



Acción común	Almirante	Cardenal	Comerciante	Condestable	Conquistador	Pirata	Rey	Secretario de Estado	Virrey	Banquero	Inquisidor	Príncipe	Reina
¿Cómo conseguir...?													
Puntos de grandeza (PG)	1	*I	*I	II	*P	*I		*I	*P	I	II	I, II	*I
Dinero (①)	2	II	*P	I		II	I, II			*P	*II,*P	I,*P	*I,*P
Tercios	3			II									
Cartas Viaje de Magallanes	4							I					
Rosetones	7							I					
Casas	7							I					
Fincas	8							II					
Bulas		II											
Otras acciones													
Avanzar en el CM	4	I, II											
Colocar casas en el NM	5				*I			I					
Avanzar en el OP	6						P					P	
Explorar el NM					I								
Manipular la Guerra				I									
Fastidiar a los oponentes					I, II	II					I		
Capturar nativos					*I			II					
Sumar fondos a la Corona							II			I		I	
Reactivar los rosetones		*II								II			
Usar el personaje eliminado													II

P = Habilidad pasiva, I = primera habilidad, II = segunda habilidad. * = Sólo en circunstancias concretas.

- Pintor de la Corte:** 1ª visita: pagar ② y tomar una carta; siguientes: girar la carta un paso (no hay que pagar).
- Pedir un préstamo:** pagar 1 PG a cambio de +③.
- Financiar a los tercios:** pagar ② para obtener 1 tercio, preparado o no.
- Explorar los mares:** pagar ② para avanzar +1 en el comercio marítimo, o ③ para obtener una carta del Viaje de Magallanes.
- Abrir una misión:** pagar ② para colocar una casa en el Nuevo Mundo.
- Visitar la Corte:** pagar ① / ② para avanzar 1 / 2 posiciones en el orden de pares.
- Adquirir talleres:** pagar ② para obtener un rosetón o una casa.
- Comprar fincas:** pagar ③ y tomar una finca de las que haya aún disponibles.

Abreviaturas usadas: OP: orden de pares; NM: Nuevo Mundo; PG: puntos de grandeza; CM: comercio marítimo; ①: ducados.
Reglas fáciles de olvidar: (I) Si la corona tiene que pagar y no tiene fondos, los aporta el propio jugador. (II) El mercado nunca puede tener huecos intermedios. (III) Con **El Poder de la Corte** 🏰, usar una habilidad pasiva obliga a seleccionar el personaje.

Ayuda de juego para Plus Ultra por andvaranaut (Twitter/BGG/LaBSK)

Almirante: (I) +1 al CM y mover una loseta del NM al mercado^(a). +2 PG si es un recurso no previamente presente en el mercado. (II) +2 al CM y +①.

Cardenal: (P) +① por cada bula comprada por los oponentes. (I) donar un recurso a la Iglesia^(b). +1 PG siempre, +1/+2 PG extra agotando un rosetón, +2 PG por completar la catedral. (II) ganar una bula.

Comerciante: (I) descartar una loseta del mercado o los excedentes. Gana ④ menos ① por recurso de ese tipo que quede en el mercado. (II) pagar ②/③/④ para +1/2/3 PG.

Condestable: (P) +1 PG si se gana la guerra en Europa. (I) si la guerra está completa, cambiar un tercio ajeno de ahí por uno propio preparado; si no, aportar a la guerra un tercio preparado, propio o ajeno. (II) ganar un tercio gratis, preparado o no.

Conquistador: (I) revelar la siguiente loseta del NM. +2 PG si es un recurso; si son nativos, puede capturarlos usando una bula o pagando ① y cansando un tercio; si es una colonia, mover a su sitio y puede colocar una casa en ella pagando ①. (II) mover un recurso del NM a los excedentes y +②.

Pirata^(c): (I) +② y -1 al CM de otro jugador. (II) +②, elimina un recurso del NM junto a una colonia, y todos los jugadores con casas en esa colonia pagan ① o cansan un tercio (si no pueden, -1 PG).

Rey: (P) al ser activado, ponerse primero en OP. (I) ganar PG según riqueza de la corona. (II) cada oponente elige si pagar ① o -1 PG; la corona gana ②.

Secretario de Estado: (P) al ser activado, +2 PG si ningún oponente eligió al Rey. (I) pagar ① propio y ① de la corona a cambio de una casa, un rosetón o una carta del Viaje de Magallanes. (II) compra una finca por ②.

Virrey: (P) al ser activado, +① por colonia con casas del jugador. (I) pagar ① propio y ① de la corona para colocar casas en el NM. (II) captura una loseta de nativos a cambio de una bula o de pagar ① propio y ① de la corona y cansar un tercio.

Banquero 🏰: (P) la 2ª acción común “pedir un préstamo” no se bloquea; +① cuando los oponentes la usan. (I) donar ducados a la corona; +1 PG por ducado donado. (II) +① por cada loseta de oro o plata en el mercado.

Inquisidor 🏰: (P) +① cuando un personaje mueva una loseta de recurso del NM al mercado o los excedentes, o cuando se capturen nativos. (I) agotar hasta 3 rosetones activos y +① por rosetón agotado; cada oponente coloca ① en una casilla de la Iglesia que no tenga recurso (si no tiene ①, -1 PG)^(d). (II) activar hasta 3 rosetones agotados y +1 PG por cada uno.

Príncipe 🏰: (P) al ser activado, se avanza 1 en OP. (I) +2 PG, la corona gana ②, y cada oponente puede pagar ① para ganar 1 PG. (II) +1 PG por loseta en la Iglesia.

Reina 🏰: (P) +① cada vez que le sobrepasen en OP. (I) +2 PG / +1 PG / +② / +① por ser 1º / 2º / 3º / 4º en OP. (II) usar una habilidad básica del personaje apartado.

^(a) si el mercado está lleno, mover previamente una loseta del mercado a los excedentes.

^(b) donar del mercado (a la misma casilla) o de los excedentes (a cualquier casilla). Si se completa la catedral, vaciar las donaciones y refrescar los rosetones de todos.

^(c) se gana +② siempre que se activa, aún si no puede completarse la habilidad.

^(d) el jugador que luego done un recurso a una casilla con ducados, se los lleva.

INICIO DE LA RONDA

Acciones del principio de la ronda	Ronda 2: añadir colonia (tamaño 3). Ronda 5: añadir colonia (tamaño 3). +1 PG para el 1 ^{er} jugador en OP. Rondas 6 y 7: El 1 ^{er} /2 ^o jugador en OP gana +2/+1 PG.
Rellenar NM	Poner losetas boca arriba en todos los huecos del Nuevo Mundo.
Fijar orden	Repartir las cartas de orden de turno de acuerdo al OP.
Repartir beneficios	Por fincas: +① por finca. Por posición en el comercio marítimo: +① (o +① y +1 PG) por haber alcanzado la 5 ^a (o la 8 ^a) casilla.
Preparar tercios	En OP, cada jugador con todos los tercios agotados puede pagar ① y prepararlos todos.
Guerra europea	Tirar 3 dados. El dado intermedio determina el nivel de beligerancia.
Selección de personajes	Se aparta 1 personaje al azar (boca abajo). A continuación: 2J: El primer jugador en OP escoge un personaje, el segundo jugador escoge dos y descarta uno al azar, el primer jugador escoge dos, y el segundo jugador escoge uno. 3J y 4J: En OP, cada jugador elige un personaje. El proceso se repite 2 veces (3 con El Poder de la Corte ♣). Por último, revelar simultáneamente todos los personajes elegidos (y los posibles sobrantes), salvo el apartado al principio.
<i>(Los personajes se escogen o descartan en secreto)</i>	
Comprar bulas	En OP, cada jugador puede comprar una bula, si aún quedan, por ③.
Ir a la guerra	Pujar en secreto cualquier número de tercios preparados . Se colocan de uno en uno , con prioridad para los jugadores que pujaron más tercios (el OP desempata el orden), hasta el nivel de beligerancia. Los que sobren vuelven cansados a los jugadores.

FASES DE ACCIÓN (dos veces, incluso si se usa ♣; tres en partidas de dos jugadores)

En OP, los jugadores **agotan uno de sus personajes activos**. Si le es posible, llevan a cabo **una de las dos acciones** de ese personaje. Se puede usar **una bula** para repetir la misma acción dos veces seguidas o hacer las dos acciones una tras otra.

Opcionalmente: hacer **una** acción común libre, antes o después de usar el personaje.

FIN DE LA RONDA

Resultado de la guerra	Los tercios en la guerra vuelven cansados a sus propietarios. Si se alcanzó el nivel de beligerancia, +1 PG por cada tercio aportado.
Saqueos de colonias	Devolver a la reserva de su dueño la última casa colocada en cada colonia que tenga una loseta de nativos adyacente.
Producción de colonias	De abajo arriba, cada colonia con un recurso lo envía al mercado (si está lleno, a la pila de excedentes).
Acaparamiento de la Corona	Descartar los recursos del mercado del tipo que muestre el personaje apartado. +① a la riqueza de la corona por loseta eliminada así.
Nueva ronda	Avanzar marcador (rondas 1 a 6) o ir a la puntuación final (ronda 7).

Cada jugador toma...: 2 casas, 2 tercios preparados, ③ ducados, 1 rosetón activo, 2 marcadores de acción común.

...y pone sobre el tablero: barco (CM) y marcadores de puntuación (en 0) y de OP (1° al azar, resto en sentido horario).

Riqueza de la Corona inicial: ④ ducados.

Marcador de ronda: poner en la ronda 1.

Mercado inicial: plata / plata / vegetales / oro + plata en excedentes.

Apartar las 2 colonias de tamaño 3.

Nuevo Mundo: +1 PG por casa en el NM y +1/+2/+3 PG por mayoría (sin empates) en colonias de tamaño 2/3/4.

Bulas: -1 PG por bula no usada.

Rosetones: +2 PG para el jugador o jugadores con más rosetones; -1 PG por cada rosetón de desventaja respecto al máximo para el resto.

Comercio marítimo (sólo cuentan los jugadores que han avanzado al menos una posición): +5 PG por estar en 1^a posición en el comercio marítimo, +3 PG por estar en 2^a posición y +1 PG para el resto de jugadores. En caso de empate en 1^a y/o 2^a posición, +5/+3 PG para todos los jugadores implicados.

Fincas: +1 PG por cada finca aún en poder de cada jugador.

Viaje de Magallanes: si aún hay cartas sobre el tablero, +1 PG/carta; si no, +3 PG/carta.

Nativos: se gana un n.º de PG igual al cuadrado de losetas de nativos capturadas.

Pintor de la corte: pagar ② para obtener +2/+4/+6 PG según la posición de la carta, o bien no pagar y +1 PG independientemente de la posición.

Riqueza: cambiar cada tercio y casa en la reserva por ① cada uno; +1 PG por cada ⑤. Gana quien acabe con más PG. El OP rompe los desempates.

Preparación: añadir el **Embajador** a los personajes y poner la carta de “**Visitar embajadas**” junto al tablero. Apilar las losetas de embajada boca abajo y revelar las 2 superiores. Cuando un jugador toma una loseta, puede ser una de las visibles (se reemplaza con otra) o la superior de la pila.

Acción común “Visitar embajadas”: pagar ② para tomar una loseta de embajada.

El Embajador: (P) al seleccionar el personaje, desbloquear una acción común (opcional); (I) pagar ① propio y ① de la corona para tomar una loseta de embajada; (II) pagar ② para usar una acción básica de un personaje no agotado de otro jugador.

Puntuación final: +1 PG por cada loseta de embajada. Cada loseta cuenta por **uno** de sus escudos (el jugador elige). Cada nación de la que se consigan **3 o más** escudos da una ventaja. **Austria:** +4/+3/+2/+1 PG por ser 1°/2°/3°/4° en el OP; **Inglatera:** puntuar doble en el CM; **Portugal:** +1 PG extra por cada casa y cada mayoría en el NM; **Estados Pontificios:** +1 PG extra por rosetón; **Francia:** +1 PG por tercio.

Según el n.º de jugadores, se usan...

	Jugadores		
	2	3	4
Bulas	3	4	5
Cartas Viaje Magallanes	5	5	6
Fincas	4	6	8
Personajes de El Poder de la Corte ♣ (opcional)	--	1 al azar	4

Nuevo Mundo: Rellenar con 7 losetas ocultas y descubrir la primera. Si es una colonia, moverla a la zona de colonias.