

# GAMBITO SILESIA

## UNA EXPANSIÓN DE MARIA POR RICHARD SIVÉL

### 1 El Gambito Político

Estas reglas modifican las reglas políticas de Maria. Con estas reglas, farolear no volverá a hacerse de forma irreflexiva nunca más. Ahora, las cartas usadas para farolear se pierden durante un turno completo.

♥ La mayoría de las reglas políticas (sección 17) se dejan sin modificar. Cambian algunos detalles de las reglas y la etapa »política« se amplía con una fase:

1. Devuelve las CTs bocabajo de la Tabla Política a los jugadores
2. Revela dos Cartas Políticas.
3. Determina el palo del triunfo político.
4. Las potencias mayores colocan CTs en la Tabla Política.
5. Determina el orden de influencia.
6. Selecciona las Cartas Políticas.

#### 1.1 Devuelve las CTs bocabajo a los jugadores

♥ En esta fase, los jugadores devuelven sus CTs bocabajo de la Tabla Política a su mano.

NOTA: Las CTs bocabajo permanecen de turnos anteriores.

#### 1.2 Revela 2 Cartas Políticas

♥ Esta fase no se modifica.

#### 1.3 Determina el triunfo político

♥ Esta fase no se modifica.

#### 1.4 Coloca CTs en la Tabla Política

♥ Esta fase no se modifica.

#### 1.5 Determina el orden de influencia

♥ En esta fase se modifica el siguiente detalle de las reglas.

♥ Las CTs que no son del triunfo político **no** se devuelven a la mano de la potencia que las jugó. En vez de eso, voltea esas CTs, de modo que queden **bocabajo** en la tabla política. Para determinar la influencia política, sólo se tienen en cuenta las CTs **bocarriba**.

NOTA: Estas cartas »cartas de farol« se devuelven al jugador al comenzar el siguiente turno (durante la fase 1 del segmento político).

#### 1.6 Elegir Cartas Políticas

♥ En esta fase cambian los 2 detalles siguientes de las reglas.

♥ Si una potencia mayor selecciona una Carta Política, sólo sus CTs bocarriba van a la pila de descartes.

♥ Tan pronto como ambas Cartas Políticas son seleccionadas, todas las potencias mayores que tengan aún su turno por jugar **no devuelven** sus CTs de la tabla política a su mano. En vez de eso, voltean esas cartas, de modo que queden bocabajo en la Tabla Política.

NOTA: Estas cartas bocabajo se devuelven a la mano de los jugadores al comienzo del siguiente turno (durante la fase 1 del segmento político).

### 2 Gambito Silesia

Gambito Silesia es una expansión del **juego introductorio** de MARIA. Está diseñado para jugadores que no quieren jugar con las reglas completas del juego avanzado, pero siguen queriendo un juego más complejo.

La idea básica de Gambito Silesia es que Austria puede ceder Silesia a Prusia o no cederla. Si Silesia **no** es cedida, entonces el juego es idéntico al juego introductorio. Sin embargo, si Silesia es cedida, Prusia abandona el juego y se activa el mapa de Flandes. Este último caso es lo ocurrido históricamente.

#### 2.1 Reglas generales

♥ Están en efecto todas las reglas del juego introductorio. Sólo las condiciones de victoria (sección 14) cambian. Las reglas del juego avanzado (secciones 15 a 24) no se usan.

♥ Usa tanto el mapa de Flandes como el de Bohemia. Usa todas las piezas de juego. Excepción: No usa ni al general prusiano de la casilla fuera del mapa »Ostpreussen« ni el tren de suministros prusiano de la casilla de victoria »Silesia«.

♥ Al comienzo del juego, el mapa de Flandes sólo está semi-activo. Esto significa:

- Las piezas del mapa de Flandes pueden mover, pero no pueden abandonar el mapa y siempre tienen que finalizar su movimiento en su propio territorio natal o en el de una potencia aliada.
- En el mapa de Flandes, nunca se ejecuta el combate (incluso si las piezas enemigas están adyacentes entre ellas).

Estas restricciones están en efecto hasta que Silesia es cedida a Prusia (ver más adelante).

♥ Cada turno, Francia coloca a un lado 2 CTs cogidas al azar de sus ingresos de CTs. Francia continúa colocando a un lado 2 CTs hasta que Silesia es cedida a Prusia.

♥ El Ejército Pragmático recibe sus ingresos de CTs normales. Sin embargo, sus CTs no tienen uso efectivo hasta que Silesia es cedida a Prusia dado que el Ejército Pragmático no puede combatir.

♥ Las casillas de victoria y los colegios electores no se usan. Las fortalezas de elector Köln, Mannheim, Trier y Mainz (del mapa de Flandes) no tienen importancia a efectos de victoria. Sin embargo, siguen bloqueando las marchas forzadas.

#### 2.2 Victoria en Gambito Silesia

♥ En Gambito Silesia hay 2 derroteros por los que puede transcurrir el juego. En uno de ellos, Austria cede Silesia a Prusia, en el otro no. Por tanto, hay 2 conjuntos de condiciones de victoria.

##### Austria NO cede Silesia

♥ El juego finaliza inmediatamente cuando un jugador completa sus condiciones de victoria. Las condiciones de victoria son exactamente las mismas que en el juego introductorio, esto es:

- *Luis XV*: Controla 9 de las fortalezas de Austria.
- *Federico*: Controla 12 de las fortalezas de Austria y/o Silesia (Nota: 2 fortalezas de Silesia ya se encuentran bajo control prusiano al comenzar el juego).
- *María Teresa*: Es el final del turno 9, y ningún otro jugador ha ganado.

### Austria cede Silesia

♥ Al final de la **ronda seis**, Austria tiene que decidir si firma la paz con Prusia o no. Si firma la paz, Silesia es cedida a Prusia. En otro caso:

- Prusia cuenta cuántas fortalezas le faltan para su victoria. También Francia cuenta cuántas fortalezas faltan para su victoria. Austria, sin embargo, cuenta cuántas fortalezas de Silesia están bajo control austriaco. Estos valores se llaman P, F y A, respectivamente.
- Después, retira todas las piezas y marcadores de control prusianos y sajones del tablero (ahora están fuera del juego). Todas las CTs de Prusia y Sajonia van a la pila de descartes. Todas las piezas pueden entrar a territorio de Prusia y Sajonia. Sin embargo, todas las fortalezas en Prusia y Sajonia se consideran ciudades normales desde este momento.
- Se activa el mapa de Flandes. Desde ahora, todas las piezas pueden mover y combatir con normalidad en este mapa.
- Francia recoge las CTs que fueron puestas a un lado en los turnos anteriores y pasan a su mano de cartas. Además, Francia deja de colocar CTs de sus ingresos normales a un lado.

♥ Las condiciones de victoria cambian. El juego finaliza inmediatamente cuando un jugador completa sus condiciones de victoria:

- *Federico*: Controla (5 + P) fortalezas en Francia (con el Ejército Pragmático).
- *Luis XV*: Controla (9 + F) fortalezas en Austria en el mapa de Bohemia o Controla (5 + F) fortalezas de los Países Bajos/Países Bajos austriacos (mapa de Flandes).
- *María Teresa*: Controla (8 - A) fortalezas en Baviera y/o Francia.
- Además, si ningún jugador logra la victoria en el turno 15, Luis XV gana.

NOTA: 1.) Normalmente lo mejor para Luis XV es buscar una victoria defensiva. 2.) Los turnos 13 al 15 deben contabilizar mediante cualquier método, por ejemplo usando las casillas del 1 al 3 del contador de tiempo.

*Ejemplo: María Teresa cede Silesia a Prusia al final del turno 6. En ese momento a Prusia le faltan 3 fortalezas para lograr la victoria, a Francia le faltan 4 fortalezas, y Austria aún controla 1 fortaleza en Silesia. Por lo tanto, para lograr la victoria:*

- *María Teresa debe conquistar 7 fortalezas en Baviera y/o Francia.*
- *Federico debe conquistar 8 fortalezas en Francia con el Ejército Pragmático.*
- *Luis XV debe aguantar hasta el turno 15, o conquistar 13 fortalezas en Austria en el mapa de Bohemia, o 9 fortalezas en los Países Bajos/Países Bajos austriacos.*