









ALMIRANTE


1. El jugador mueve una loseta de recurso explorada, a su elección, de la zona de *exploración del Nuevo Mundo al mercado* e incrementa una posición su marcador en el registro de *comercio marítimo*. Además, si no hay ninguna loseta del mismo recurso presente en el *mercado*, gana .
2. El jugador avanza dos posiciones en el registro de *comercio marítimo* y gana .



BANQUERO

Pasiva: La acción común *pedir un préstamo* no se bloquea. Si un oponente pide un préstamo, el jugador que controla al banquero gana además .









1. El jugador puede colocar cualquier cantidad de  propios en la Riqueza de la Corona. Por cada  donado gana . En ningún momento se puede sobrepasar el límite de 6  en la Riqueza de la Corona de esta manera.
2. Gana  por cada loseta de oro o plata que haya en el *mercado*.

CARDENAL


Pasiva: Se activa en el momento en que cualquier otro jugador compra una *bula*. El jugador que controla el cardenal gana  por cada *bula* comprada.

1. El jugador mueve un recurso del *mercado* o los *excedentes* a la zona de la Iglesia y gana . Además, puede agotar un rosetón que tenga disponible ganando puntos adicionales dependiendo del recurso que haya sido desplazado. Si al llevar a cabo la acción el jugador completa el registro de donaciones a la Iglesia, adicionalmente gana .
2. Obtiene una *bula* gratis.

COMERCIANTE





1. El jugador descarta del juego la loseta de recurso situada más arriba en la pila de *excedentes* o de la **primera casilla del mercado** y gana 4  menos 1  por cada loseta adicional de recurso, que coincida en tipo, que haya en el *mercado*.
2. El jugador compra Puntos de Grandeza: ,  ó  pagando ,  ó  ducados respectivamente.

CONDESTABLE


Pasiva: Se activa si la corona deviene victoriosa de la guerra en Europa, en la fase de *Fin de la ronda*. El jugador gana  si España gana la Guerra esta ronda.





1. El jugador realiza una de estas dos acciones: Si en la puja de tercios se ha alcanzado el nivel de beligerancia, puede intercambiar un tercio preparado de su reserva por cualquier otro, de otro jugador, de los colocados en el registro de guerras europeas. El tercio sustituido se retirará cansado al fuerte O si en la puja de tercios no se ha alcanzado el nivel de beligerancia, puede colocar un tercio preparado suyo, o de cualquier otro jugador, en la primera casilla libre de las Guerras Europeas.
2. El jugador adquiere un tercio gratis (preparado o cansado, a su elección) de la reserva general.

CONQUISTADOR






1. El jugador revela la siguiente loseta no explorada del *Nuevo Mundo*. Dependiendo del tipo de loseta que resulte ser el jugador: Si es un recurso cualquiera, gana . Si son nativos, puede gastar inmediatamente una *bula* o bien pagar  y cansar un tercio de su reserva para capturarlos. Si es una loseta de colonia, se mueve a la primera casilla libre de la zona de colonias del *Nuevo Mundo*. A continuación el jugador tiene la opción de colocar una casa de su reserva en ella pagando .
2. Mueve una loseta de recurso explorada, a su elección, del *Nuevo Mundo* a la cima de la pila de *excedentes* y gana .

INQUISIDOR

Pasiva: Cada vez que un recurso se desplace, por acción de un personaje, del *Nuevo Mundo* al *mercado* o los *excedentes* o cada vez que un nativo sea capturado, el jugador gana .






1. El jugador puede agotar hasta 3 rosetones activos propios. Gana  por cada rosetón agotado de esta manera. Además el resto de jugadores deberá colocar 1  propio en una casilla de la Iglesia, a su elección, siempre que ésta no contenga una loseta de recurso. Si un jugador no puede colocar 1  perderá 1 Punto de Grandeza.
2. El jugador puede activar hasta 3 rosetones agotados propios. Por cada rosetón que active de esta manera gana .

PIRATA

1. Selecciona a cualquier otro jugador y decrementa en una posición su marcador en el registro de Comercio Marítimo. El jugador gana .
2. Elimina un recurso que esté adyacente a una colonia del *Nuevo Mundo*. Cada jugador que tenga en dicha colonia al menos una casa debe cansar un tercio de su reserva o bien perder . Los jugadores atacados que no dispongan de tercios preparados o  sufren . El jugador gana .





PRÍNCIPE

Pasiva: Se activa al seleccionar el personaje para realizar su acción. El jugador mejora en uno su posición en el *orden de pares*.

1. El resto de jugadores pueden pagar  y ganar . El jugador gana  y aumenta en  del suministro la Riqueza de la Corona.
2. Gana  por cada recurso que se encuentre donado a la Iglesia.










REINA

Pasiva: Se activa cada vez que otro jugador le sobrepasa en el *orden de pares*. El jugador gana .


1. Dependiendo de su posición en el *orden de pares* el jugador gana  si es el primero,  si es el segundo,  si es el tercero o  si es el cuarto.
2. Puede usar cualquiera de las acciones básicas del personaje que hubiese sido apartado al principio de la ronda.




REY

Pasiva: Se activa al seleccionar el personaje para realizar su acción. El jugador posiciona su marcador en la primera posición del registro de *orden de pares* en el tablero.


1. El jugador gana PG dependiendo del nivel de la riqueza de la corona:  si la corona tiene 6 ;  si tiene 4 ó 5  y 1  si tiene 3 ó 2 .
2. El resto de jugadores pierden  o pagan  al suministro, a su elección. La riqueza de la corona aumenta en  del suministro.





SECRETARIO DE ESTADO

Pasiva: Se activa al seleccionar el personaje para realizar su acción. Si ninguno de los otros jugadores ha elegido al Rey, el jugador del secretario de estado gana .

1. El jugador paga  de su reserva y  de la Corona y obtiene una carta de rosetón o una casa de su color del suministro o una carta del viaje de Magallanes, si aún quedan disponibles.
2. Compra una nueva finca, si aún quedan disponibles, por .

VIRREY

Pasiva: Se activa al seleccionar el personaje para realizar su acción. El jugador gana  por cada colonia en la que tenga al menos una casa.

1. El jugador paga  de su reserva y  de la corona y coloca una casa de su reserva en un espacio disponible de cualquier colonia de la zona de colonias del *Nuevo Mundo*.
2. Gasta una *bula* o paga  de su reserva y  de la corona y cansa un tercio para capturar una loseta de nativos explorada en el *Nuevo Mundo*.