



+1



+2



+3



+0



Ninguna unidad
será eliminada en
este combate.

El perdedor
puede huir
si hay zonas válidas.



+1



El rival pierde
una unidad extra
después del combate



+2



Puedes dar un
ascenso extra a una
unidad presente
en el combate.



+0



+0



+X

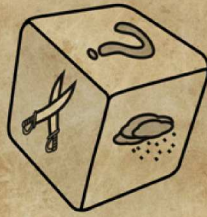
Cada 3 fichas de suministro
que gastes,
tu fuerza total aumenta 1.



0 suministros = +0
3 suministros = +1
6 suministros = +2
9 suministros = +3
...



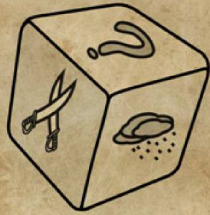
Azar



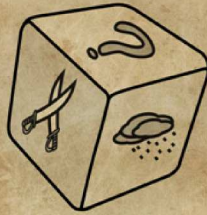
Azar



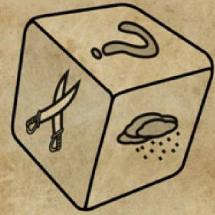
Azar



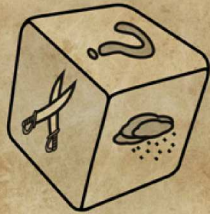
Azar



Azar



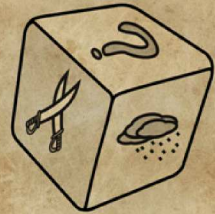
Azar



Azar



Azar



Azar



Entrenamiento

Puedes ascender 1 unidad que se encuentre en tus territorios iniciales gastando 1 ficha de suministro.



(Excepción: No puedes comprar un ascenso de Veteranos a Guardia)



Reclutamiento

Nueva unidad de artillería, infantería o caballería ligera (o inferiores) gastando 2 fichas de suministro.



Reclutamiento

Nueva unidad de infantería o caballería ligera, (o inferiores) gastando 2 fichas de suministro.



Reclutamiento

Hasta 2 nuevas unidades de milicia (o milicia a caballo) gastando 1 ficha de suministro.



Reclutamiento

Hasta 3 nuevas unidades de milicia (o milicia a caballo) gastando 2 fichas de suministro.



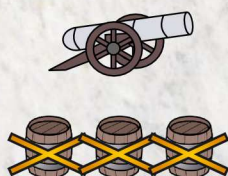
Reclutamiento

Hasta 2 nuevas unidades de reclutas (o milicia, o milicia a caballo) gastando 2 fichas de suministro.



Fundición

Nueva unidad de artillería gastando 3 fichas de suministro.



Baraja este mazo.



Astilleros

Nueva unidad naval.



- Barco ligero
2 Suministros



- Barco normal
3 Suministros



- Barco pesado
4 Suministros



Refuerzos

Nueva unidad terrestre del mismo tipo que otra ya existente (igual o inferior), y en el mismo lugar, gastando 3 fichas de suministro.

Puede estar en territorio enemigo.



(Excepto Guardia)



Ejército



Ejército



Ejército



Ejército



Ejército



Ejército



Ejército



Ejército



Ejército