

# Thirty Years War: carte dei Cattolici

	# carta	Valore	speciale	AP		Nome carta	Effetti
				SP	Pap		
GUERRA INIZIALE	1	3	*	8	3	Passi della Valtellina aperti	I passi della Valtellina devono essere chiusi. Riprendono gli aiuti spagnoli per il Cattolico.
	2	2	*	7	2	Ritirata delle truppe inglesi	Rimuovere i veterani Inglesi dal gioco.
	3	2	*1	6	2	Spinola assedia Bergen	Richiede Spinola richiamato nei Paesi Bassi. +1 al Dutch War Track. Insuccesso nella risposta (v. 16.25): +1 al Dutch War Track alla fine del turno.
	4	2	*1	4	1	Spinola assedia Breda	Richiede Spinola richiamato nei Paesi Bassi. +1 al Dutch War Track. Insuccesso nella risposta (v. 16.25): +1 al Dutch War Track alla fine del turno.
	5	3	*	7	2	Spagna dichiara guerra all'Inghilterra	-2 al totale dei AP Inglesi.
	6	2	*	6	2	Editto di Restituzione	Richiede Federico del Palatinato deposto da elettore. +5 VP
	7	3	*	9	3	Nuovi comandanti	Mettere Wallenstein e Piccolomini con qualsiasi unità imperiale.
	8	1	†	3	0	Nuovi comandanti	Mettere Charles of Lorraine e Gallas con qualsiasi unità imperiale.
	9	2	*	5	1	Nuovi comandanti	Richiede Spinola richiamato nei Paesi Bassi. Mettere Cordoba e 3 unità veterane Spagnole nei Paesi Bassi Spagnoli.
	10	2	*	5	1	Nuovi comandanti	Mettere Aldringer e Holk con qualsiasi unità Bavarese.
	11	3	*	10	3	Spinola richiamato nei Paesi Bassi	Rimuovere Spinola e 3 unità Spagnole dalla Province Unite. Permette gli eventi Spinola assedia Bergen e Spinola assedia Breda.
	12	1	*	2	0	Federico del Palatinato deposto da elettore	Il Cattolico deve controllare il Basso Palatinato. Trasferire la pedina Elettore dal Palatinato alla Baviera.
	INTERVENTO	13	1	†	1	1	Discrezione sul valore
22		3	†	12	4	Riunione degli Elettori	Se il Cattolico controlla almeno 4, ma non tutti gli Elettori, +1 VP; se li controlla tutti, +3 VP.
33		1	CC*	4	1	Croati	L'esercito Cattolico deve comprendere almeno 1 armata imperiale. +1 al Cattolico al dado per il combattimento.
14		2	*	6	3	Diserzioni	Scegliere 1 armata Protestante che includa Milizie o Mercenari e tirare nella tabella del Saccheggio.
15		2	*	7	3	Nuovi comandanti	Mettere Werth e Goetz con qualsiasi unità Bavarese.
16		2	*	7	3	Maria di Spagna sposa Ferdinando III	+2 al totale dei AP Spagnoli.
17		3	*	10	3	La Sassonia cambia fazione	Il Cattolico deve controllare Leipzig o 3 città in Sassonia. La Sassonia, i comandanti e le armate Sassoni diventano Cattolici.
18		2	*	9	3	Gli Spagnoli catturano Amersfoort	+1 alla tabella della Dutch War Track
19		3	*	11	3	Elettore Massimiliano	Wallenstein deve essere morto. Rimuovere le limitazioni all'impilamento Bavarese/Imperiale. -2 VP.
20		2	*	7	3	Rivolte contadine in Germania	Scegliere una città in Germania controllata dai Protestanti non occupata da unità Protestanti e piazzarvi una pedina di Rivolta.
21		3	*	9	4	Guerra Svedese-Danese	Richiede La Svezia entra in guerra e La Danimarca entra in guerra. Rimuovere Re Cristiano e tutte le unità Danesi dal gioco.
23		3	*	12	4	Cardinale Infante	Mettere il Cardinale Infante e 4 unità veterane Spagnole a Trento (v. 17.Sp.3).
24		1	§	3	0	Carestia nell'Hesse-K. o nel Wurtemberg	Se una pedina di saccheggio o un'armata si trova nell'Hesse-K. o nel Wurt., aumentare il livello di Saccheggio di una città nell'Hesse-K. o nel Wurt. di 1.
25		3	§	11	4	Carestia nel Br.-Luneberg o nel Br.-Koleberg	Se una pedina di saccheggio o un'armata si trova nel B-L o nel B-K, aumentare il livello di Saccheggio di una città nel B-L o nel B-K di 1.
26		2	§	8	3	Peste in Sassonia o nel Branderburgo	Se una pedina di saccheggio o un'armata si trova in Sass. o nel Brand., aumentare il livello di Saccheggio di una città in Sass. o nel Brand. di 1.
27		3	§	10	4	Peste nell'Alto Palatinato o in Boemia	Se una pedina di saccheggio o un'armata si trova nel Palat. Sup. o in Boemia, aumentare il livello di Saccheggio di una città nel Palat. Sup. o in Boemia di 1.
28		2	*	6	4	Recupero	Rimuovere 2 livelli di Saccheggio tra 1 o 2 città in mappa.
29		2	*	8	3	Recupero	Rimuovere 2 livelli di Saccheggio tra 1 o 2 città in mappa.
30		2	*	8	3	Nuovi comandanti	Mettere Archduke Leopold, Savelli e Hatzfeld con qualsiasi unità imperiale.
31		1	CC*	5	2	Nebbia	Nessun modificatore per il comandante può essere usato in questo combattimento.
32		1	CC	5	2	Manovra di fianco	Un comandante Cattolico deve avere un modificatore di combattimento >0. +1 al dado per il combattimento.
34		1	CC	4	0	Rivalità nel comando	L'armata Protestante deve avere almeno 2 comandanti non Svedesi. -1 al dado per il combattimento del Protestante.
35		1	CC*	5	2	Tercios spagnoli	L'armata Cattolica deve includere un'unità veterana Spagnola. +1 al dado per il combattimento.
36		1	*	6	2	Rivolta degli Ugonotti francesi	Richelieu è Primo Ministro in Francia. -4 al totale dei AP Francesi.
37		2	*	6	2	Rivolte contadine in Germania	Scegliere una città in Germania controllata dai Protestanti non occupata da unità Protestanti e piazzarvi una pedina di Rivolta.
APOCALISSE	38	3	*	9	3	Passi della Valtellina aperti	I passi della Valtellina devono essere chiusi. Riprendono gli aiuti spagnoli per il Cattolico.
	39	2		7	3	Rivolte contadine in Francia	Mettere una pedina di Rivolta su una città Francese.
	40	2	*	7	3	Guerra civile inglese	Gli aiuti Inglesi ai Protestanti hanno fine.
	41	2	*	9	3	Diserzioni	Tirare un dado nella tabella delle Rivolte per una qualsiasi armata Protestante che includa Mercenari o Milizie.
	42	1	*	3	0	Cardinale Richelieu muore	-5 al totale dei AP Francesi in questo turno.
	43	1	*	4	1	Re Luigi XII muore	-5 al totale dei AP Francesi in questo turno.
	44	3	*	9	3	Innocenzo X diventa Papa	Riprendono gli aiuti Papali per il Cattolico.
	45	2	*	5	1	Nuovi comandanti	Mettere il Duke of Feria con qualsiasi unità Spagnola.
	46	2	*	7	2	Nuovi comandanti	Mettere Mercy, Groenfeld e Melander con qualsiasi unità Bavarese.
	47	1	CC	4	0	Carica di cavalleria	+1 al dado per il combattimento.
	48	1	CC*	5	1	Attacco di sorpresa	+1 al dado per il combattimento.
	49	1	CC	5	1	Truppe irrecuperabili	L'armata Protestante deve includere unità Mercenarie o Milizia. -1 al dado per il combattimento del Protestante.
	50	1	CC*	6	1	Fortificazioni campali	+1 al dado per il combattimento.
	51	3	§	10	4	Peste nel Basso Palatinato o nel Munster	Se una pedina di saccheggio o un'armata si trova nel Palat. Inf. o nel Munster, aumentare il livello di Saccheggio di una città nel Palat. Inf. o nel Munster di 1.
	52	3	*	11	4	Recupero	Rimuovere 3 livelli di Saccheggio tra 1 o 2 città in mappa.
	53	2	*	8	2	Recupero	Rimuovere 2 livelli di Saccheggio tra 1 o 2 città in mappa.
	54	3	*	10	3	Conflitto di interesse	Unità Svedesi e Francesi non devono impalarsi tra loro. Comandanti Svedesi non possono comandare unità Francesi, e viceversa.
	55	2	§	8	2	Peste nel Mecklenburgo o in Pomerania	Se una pedina di saccheggio o un'armata si trova nel Meckl. e in Pomer., aumentare il livello di Saccheggio di una città nel Meckl. e in Pomer. di 1.

# Thirty Years War: carte dei Protestanti

	# carta	Valore	speciale	AP			Nome carta	Effetti
				Fr	Eng	UP		
GUERRA INIZIALE	1	3	*	8	3	6	Passi della Valtellina chiusi	I passi della Valtellina devono essere aperti. Nessun aiuto Spagnolo al Cattolico finché non viene giocato la carta che apre di nuovo i passi.
	2	1	*	4	1	2	I Tre Moschettieri	Richiede la Rivolta degli Ugonotti Francesi. Annulla la Rivolta degli Ugonotti Francesi.
	3	2	*	5	2	3	Nuovi comandanti	Mettere Christian di Brunswick e 3 milizie Protestanti nel Brunswick-Luneberg, che entra in gioco come un'area Protestante.
	4	2	*	6	2	4	Nuovi comandanti	Mettere Frederick di Baden e 2 unità di milizia Protestante nel Baden. Il Baden entra in gioco come un'area Protestante.
	5	2	*	6	2	5	Gregorio XV diventa Papa	Solo se è Papa Paolo V. Nessun aiuto Papale al Cattolico questo turno: riprenderanno nel prossimo turno, fino all'evento P-15.
	6	3	*	6	3	6	L'Inghilterra interviene	Mettere l'unità veterana Inglese in una qualsiasi città controllata dal Protestante nel Basso Palatinato.
	7	3	*	9	3	8	La Danimarca entra in guerra	Mettere Christian e 4 mercenari danesi in Danimarca.
	8	1		3	0	1	Incursione dei Turchi ai confini dell'Impero	Le unità Imperiali non sono pagate automaticamente questo turno.
	9	3	*	7	3	8	Richelieu diventa Primo Ministro in Francia	Inizia l'aiuto Francese per il Protestante. Permette l'evento La Svezia entra in guerra (P-18).
	10	1		4	0	1	Aiuti Svedesi	Gli Svedesi finanziano i Protestanti. Il Protestante riceve 6 AP aggiuntivi in questo turno.
	11	3	*	10	4	7	Trattato di Ulm	Nessun giocatore può entrare in un area o in una città indipendente neutrale per il resto del turno.
	12	1	CC	3	0	2	Attacco di Sorpresa	+1 al dado per il Protestante.
	13	1	CC	3	0	1	Rivalità di comando	L'armata Cattolica deve contenere almeno 2 leader. -1 al dado del Cattolico.
	15	3	†	8	3	7	Urbano VIII diventa Papa	Sole se Gregorio XV è Papa. Morte di Gregorio XV. Fine dell'aiuto papale al Cattolico.
	INTERVENTO	14	2		5	1	6	Rivolte contadine in Baviera
16		2	*	5	1	6	Diserzioni	Scegli un'armata Cattolica che includa Mercenari e/o Milizie e tira nella Loot Table.
17		3	*	9	3	9	La Francia entra in guerra	La Svezia deve essere entrata in guerra. Piazzare le unità Francesi. Entrambi i giocatori aggiungono il mazzo delle carte Apocalisse.
18		3	*	10	4	8	La Svezia entra in guerra	Richiede Cardinale Richelieu. Piazzare le unità Svedesi. Permette gli eventi La Francia entra in guerra (P-17) e il Trattato di Heilbronn (P-23).
19		1		3	0	2	Aiuti dal Duca di Savoia	Il Duca di Savoia finanzia i Protestanti. Il Protestante riceve 5 AP aggiuntivi questo turno.
20		2	*	6	2	3	La Spagna conclude la pace con l'Inghilterra	Richiede l'evento C-5. Eliminare il drm agli aiuti inglesi per la guerra con la Spagna. Gli aiuti Spagnoli tornano ai valori normali.
21		1	*	4	0	2	Ferdinando III diventa Imperatore	Morte dell'imperatore Ferdinando II. Le unità imperiali in Austria non sono automaticamente pagate per questo turno.
22		2	*	6	2	4	Sacco di Magdeburgo	Solo dopo un round in cui il Cattolico ha catturato una città. Aumenta il livello di saccheggio della città a 2. -2 VP. Permette il Trattato di Heilbronn.
23		3	*	6	2	4	Trattato di Heilbronn	Richiede il Sacco di Magdeburgo e La Svezia entra in guerra. Gli stati Protestanti formano la Lega di Heilbronn, sotto la guida della Svezia. -3 VP.
24		3	*	12	4	7	Gli Olandesi catturano il tesoro spagnolo	-1 alla Dutch War Track. Gli AP Spagnoli sono dimezzati (per difetto) in questo turno.
25		2	*	6	2	5	Gli Olandesi catturano Hertoe e Weser	-1 alla Dutch War Track.
26		2	*	6	3	5	Gli Olandesi catturano Venlo, Roer, e Maast.	-1 alla Dutch War Track.
27		2	*	7	3	5	Gli Olandesi ricatturano Breda	Breda deve essere già caduta per l'assedio spagnolo. -1 alla Dutch War Track.
28		2	*	7	3	5	Nuovi comandanti	Mettere William di Hesse-Kassel e 3 milizie Protestanti in Hesse-Kassel. Hesse-Kassel entra in gioco come area Protestante.
29		2	*	7	2	4	Nuovi comandanti	Mettere George di Brunswick-Luneberg e 3 milizie Protestanti nel Brunswick-Luneberg.
30		1	CC*	3	0	2	Nebbia	Nessun modificatore per il Leader può essere in questo combattimento.
31		1	CC*	3	0	1	Artiglieria ammassata	+1 al tiro per il combattimento del Protestante.
32		1	CC	3	0	1	Manovra di fianco	L'armata Protestante deve avere un comandante con un bonus di combattimento di almeno 1. +1 al tiro per il combattimento del Protestante.
33		1	CC	3	0	1	Carica di cavalleria	+1 al tiro per il combattimento del Protestante.
34		1	CC	4	1	3	Polenza di fuoco svedese	L'armata Protestante deve includere un'unità veterana Svedese. +1 al tiro per il combattimento del Protestante.
35		3	*	12	3	6	La Sassonia cambia parte	Il Protestante deve controllare Lipsia o 3 città in Sassonia. La Sassonia, i suoi leader e le sue armate diventano Protestanti.
36		2	§	6	1	6	Carestia in Moravia o Slesia	Se in Moravia o Slesia c'è un segnalino di saccheggio o un'armata, aumentare il livello di saccheggio di una città in Moravia o Slesia di 1.
37		2	§	6	2	6	Peste in Baviera	Se in Baviera c'è un segnalino di saccheggio o un'armata, aumentare il livello di saccheggio di una città in Baviera (esclusa Monaco) di 1.
APOCALISSE	38	3	*	5	3	7	Oxenstierna	Evento Conflitto di interessi. Annulla gli effetti della carta Conflitto di interessi.
	39	3	*	6	3	8	Passi della Valtellina chiusi	Nessun aiuto Spagnolo per il Cattolico finché non viene giocata Passi della Valtellina aperti.
	40	1		2	0	1	Rivolte contadine in Austria	Scegli una città in Austria (esclusa Vienna) e metti un segnalino di rivolta.
	41	2	*	4	2	5	Diserzioni	Scegli un'armata Cattolica che includa Mercenari e/o Milizie e tira nella Loot Table.
	42	1	*	3	0	2	Il Portogallo si rivolta alla Spagna	-5 AP Spagnoli per questo turno.
	43	3	*	6	4	9	Battaglia de Le Dune	-2 alla Dutch War Track.
	44	3	*	7	4	8	Arriva Tortenson	Solo se Gustavus Adolphus ha subito una perdita. Mettere Tortenson e 2 veterani Svedesi come rinforzi.
	45	2	*	5	2	7	Nuovi comandanti	Mettere Wrangel e Königsmarck qualsiasi unità Svedese.
	46	2	*	3	1	6	Nuovi comandanti	Mettere Condé, l'Hopital, Gassion con qualsiasi unità Francese.
	47	1	CC*	4	1	3	Furia Francese	L'armata Protestante deve includere unità Francesi. +1 al tiro per il combattimento del Protestante.
	48	1	CC	4	1	3	Truppe irrecuperabili	L'armata Cattolica deve comprendere unità di milizia o di mercenari. -1 al tiro per il combattimento del Cattolico.
	49	1	CC	3	0	1	Esitazione	-1 al tiro per il combattimento del Cattolico.
	50	1	CC*	3	0	2	Pontone di barche	+1 al tiro per il combattimento del Protestante.
	51	2	§	4	2	4	Peste in Austria	Se in Austria c'è un segnalino di saccheggio o un'armata, aumentare il livello di saccheggio di una città in Austria (esclusa Vienna) di 1.
	52	2	§	4	2	4	Carestia in Moravia o Slesia	Se in Moravia o Slesia c'è un segnalino di saccheggio o un'armata, aumentare il livello di saccheggio di una città in Moravia o Slesia di 1.
	53	2	*	5	2	6	Recupero	Rimuovere 2 livelli di Saccheggio da 1 o 2 città in mappa.
	54	3	*	6	3	7	Recupero	Rimuovere 2 livelli di Saccheggio da 1 o 2 città in mappa.
	55	2	*	5	2	4	Recupero	Rimuovere 2 livelli di Saccheggio da 1 o 2 città in mappa.