazio dove si entra. 4 unità consentite per formazione (eccezione: con comandanti, il limite è la somma dei valori di comando di 1 o 2 comandanti). Se si entra in uno spazio nemico, si inizia una battaglia campale senza costo aggiuntivo. Se si entra in uno spazio nemico con fortezza con 4 unità difendenti o meno, i difensori possono ritirarsi nella fortezza che viene posta sotto assedio.
Muovere una formazione da un passo	2	2	2	2	2	2	13	Costo per entrare nello spazio attraverso il passo. Il limite di raggruppamento, combattimento e assedio come per il punto precedente, movimento in terreno aperto.
Movimento navale	1	1	1	1	1	-	16	Costo per muovere TUTTE le unità navali amiche di 1 spazio (o in una nova zona di mare o in un porto adiacente alla zona corrente). Se si entra in una zona/spazio con unità navali nemiche, si inizia il combattimento navale.
Comprare mercenari	-	1	1	1	1	1	17	Reclutare 1 mercenario in qualsiasi spazio nazionale amico controllato (non sotto assedio).
Reclutare regolari	2	2	2	2	2	2	17	Reclutare 1 regolare in qualsiasi spazio nazionale amico controllato (non sotto assedio).
Reclutare cavalleria	1	-	-	-	-	-	17	Reclutare 1 cavalleria in qualsiasi spazio nazionale amico controllato (non sotto assedio).
Costruire squadrone navale	2	2	2	2	2	-	17	Reclutare 1 squadrone navale in qualsiasi spazio nazionale amico controllato (non sotto assedio).
Costruire corsaro	1	-	-	-	-	-	17	Reclutare 1 corsaro ad Algeri o in qualsiasi porto nazionale amico controllato (non sotto assedio).
Assalto / guerra straniera	1	1	1	1	1	1	17	Assaltare una fortezza che è stata posta sotto assedio in un impulso precedente (o l'Ottomano risolve una Guerra Straniera).
Controllo di spazio non fortificato	1	1	1	1	1	1	12	Variare il controllo di uno spazio non fortificato se (1) vi sono unità di terra amiche nello spazio, oppure (b) unità di terra amiche sono adiacenti e non vi sono unità di terra nemiche ostili adiacenti allo spazio.
Iniziare la pirateria in una zona di mare	2	-	-	-	-	-	16	Risolvere un raid di pirati in una zona di mare contenente uno o più corsari ottomani. Il bersaglio è una potenza che controlla uno o più porti in quella zona (e può non essere in guerra contro l'Ottomano).
Esplorare	-	2	2	2	-	-	20	Scegliere un esploratore a caso e tenerlo occultato per tutti i giocatori. Risolvete il suo viaggio di esplorazione alla fine del Turno.
Colonizzare	-	2	3	3	-	-	20	Aggiungere una colonia nel Nuovo Mondo (limite di 3 per gli Asburgo, 2 per l'Inghilterra, 2 per la Francia). Il costo è 2 CP per gli Asburgo, 3 per gli altri.
Conquistare	-	4	4	4	-	-	20	Se Asburgo, scegliete un conquistatore a caso e tenetelo occultato a tutti i giocatori. L'Inghilterra e la Francia non hanno mai il bonus per il conquistatore. Risolvete il viaggio di conquista alla fine del Turno.
Traduzione della Scrittura	-	-	-	-	-	1	18	Il Protestante sposta il segnalino di Nuovo Testamento o Bibbia per una lingua di uno spazio in avanti sulla tabella. Se la traduzione è completa, il Protestante effettua 6 tentativi di Riforma in quella zona linguistica.
Publicare un trattato	-	-	3	-	-	2	18	Protestante: 2 tentativi di Riforma in una zona linguistica (2 CP). Inghilterra: 2 tentativi di Riforma in spazi nazionali inglesi (3 CP).
Chiedere dibattito teologico	-	-	-	-	3	3	18	Iniziare il dibattito teologico in una zona linguistica.
Costruire San Pietro	-	-	-	-	1	-	18	Il Papato sposta il segnalino di costruzione di San Pietro di una casella in avanti. Se raggiunge lo spazio 5, aggiungere 1 VP e rimuovere il segnalino.
Brucciare libri	-	-	-	-	2	-	18	Il Papato effettua 2 tentativi di Controriforma in qualsiasi zona linguistica.
Fondare università Gesuita	-	-	-	-	3	-	18	Aggiungere una università Gesuita in qualsiasi spazio cattolico della mappa.

**Accordi:** Nel corso dei negoziati, ci si può accordare sulle alleanze, sullo scambio di un comandante catturato, sulla concessione di massimo 2 carte pescate a caso dalla mano, sul prestito di flotte ad un alleato, o sulla concessione di massimo 4 mercenari. I giocatori non possono scambiarsi carte specifiche. L'accordo di allearsi termina sempre alla fine del Turno corrente.

**Alleanze:** Se alleati, i giocatori possono prestare flotte ad altri partner dell'alleanza. Possono muovere in spazi controllati da alleati e rimanere raggruppati assieme. Il movimento di terra e il combattimento di terra offensivo / assedio sono ancora effettuati individualmente.