

Este glosario proporciona el contexto histórico de las cartas de **Evento** y **Destino**. Además, ofrece aclaraciones sobre las mecánicas de juego para aquellas cartas donde el espacio limitado no permitía una explicación completa.

A. CARTAS DE EVENTO

1) Carta #1: LA DESERCIÓN DE ALONSO PINZÓN

- **Historia:** Durante el primer viaje, tras el descubrimiento de las Lucayas y Cuba, Martín Alonso Pinzón (al mando de la *Pinta*) abandonó al almirante el 21 de noviembre de 1492. Navegó por su cuenta hasta que volvieron a encontrarse el 6 de enero de 1493.

2) Carta #2: EL ATAQUE DE CAONABÓ

- **Historia:** En enero de 1493, al intentar desembarcar en la costa norte de La Española, Colón fue atacado con flechas por la tribu de Caonabó en un lugar llamado Punta Flecha. Al regresar de España a finales de 1493, Colón no encontró supervivientes en el Fuerte Navidad. El cacique Guacanagarí señaló a Caonabó como el responsable. En 1495, Caonabó intentó atacar la fortaleza de Santo Tomás, pero fue derrotado por Alonso de Ojeda.

3) Carta #3: LAS PERLAS DE COLÓN

- **Historia:** Colón encontró perlas en la costa de Sudamérica, pero existe el debate histórico sobre si quiso ocultar su ubicación a la Corona para beneficio propio o si pretendía entregarlas según lo estipulado.
- **Uso:** Para reflejar esta duda histórica, el evento requiere una tirada de dado. Si el resultado exige eliminar soldados españoles, se deben retirar primero los que estén en la misma zona que Colón, y luego los de la zona más cercana. Si Colón no está en el tablero, el jugador español elige cuáles retirar.

4) Carta #4: LA REBELIÓN DE ROLDÁN

- **Historia:** En 1497, Francisco Roldán se rebeló contra Bartolomé Colón y estableció un régimen rival en el oeste de La Española. Para 1498, había reclutado a la mitad de los españoles y casi todos los fuertes se habían unido a él, excepto La Vega y La Isabela. A su regreso en 1498, Cristóbal Colón firmó un pacto con los rebeldes (agosto de 1499) permitiéndoles el uso de nativos para servicio personal y otorgándoles tierras y pagas atrasadas.

5) Carta #5: TENSIÓN CON LOS CARIBES

- **Historia:** Los pueblos caribes fueron los que presentaron mayor resistencia al asentamiento español, atacando ferozmente con canoas, flechas envenenadas y tácticas de guerrilla.

6) Carta #6: TENSIÓN CON LOS TAÍNOS

- **Historia:** Los taínos eran generalmente menos belicosos que los caribes, pero también se opusieron a la conquista de forma más astuta e indirecta, mediante emboscadas o asimilación calculada.

7) Carta #7: OVANDO HACE OÍDOS SORDOS

- **Historia:** En junio de 1503, los barcos del cuarto viaje de Colón encallaron en Jamaica. La expedición quedó aislada durante meses viviendo en los cascos de las naves. Diego Méndez cruzó a La Española en canoa para pedir auxilio, pero el gobernador Nicolás de Ovando retrasó la ayuda casi un año, enviando finalmente un solo barco que ni siquiera atracó, limitándose a entregar suministros básicos y saludos del gobernador.
- **Uso:** Las 8 unidades se distribuyen entre las 3 zonas respetando el límite de apilamiento. Si hay un "Conflicto Indígena" este turno, no se pueden colocar fichas de Caribes y Taínos en la misma zona. Cualquier unidad sobrante que no pueda colocarse se pierde y debe devolverse a su bolsa correspondiente.

8) Carta #8: TORMENTA EN EL MAR

- **Historia:** Los huracanes se cobraron innumerables vidas españolas. Un ejemplo notable fue la muerte de Francisco de Bobadilla en 1502, quien pereció en un naufragio mientras regresaba a España tras ser sustituido por Ovando.

CARTAS ESPAÑOLAS

9) Carta #9: 2º VIAJE DE COLÓN

- **Historia:** Fue la expedición más grande, con el objetivo claro de conquista y colonización a gran escala.

10) Carta #10: EL APOYO DE GUACANAGARÍ

- **Historia:** El cacique taíno Guacanagarí ofreció ayuda a Colón para asentarse, aunque existen dudas sobre su papel en la destrucción del Fuerte Navidad; no obstante, colaboró activamente en los dos primeros viajes.
- **Uso:** La ficha de Guacanagarí es un líder especial de un solo paso pero con dos caras. Comienza como líder español. Si se saca un 6 al final de cualquier turno, se convierte en líder Taíno y se coloca en la zona indígena con más unidades más cercana. A partir de ese momento, actúa permanentemente como líder indígena.

- **Aclaración:** Si Guacanagarí se encuentra solo en un área bajo su cara española y entran unidades indígenas en ella, no cambia de facción; permanece como líder español y se resuelve el encuentro según las reglas. La única forma de que cambie de bando es mediante el resultado de 6 en la Fase Final.

11) Carta #11: BARTOLOMÉ COLÓN

- **Historia:** El hermano de Cristóbal, cartógrafo de profesión, llegó a La Española en 1494. Sirvió como Gobernador General con el título de Adelantado durante más de seis años, quedando al mando cada vez que su hermano regresaba a España.

12) Carta #12: EPIDEMIA DE VIRUELA

- **Historia:** Las enfermedades traídas por los españoles diezmaron a la población nativa. La viruela fue la más letal. El Padre Las Casas estimó que millones de indígenas murieron en las Antillas entre 1492 y 1560 por estas causas.

13) Carta #13: DIEGO MÉNDEZ

- **Historia:** Personaje clave del cuarto viaje cuya gesta, cruzando el mar en canoa desde Jamaica hasta La Española, permitió el rescate de Colón y su tripulación naufragada.

14) Carta #14: 3er VIAJE DE COLÓN

- **Historia:** Un viaje de importancia intermedia; el número de refuerzos es más limitado que en el segundo viaje.

15) Carta #15: FRANCISCO DE BOBADILLA

- **Historia:** En 1500, Bobadilla fue enviado como juez pesquisador para investigar la gestión de los Colón. Tras recabar quejas, ordenó el arresto de Cristóbal y Diego, enviándolos encadenados de vuelta a España.

16) Carta #16: 4º VIAJE DE COLÓN

- **Historia:** Conocido como el "Alto Viaje", fue el más difícil y remoto. Exploró las costas de Centroamérica y terminó con Colón naufragado en Jamaica (entonces llamada Santiago).

B. CARTAS DE DESTINO

18) Carta #23: NOBLEZA ES REACIA A TRABAJAR

- **Historia:** En los inicios de la Edad Moderna, el trabajo manual era considerado deshonroso para los miembros de la nobleza (hidalgos). Esto causó grandes fricciones cuando Colón les obligó a realizar tareas de construcción o molienda.

19) Carta #24: LA BROMA

- **Historia:** La "broma" era un molusco que perforaba la madera de los barcos, pudriéndolos. Era necesario "calafatear" y reparar constantemente para evitar que las naves se hundieran.

20) Carta #25: LA PRINCESA ANACAONA

- **Historia:** Anacaona fue una cacica que gobernó el cacicazgo de Jaragua. Ante la sospecha de una insurrección, el gobernador Ovando ordenó la captura de los caciques durante una festividad; Anacaona fue capturada y posteriormente ejecutada en la horca.
- **Uso:** Es una líder especial indígena. Otorga a cada unidad en su zona un **+1 al Factor de Combate**, aunque ella no tira dados. No puede ser eliminada; si la zona es conquistada, se voltea la ficha. Si el jugador español no controla su zona al final del juego, pierde 1 VP.

21) Carta #26: LOS HIJOS DE CAONABÓ

- **Historia:** Tras la captura de Caonabó, sus familiares continuaron la rebelión, atrayendo incluso a miembros del pueblo caribe para luchar contra los españoles.
- **Uso:** Si Caonabó no está en el tablero, el jugador español puede colocar una **Ciudadela** en una zona propia (representando la pacificación). Si Caonabó está presente, la ficha de "Hijos" no es un líder, sino un apoyo. Al inicio de cualquier combate, el jugador indígena puede sustituir esta ficha por 3 fichas de Caribes (sin límite de apilamiento). Tras esto, la ficha de "Hijos" se elimina.

22) Carta #27: CONVERSIÓN RELIGIOSA

- **Historia:** Uno de los objetivos declarados de la Corona era la evangelización de los nativos. Esta carta simula los éxitos y fracasos de estos intentos.

23) Carta #28: NEGOCIACIONES DE COLÓN

- **Historia:** Colón intentó en ocasiones evitar el conflicto mediante la diplomacia, aunque rara vez tuvo éxito.

24) Carta #30: ¿ESTAMOS EN CATAY?

- **Historia:** Colón murió creyendo que había alcanzado las costas orientales de Asia (Catay/China) y las islas de Cipango (Japón) descritas por Marco Polo.

25) Cartas #31, 32: EL ORO DE CIBAO / LA LEYENDA DE JARAGUA

- **Historia:** Los mitos sobre regiones ricas en oro como Cibao o Jaragua impulsaron la exploración. Colón creía que "Cibao" era la pronunciación local de "Cipango".

26) Cartas #34, 35: TIERRA FIRME / ¿ISLA O CONTINENTE?

- **Historia:** La obsesión por hallar el continente llevó a Colón a enviar expediciones hacia el oeste desde las islas descubiertas.
- **Uso:** El éxito aumenta el Apoyo Real y otorga colonos. El fracaso implica la pérdida de unidades (deben retirarse de las zonas 1 a 5).

27) Carta #38: INTRIGAS CONTRA COLÓN

- **Historia:** Nobles y religiosos (como Boyl y Margarit) regresaron a la Corte para denunciar la gestión de Colón, obligándole a volver a España para defenderse.

28) Carta #39: ECLIPSE LUNAR

- **Historia:** En 1504, Colón utilizó su conocimiento de un eclipse inminente para atemorizar a los nativos de Jamaica que habían dejado de suministrarle comida. Al cumplirse su "predicción", los nativos reanudaron el auxilio.

29) Carta Especial #40: TESTAMENTO DE COLÓN

- **Historia:** Al morir, Colón dejó varios mandatos exigiendo que se respetaran sus títulos hereditarios y rentas.