



LA CORONA DE ESPAÑA













Condiciones de Derrota

Si algún tablero se queda sin  los jugadores pierden automáticamente

Fase II Escalada

Después de que los invasores exploren un territorio, si hay dos o más  en él, quita uno de ellos.

Nivel	Cartas de Miedo	Efectos del Juego (Acumulativos)
1	9 (3/3/3)	Conquistadores: Los  causan +1 Daño
2	10 (3/4/3)	Tácticas agresivas: La acción Construir se convierte en Acción Saquear/Construir. El saqueo adicional solo daña a los  y el contraataque tiene lugar de la manera normal.  no detiene este saqueo extra, aunque sí le afecta el  . Este efecto se detiene tras resolver la primera carta de la Fase II así
3	11 (4/4/3)	Emboscada: Durante la preparación, añade 1  a cada territorio que tenga exactamente 1  y que no contenga ningún otro invasor
4	12 (4/4/4)	Sin Cuartel: Los efectos de las Tácticas Agresivas duran hasta el final de la partida
5	13 (4/5/4)	Refuerzos: Al explorar, si un territorio tiene frontera con más de 1 océano o tiene cualquier  o  , añade un  adicional.
6	14 (4/5/5)	Atraerlos a nuestra trampa: Durante el segundo Saqueo de cada turno, reúne 1  antes del saqueo