



Disposizione del tavoliere

Il tavoliere al primo turno di gioco subito dopo il sorteggio per stabilire l'ordine di gioco vinto dal giocatore di San Gimignano. Accanto al tavoliere vanno disposte le plance del campo della contesa. Ogni giocatore ha già ricevuto le fustelle delle unità della propria fazione, le carte Mercator, i fiorini. Firenze, dopo il sorteggio ha assunto il ruolo di Notaro che manterrà per sei turni. San Gimignano ha fidelizzato il secondo sestiere che gli mette a disposizione una compagnia palvesata di fanti e balestrieri; ha acquistato 3 benefici (sulla destra in basso) e 3 partite di materiale edile e 2 di legname che rivenderà al Comune per avviare la realizzazione della prima opera pubblica: a destra gli indicatori di valore di questi due tipi di merci sono già stati aggiornati, mentre gli altri sotto il segnalino metalli non hanno subito variazioni. Sul tavoliere in basso sono state collocate le unità di fazione opposta a quella dei Podestà che saranno consegnate ai giocatori che si saranno assicurati il loro sostegno.

Il problema della governabilità

L'esigenza primaria dei giocatori è quella di farsi eleggere Podestà del proprio Comune e di mantenere un elevato livello di fiducia da parte dei concittadini. La massima governabilità si raggiunge fidelizzando tutti i sestieri e rafforzando la loro stima con la realizzazione di opere pubbliche che porterebbe il costo di defezione di un sestiere ad un livello molto elevato. Ma quest'obiettivo si raggiunge in almeno 3/4 anni e con l'impiego di ingenti risorse economiche anche personali.

Facciamo due conti.

Il sostegno dei sestieri che aderiscono alla fazione del Podestà ha un costo di 270 fiorini, quello dei sestieri di fazione avversa costa 300 fiorini. Per rafforzare la posizione del Podestà occorre realizzare sei diverse opere pubbliche, tre all'anno, con un costo complessivo di 2880 fiorini; per poter contare sulla massima popolarità, ricevendo l'appellativo di mecenate, un terzo dev'essere sostenuto personalmente, cioè 720 fiorini contro 2160 a carico delle casse comunali. Dal momento che le tasse pagate dai cittadini ammontano a 960 fiorini l'anno, occorrono almeno due anni e un ulteriore sforzo economico del Podestà per poter realizzare metà delle opere pubbliche, tranne che il Podestà non riesca a



guadagnare somme ingenti con il commercio da riversare sulla loro costruzione oppure non chieda un prestito al Banco Mercantile che dev'essere restituito entro un anno con il 30% di interessi: un mutuo di 1.000 fiorini presuppone la restituzione di 1.300 fiorini. Anche se si realizzasse come prima opera la costruzione di strade e ponti, l'aumento conseguente delle tasse porterebbe 1.200 fiorini nelle casse comunali, quindi, il Podestà dovrebbe rifondere personalmente il debito residuo.

Certo, il risultato finale permetterebbe di contare su una popolazione coesa e pronta a sostenere sempre il suo Podestà perché solo per sobillare un sestiere popolare occorrerebbero 500 fiorini (180 per il cambio di fazione più 320 per il bonus Mecenate), mentre uno mercantile ne costerebbe ben 560. Quindi, un paio di sestieri avrebbero un costo di un migliaio di fiorini, senza contare che il Podestà potrebbe riprenderli facilmente grazie allo sconto del bonus Mecenate, che gli permetterebbe di riprendere il controllo dei sestieri popolari senza sborsare un fiorino (270-320) e di quelli mercantili con appena 40 fiorini (360-320).

La strategia più sensata potrebbe essere quella di garantirsi il maggior consenso possibile, magari bilanciando eventuali tentativi di sobillare una parte della popolazione cittadina con una mossa identica contro chi "gioca sporco" e di rafforzare con intelligenza la fiducia dei concittadini attraverso la realizzazione di opere che ne migliorino le condizioni di vita.

Il commercio

La capacità di accrescere il proprio patrimonio attraverso la compravendita di merci è alla base del successo del giocatore.

I meccanismi commerciali nel gioco sono abbastanza semplici: acquistare un prodotto fa crescere il suo valore, venderlo lo fa diminuire. Ma questo non significa che non si possano adottare strategie raffinate per cercare di guadagnare di più. L'utilizzo dei benefici Spada e Scudo permette di far lievitare un prezzo o di farlo decrescere in vista rispettivamente di una vendita o di un acquisto. Assicurarsi il monopolio di un determinato tipo di prodotto (magari assieme ad altri), specie se di primaria importanza il per la rea-

lizzazione di opere pubbliche o per armare l'esercito, potrebbe portare un giocatore a diventare vero e proprio ago della bilancia per quel che riguarda la politica economica della regione. Sfruttare sapientemente le carte Mercator, magari giocandone più di una nel corso di un anno, estromettendo così alcuni giocatori che sarebbero costretti ad alienare una loro carta, potrebbe creare un vantaggio non indifferente.

In ogni caso, osservare con attenzione le mosse degli altri giocatori cercando di prevenirne le intenzioni potrebbe rivelarsi molto importante. Ad esempio, se un giocatore sta acquistando partite di un determinato prodotto, giocare un beneficio Scudo per abbassarne la quotazione gli farebbe perdere denaro e quindi potere.



Un esempio. Il Podestà di Poggibonsi decide di acquistare 3 partite di metallo pagandole 100 fiorini l'una e portando così il loro valore di mercato a 130 fiorini ripromettendosi di guadagnare dalla vendita (che potrà effettuare il mese successivo) 90 fiorini netti. Il Podestà di Empoli che gioca dopo di lui, decide di acquistarne 4 partite al prezzo di 130 fiorini l'una, portando il valore del metallo a 170 fiorini. Il mese successivo il giocatore di Empoli riesce a giocare prima di quello di Poggibonsi, rivende le sue 4 partite di metallo ricavandone un guadagno di 160 fiorini e subito dopo, sempre al suo turno, gioca un beneficio con 3 scudi per far scendere di altri 30 fiorini il valore del metallo riportandolo a 100 fiorini; in questo modo, oltre ad aver realizzato un buon guadagno, azzerava quello che si riprometteva di ottenere il Podestà di Poggibonsi al quale potrebbe proporre di acquistare le partite di merce a 110 o 120 fiorini, guadagnando così altri 90 o 60 fiorini.

Il Proditor

Proditor:
sobillatore
tradimento
evasione
ladro
spia



Fra i benefici il Proditor è senza ombra di dubbio quello che consente le strategie più dirompenti. Nel mazzo ce ne sono 9, cioè un'ottavo di tutti i benefici, una percentuale che in una partita con sei giocatori ognuno ne abbia in media uno o due paio ogni dodici turni.

Il Proditor può essere utilizzato per sottrarre una carta Mercator, rafforzandosi economicamente e, al tempo stesso, indebolendo l'avversario; farsi assegnare una carta Annales prima dell'attribuzione; permette di sottrarre un beneficio ad un altro giocatore, indebolendolo tatticamente, sia in battaglia che nelle strategie commerciali o politiche; consente di rendere più fragile l'equilibrio interno di un avversario sobillando

uno o più sestieri; usato in battaglia o durante un assedio può ribaltare una situazione facendo tradire una compagnia o facendo aprire le porte della città; può rivelarsi utile prima di una battaglia per conoscere l'entità delle forze nemiche.

Sono tante le opportunità che offre questo beneficio, ma quando conviene giocarlo?

Certamente, non dovrebbe essere sprecato utilizzandolo di continuo e a sproposito, anche per evitare ritorsioni da parte di giocatori esasperati da questo tipo di strategia; sarebbe, invece, preferibile usarlo in azioni mirate per indebolire un avversario che minaccia di diventare troppo forte o in una battaglia cruciale per le sorti della partita.

Creare un situazione d'incertezza sobillando una parte della popolazione, consente di distogliere l'attenzione di un avversario e di limitarne fortemente le mire espansionistiche.

Al contrario degli altri benefici, è consentito utilizzare contemporaneamente più di un Proditor contro un avversario con conseguenze che potrebbero rivelarsi micidiali.

La guerra

Nel medioevo le grandi battaglie campali erano un evento piuttosto raro che, di solito, coinvolgeva grandi masse di soldati e determinava una situazione destinata a durare per più anni.

Nel gioco il delicato equilibrio politico all'interno del Comune rende complicato riunire grandi forze belliche perché si rischia di lasciare sguarnite le mura cittadine col rischio che un avversario possa sobillare i pochi sestieri rimasti prendendo il governo cittadino.

L'utilizzo di compagnie di ventura mercenarie aiuta non poco i Podestà a evitare questo rischio, anche se il costo non è indifferente. La strategia migliore dovrebbe essere quella di riunire più Comuni con poche compagnie per ognuno di essi affiancate da unità mercenarie.

In ogni caso, una guerra è meglio minacciarla più che dichiararla e l'uso delle armi dovrebbe essere l'ultima ratio per fermare un avversario che sta diventando troppo forte.

In battaglia l'esercito andrebbe diviso in tre grandi raggruppamenti, l'avanguardia, il centro e la retroguardia. Certo, ogni giocatore è libero di schierare le proprie truppe come meglio crede, ma per mantenere un minimo di aderenza con il periodo storico sarebbe preferibile mantenere questo tipo di impostazione anche per calarsi meglio nelle vesti dei condottieri dell'epoca e per dividerne le problematiche.





Le truppe sono nettamente caratterizzate com'erano a quel tempo con due grandi poli, uno eminentemente votato all'attacco, l'altro alla difesa, rispettivamente i cavalieri (feditori) e le unità munite di palvesi, i grandi scudi rettangolari che proteggevano i fanti armati di lunghe picche (i lanzalonga) e i balestrieri che bersagliavano le unità montate con i loro quadrelli. In mezzo la fanteria che, passata la furia delle cariche dei cavalieri si scontrava con quella avversaria o che può venire impiegata per circondare avversari in difficoltà (cioè con resistenza ridotta di 1 o 2 punti) per catturarli.

Nel gioco la grande potenza d'attacco dei feditori si manifesta nelle cariche: le unità che sono costrette a subirle perdono 1 punto in attacco diventando meno aggressive per i cavalieri. Invece, la possibilità dei balestrieri di tirare da lontano permette di ridurre l'impeto di una carica rendendo più riflessivo il giocatore le cui unità montate arrivano a contatto con meno punti di resistenza.

Come avveniva in quel periodo, i grandi palvesi erano un rifugio relativamente sicuro per le unità di fanteria e per quelle montate in difficoltà, la loro elevata capacità difensiva, specie se sorretta da un utilizzo equilibrato dei punti del dado e dei benefici Scudo e Spada, può diventare un argine contro le cariche della cavalleria.

La scelta della divisione dei punti del dado fra attacco e difesa viene decisa prima del lancio attraverso le carte della contesa (ogni giocatore ne

ha quattro a disposizione con il dorso e le immagini interne con i colori della propria fazione). I giocatori dispongono sul tavolo le 4 carte coperte con il tipo di azione (attacco o difesa) sempre rivolto verso l'avversario (punta della spada e lettera A o bordo superiore dello scudo e lettera D), in modo che al primo punto del dado corrisponda la carta alla sinistra del giocatore, al secondo la seconda carta e così via fino alla quarta. Dopo il lancio del dado si deve scoprire un numero corrispondente di carte (ad esempio due se si è realizzato 2) sempre a partire dalla prima a sinistra. Un giocatore può decidere di potenziare l'azione utilizzando un beneficio che deve porre coperto vicino alle carte prima del tiro del dado per scoprirlo dopo il lancio, l'avversario può scegliere di fare altrettanto o meno.

Un aspetto da non trascurare è l'oculata amministrazione dei punti di resistenza perché la perdita di una compagnia, oltre che creare buchi nello schieramento, comporta anche una perdita politica ed economica perché il sestiere resta spopolato per 12 turni facendo venire meno il suo contributo in tasse.

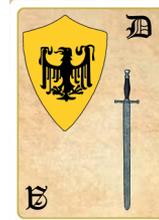
Se una battaglia prende una brutta piega, è preferibile ritirarsi piuttosto che difendere a oltranza una situazione difficile a meno che da questo non dipenda il futuro di una coalizione o di un Comune.

Il tradimento in battaglia

Si può indurre una sola unità di palvesati o di fanti a tradire in battaglia giocando un Proditor e offrendo il valore del contributo maggiorato secondo quanto previsto dalle regole per il cambio di fazione di un sestiere. In questo caso è l'intero sestiere che cambia fazione. Nel corso della battaglia non è possibile riportare l'unità sotto le proprie bandiere. Se, però, il Podestà gode di almeno 3 bonus Buon governo o di 1 bonus Mecenate, non è possibile indurre al tradimento le compagnie a lui fedeli. Non è, invece, possibile indurre al tradimento unità comunali diverse utilizzando più Proditor. Può essere indotta a tradire anche un'intera compagnia di ventura giocando 3 proditor e pagando 500 fiorini una tantum al suo capitano di ventura. La compagnia di ventura alla fine della battaglia, essendosi liberata dal contratto precedente, si rimette all'asta al miglior offerente. Se non vi dovessero essere offerte, la fustella andrebbe rimessa nel sacchetto dei benefici.

Gli assedi

All'epoca in cui è ambientato il gioco scorrerie e assedi, soprattutto contro castelli isolati, erano più frequenti delle grandi





battaglie e permettevano di acquisire ricchezze col minimo sforzo.

Nel gioco l'assedio, indipendentemente dal risultato finale, procura due benefici: un guadagno per le casse comunali e per le tasche del Podestà assediante e un danno per il Comune assediato quantificato in metà del valore delle tasse per ogni mese di assedio. Una strategia molto utile che andrebbe condotta solo contro avversari decisamente più deboli per non dover rischiare di dover affrontare in una battaglia campale un nemico pronto a difendersi con le unghie e con i denti. I Comuni più fragili sono quelli che hanno un governo meno stabile, con un'opposizione interna di due o tre sestieri che potrebbero aprire le porte cittadine o scatenare una battaglia interna, guidate dal Podestà assediante.

Per condurre in porto un assedio, occupando il Comune, si dev'essere certi della propria forza perché, dal momento che l'esercito può tornare al Comune di provenienza il turno successivo a quello dell'ingresso in città, si corre il rischio di venire attaccati da un contingente venuto in soccorso del Comune attaccato.

La conquista di un Comune consente ingenti guadagni, se non, addirittura, l'acquisizione di un altro centro abitato alla propria fazione, ma esporrebbe a inevitabili ritorsioni da parte dei Podestà di fazione opposta. Anche in questo caso, i passi da compiere vanno attentamente valutati per evitare di trovarsi intrappolati in una situazione difficile.

Fazioni e leghe



Sotto il profilo della politica estera, "1200" ha una situazione molto ben delineata con due fazioni opposte, guelfi e ghibellini, che crea già in partenza una marcata contrapposizione fra un Comune e l'altro che porta inevitabilmente alla creazione di leghe di Comuni. Ma, andando un po' più in profondità, dal momento che a vincere è un solo giocatore, non è detto che l'appartenenza ad una lega debba per forza costringere a dividere profitti e forze.

Una caratteristica del gioco è proprio l'equilibrio che è indispensabile mantenere per gran parte della partita fra le opposte fazioni, nei commerci, nei rapporti con la cittadinanza per poi, con un colpo di reni, cercare di spiccare il volo per assicurarsi la vittoria

finale. In questo senso, il cambio di fazione potrebbe rivelarsi un'arma vincente se si dovesse concretizzare un predominio di un alleato nella stessa lega o, al contrario, nella fazione opposta.

Il passaggio ad un'altra fazione costa, ovviamente molto meno se il Podestà si è rivelato un buon governante e ha acquisito molti crediti in termini di stima da parte dei suoi concittadini: più la cittadinanza è coesa e contenta dell'operato del Podestà, meno oneroso è il passaggio sotto un'altra bandiera.

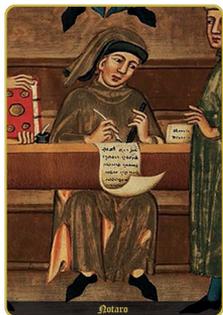
Un caso particolare è costituito da un Comune nel quale i sestieri non hanno aderito in massa alla fazione del Podestà, ma uno o due di essi ha dato la sua fiducia al Podestà di un altro Comune di fazione opposta, perché il passaggio del primo Podestà alla fazione del secondo comporta dover affrontare il problema dei sestieri che erano all'opposizione.

Un esempio: il Podestà di Pistoia, ghibellino, ha la fiducia di cinque sestieri, mentre il sesto è passato sotto le insegne del Podestà di Prato, guelfo. Il podestà di Pistoia decide di cambiare fazione e riesce a portare con sé i cinque sestieri che erano ghibellini. A questo punto, per avere la totalità delle adesioni dovrebbe assicurarsi quella del sesto sestiere, ma, dal momento, che non si tratterebbe di un cambio di fazione, non potrebbe utilizzare semplicemente un Proditor, ma dovrebbe accordarsi con l'altro Podestà, fatto non scontato e che minaccia di rompere il delicato equilibrio fra Comuni aderenti alla stessa fazione. In questo caso, le capacità diplomatiche dei giocatori vengono messe alla prova.

Il Notaro

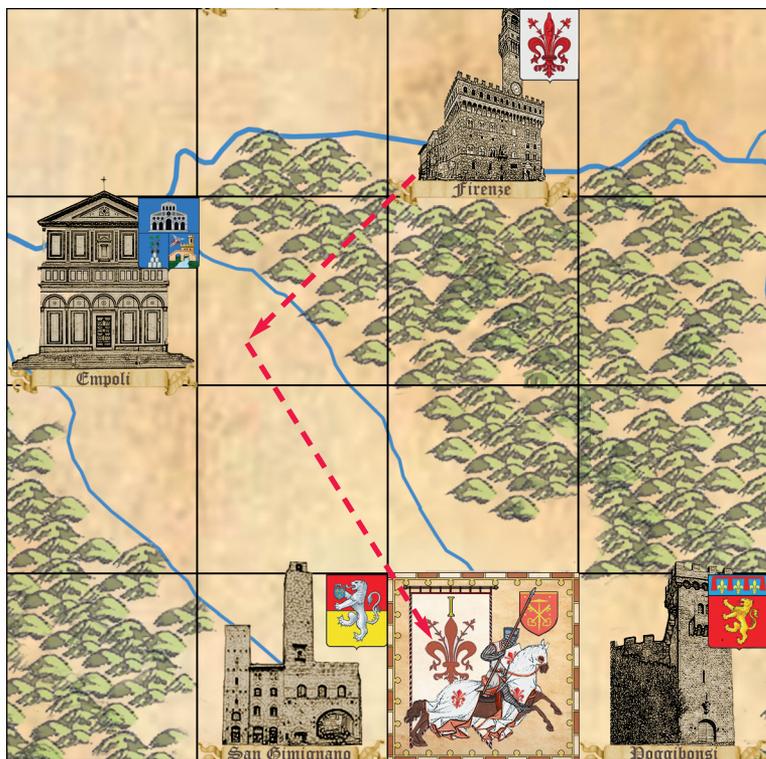
Il ruolo dell'arbitro di gara è molto delicato. L'ideale sarebbe avere un Notaro non personalmente coinvolto nel gioco, ma, soprattutto se la partita si svolge fra sei giocatori, diventa molto difficile trovarne un settimo che faccia da giudice di gara.

E' inevitabile che in determinati momenti l'interesse personale si mischi con la necessità di assicurare il corretto svolgimento



della partita e questo non potrebbe che portare a discussioni. Proprio per questo si è stabilito che il ruolo di notaro venga svolto alternativamente per sei turni e che il posizionamento dei giocatori debba essere fatto alternando la loro appartenenza alle fazioni, in modo da riequilibrare la conduzione della gara. In generale parlando, le decisioni del Notaro non devono essere mai messe in discussione. Sarebbe preferibile che il Notaro non fosse coinvolto in azioni militari di qualunque tipo nel corso del suo mandato, se non fosse evitabile, dovrebbe cedere il suo incarico per un turno al giocatore alla sua destra o al primo non direttamente coinvolto nell'azione. Se non ve ne fossero, il giocatore alla sua destra assumerebbe l'incarico in associazione col Notaro e le decisioni andrebbero prese collegialmente fra i due arbitri. In caso di contrasto, si tirano due dadi per decidere.

Il Notaro deve prendere nota di tutto ciò che dev'essere ricordato per evitare confusione e discussioni, le sue note devono essere chiare perché devono essere facilmente comprensibili a chi prenderà il suo ruolo in seguito. Nel sito del gioco all'indirizzo www.fabra.biz/1200/index.html è possibile trovare il link dal quale stampare il modulo del Notaro che possono aiutare i giocatori nel loro compito.



Movimenti sul tavoliere

Per spostare un contingente sul tavoliere basta una fustella che lo rappresenti. Ci si deve ricordare sempre di far avere al Notaro l'elenco delle unità che compongono il contingente, chi lo guida e di quali benefici è dotato. Si ricorda che le unità si spostano sul tavoliere di 12 caselle per turno in qualunque direzione, che i colli costano 2 punti di movimento, i monti 6 punti di movimento e l'attraversamento di un fiume 4 se non viene effettuato passando da un centro abitato sul fiume. Il passaggio attraverso un Comune non ha costi di movimento

A destra il contingente fiorentino si muove per cingere d'assedio il Comune di Poggibonsi.

Perde 2 punti movimento per attraversare le colline. altri 4 punti per attraversare il fiume e impiega altri 2 punti in pianura, senza penalizzazioni, per giungere di fronte al Comune ghibellino.

In totale ha impiegato 8 punti movimento su 12.

La battaglia campale



Per essere più vicini possibile all'andamento di una battaglia campale del XIII secolo si devono rispettare alcuni schemi. L'esercito va diviso in tre raggruppamenti: l'avanguardia, il centro, la retroguardia. Non è detto che tutti e tre i raggruppamenti vengano schierati contemporaneamente fin dall'inizio dello scontro, ma, se lo si volesse fare, in genere l'avanguardia si schierava a destra e la retroguardia a sinistra rispetto al grosso delle forze.

Le grandi battaglie campali di quel periodo riunivano forze provenienti da vari Comuni più eventuali fuorusciti esiliati e truppe mercenarie. I giocatori aderenti ad una lega possono guidare personalmente le loro truppe affidando ad uno di loro il comando dell'intero esercito (in genere dovrebbero essere quello che ha dichiarato guerra e quello cui è stata indirizzata). I giocatori potrebbero affidarsi anche ad uno dei capitani di ventura, ma per fidelizzarlo al massimo sarebbe preferibile offrirgli un compenso extra di 600 fiorini prima della battaglia per evitare che possa essere indotto a tradire durante lo scontro.

Prima della battaglia al Notaro dev'essere fornito un elenco delle unità per ogni raggruppamento divisi per battaglioni e dei benefici che s'intende impiegare complessivamente e chi lo guiderà.

I giocatori al segnale del Notaro effettuano il sorteggio per stabilire chi avrà l'iniziativa nel primo turno attraverso il lancio di un dado D4 al quale si possono aggiungere fino a 2 benefici (le spade servono ad implementare il proprio punteggio, gli scudi a ridurre quello dell'avversario). Chi vince il sorteggio aggiunge un ulteriore punto. Il turno si compone di 2 fasi per ogni giocatore: inizia chi ha vinto il sorteggio dell'iniziativa, segue chi lo ha perso. In caso di parità i giocatori effettuano un'azione a testa, a cominciare dall'attaccante, fino all'esaurimento di tutte le azioni previste nelle due fasi in cui si articola il turno. Il sorteggio dell'iniziativa determina anche il numero di azioni a disposizione di ogni schieramento per ogni fase. Per azione s'intende qualunque movimento di avvicinamento o di allontanamento verso o dal nemico non conseguente ad uno scontro, l'azione riguarda un'intero battaglione, cioè da 1 a 4 unità dello stesso tipo (cavaliere o fanti) all'interno di ogni raggruppamento, ma un battaglione può essere diviso in più raggruppamenti se una o più unità fanno un'azione diversa, ad esempio, un battaglione di feditori potrebbe dividersi in modo da inviare all'attacco 3 unità e lasciandone una in attesa da inviare successivamente come rinforzo; invece, un'azione convergente ai due lati dello schieramento nemico da parte di un battaglione viene considerata una sola azione.

Le truppe vanno schierandosi fuori del tavoliere battaglia per battaglia e raggruppamento per raggruppamento, a decidere chi deve cominciare a schierare le unità è il giocatore che ha vinto il sorteggio dell'iniziativa. Ogni giocatore può decidere se schierare un raggruppamento contemporaneamente all'avversario o riservarsi di farlo in un secondo momento, ma si deve tenere presente che prima di immerterlo sul campo di battaglia deve sostare un turno al di fuori di esso. E' possibile anche muovere direttamente un raggruppamento o un battaglione subito dopo averlo schierato sul campo di battaglia prima di insierire un nuovo raggruppamento; in questo caso è facoltà del secondo giocatore decidere se continuare a schierare un nuovo raggruppamento o attendere che l'avversario termini l'azione di quello in movimento e dia il via all'immissione sul campo della contesa dei nuovi raggruppamenti.

Ogni schieramento può contare su 3 benefici per ogni Comune coinvolto nella battaglia.

Un esempio di battaglia

La lega di Comuni guelfi formata da Firenze, Prato, San Gimignano si scontra contro quella ghibellina formata da Arezzo, Siena, Poggibonsi. Le compagnie di ventura dei Cerchi, dei Gigli e delle Torri supportano i Guelfi, quelle delle Bande, del Drago, della Pantera e di un sestiere di fuorusciti di San Gimignano i Ghibellini. Il Podestà di Firenze è il comandante dei guelfi, quello di Arezzo dei ghibellini. Gli attaccanti sono i Ghibellini.

Il Notaro sceglie e dispone sul campo dispone alcuni elementi esagonali che formeranno gli ostacoli. Non ci sono regole precise per la composizione del campo di battaglia, i giocatori hanno a disposizione in totale sei elementi fronte-retro. In caso di assedio si devono inserire sulla plancia i 4 elementi case, nelle battaglie campali sarebbe preferibile evitare un affastellamento di ostacoli perché in genere i condottieri sceglievano spazi aperti dove far schierare la fanteria e far muovere la cavalleria, quindi da due a quattro elementi dovrebbero essere sufficienti nel caso la battaglia si svolga su due plance.

L'esercito guelfo è diviso così: Avanguardia formata dai feditori dei Cerchi, dei Gigli e delle Torri (1° battaglione) - Centro formato dal feditore di Firenze (2° battaglione), dalla fanteria con palvese di Firenze, Prato, San Gimignano (3° battaglione), Cerchi, Gigli, Torri (4° battaglione), dai fanti di Firenze, Prato, San Gimignano (5° battaglione) e dai fanti delle tre compagnie di ventura (6° battaglione) - Retroguardia formata dai feditori di Prato e San Gimignano (7° battaglione).

L'esercito ghibellino è diviso così: Avanguardia formata dai feditori di Poggibonsi, delle Bande, del Drago, della Pantera (1° battaglione) - Centro formato dal feditore di Arezzo (2° battaglione), dalle fanterie con palvese di Arezzo, Siena e Poggibonsi (3° battaglione), da quelle delle Bande, del Drago e della Pantera (4° battaglione), dai fanti dei tre comuni più i fuorusciti di San Gimignano (5° battaglione) e dai fanti delle compagnie mercenarie (6° battaglione) - Retroguardia formata dai feditori di Siena (7° battaglione)

I benefici a disposizione sono 9 per ogni schieramento (3 per ogni Comune coinvolto).

Guelfi: Proditor 3, Tre Spade 3, Tre Scudi 2, Due Spade 1

Ghibellini: Proditor 1, Tre Spade 2, Tre Scudi 2, Due Spade 2, Due Scudi 2

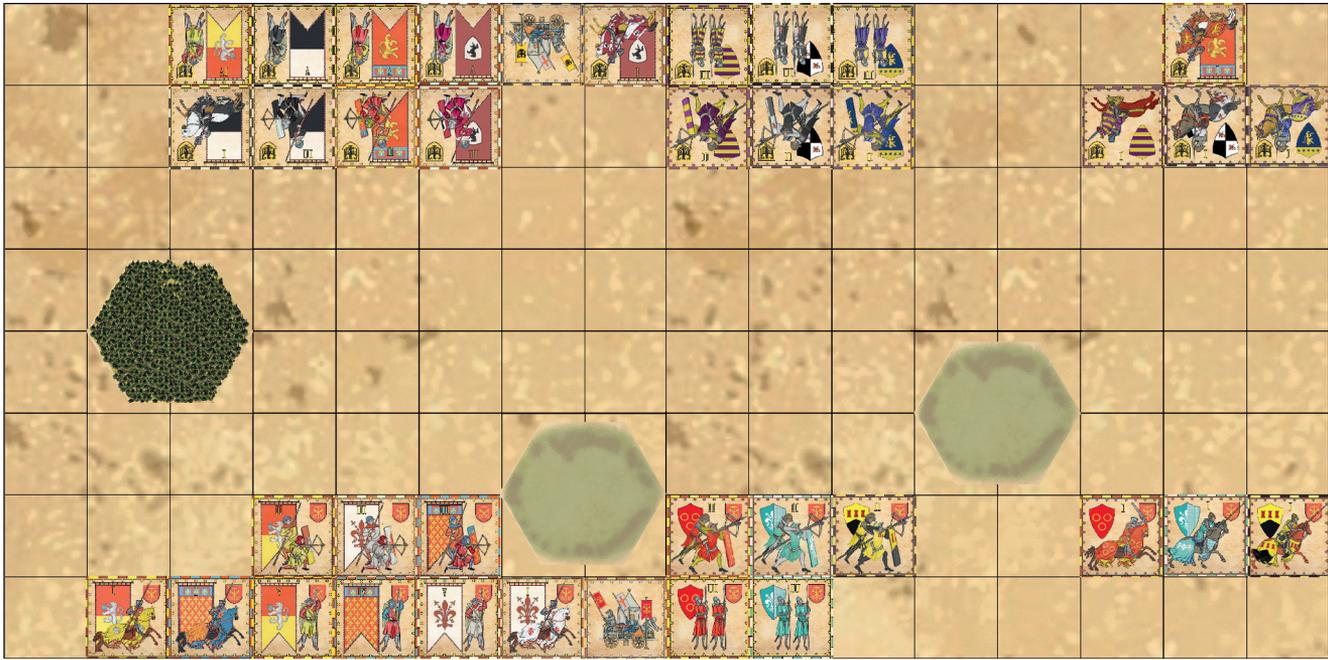
Data l'entità delle forze in campo, il Notaro decide di comporre il campo della contesa con due plance affiancate, il giocatore guelfo, in qualità di difensore, sceglie il lato del campo sul quale schierare le truppe.

I giocatori si disputano il sorteggio per chi deve iniziare lo scontro.

I guelfi giocano un beneficio tre Spade e uno Due Scudi, i ghibellini uno due Spade ed uno tre Scudi. Il dado favorisce i ghibellini con 3 contro 2 dei guelfi.

Il risultato complessivo è: Guelfi dado 2 + 3 Spade - 3 Scudi dell'avversario = 2 - Ghibellini dado 3 + 2 Spade - 2 Scudi dell'avversario = 3. Vincono i ghibellini che aggiungono 1 punto di bonus per avere vinto il sorteggio, quindi avranno a disposizione 4 azioni per fase contro le sole 2 dei Guelfi.

Il giocatore ghibellino invita l'avversario a schierare le sue truppe un battaglione per volta nel tavoliere entro due caselle dal bordo campo.



Ecco lo schieramento iniziale: il condottiero guelfo schiera all'ala destra l'avanguardia, quello ghibellino la fronteggia con la sua avanguardia; al centro dell'esercito guelfo vengono schierate in prima linea le unità con palvese, il 2° battaglione a sinistra e il 3° a destra, dietro di loro le compagnie di fanti comunali e mercenari; il condottiero ghibellino replica lo schieramento avversario: al centro colloca a sinistra le unità mercenarie munite di palvese, a destra quelle comunali, in seconda fila a sinistra il battaglione di fanti mercenari e a destra dietro i palvesi i fanti comunali più i fuorusciti di San Gimignano. All'ala sinistra dello schieramento guelfo viene collocata la retroguardia, fronteggiata da quella ghibellina. Al centro di entrambi gli schieramenti i rispettivi comandanti accanto ai carrocci.

I guelfi, in leggero svantaggio numerico, sfruttano egregiamente gli ostacoli naturali per proteggere il più possibile i fianchi della fanteria. I ghibellini contano soprattutto sulla cavalleria per proteggere i i lati dello schieramento appedito.



Il condottiero ghibellino decide di attaccare subito l'avanguardia guelfa annunciando la carica delle tre unità mercenarie, mentre quella di Poggibonsi si ferma a 2 caselle di distanza per dare manforte alle altre unità, anch'essa ha ingaggiato il nemico e può proseguire senza impegnare una nuova azione. I guelfi controcaricano per non perdere 1 punto in attacco e le due schiere si scontrano a metà campo. Le unità di cavalleria hanno a loro disposizione 12 punti di movimento in un turno (cioè 12 caselle), mentre quelle di fanteria ne hanno 6. I punti possono essere utilizzati tutti nella propria fase o suddivisi fra la propria fase e quella avversaria per replicare ad una mossa di un avversario, ma senza prendere l'iniziativa, quindi senza poter ingaggiare il nemico autonomamente; i punti movimento a disposizione della controazione sono al massimo un terzo del totale dei punti movimento, 4 per i cavalieri, 2 per i fanti. A questi punti movimento le unità ne possono aggiungere altri in caso di fuga pari alla metà dei punti movimento totali, cioè 6 per i cavalieri e 3 per i fanti.

Tutte le unità giocano il dado dividendo i punti così:

Guelfi: Cerchi 1 attacco, 2/3 difesa, 4 attacco - Giglio 1/2/3 attacco, difesa 4 - Torri 1/2 attacco, 3/4 difesa

Ghibellini: Bande 1/2/3 attacco, 4 difesa - Drago 1/2 attacco, 3/4 difesa - Pantera 1/2 attacco, 3/4 difesa

Dopo il tiro dei dadi si ha questo risultato:

Cerchi 3 (attacco 3, difesa 3) vs Bande 3 (attacco 5, difesa 1) = -1 resistenza a entrambi

Giglio 3 (attacco 4, difesa 1) vs Drago 4 (attacco 4, difesa 3) = -1 resistenza a entrambi

Torri 4 (attacco 4, difesa 3) vs Pantera 4 (attacco 4, difesa 3) = -1 resistenza a entrambi

Il primo scontro si è concluso in parità.



Lo scontro fra le avanguardie continua. Il condottiero ghibellino decide di sostituire l'unità di feditori della Pantera con quella di Poggibonsi ancora integra.

Guelfi: Cerchi 1/2 difesa, 3/4 attacco - Giglio 1/2/3 difesa, 1 attacco - Torri 1 attacco, 2/3, difesa, 4 attacco

Ghibellini: Bande 1/2 difesa, 3/4 attacco - Drago 1/2 difesa, 3/4 attacco - Poggibonsi 1/2/3 attacco, 1 difesa

Come si vede, tutte le unità giocano prudentemente in difesa per cercare di limitare i danni, mentre l'unità di Poggibonsi, integra, punta quasi tutto sull'attacco per cercare di togliere un altro punto di resistenza all'avversario diretto.

Dopo il tiro dei dadi si ha il seguente risultato:

Cerchi 4 (attacco 4, difesa 3) vs Bande 1 (attacco 2, difesa 2) = -2 Bande

Giglio 3 (attacco 3, difesa 3) vs Drago 2 (attacco 2, difesa 3) = nessuna conseguenza

Torri 3 (attacco 2, difesa 4) vs Poggibonsi 4 (attacco 5, difesa 2) = -2 Torri

Il risultato penalizza al centro la compagnia delle Torri e quella delle Bande che sono entrambe al limite della resistenza.



A questo punto, il condottiero guelfo decide di far ritirare tutte le unità perché la situazione della compagnia delle Torri è estremamente rischiosa visto che potrebbe venire attaccata contemporaneamente dai feditori di Poggibonsi (ancora integri) e da quelli della Pantera e, certamente, verrebbe eliminata perché in caso di combattimento contro due unità si devono suddividere i punti del dado fra tutt'e due o usare un beneficio contro una sola delle due, mentre gli avversari potrebbero contare sul pieno punteggio dei loro dadi o potrebbero utilizzare un beneficio l'uno. L'eventuale utilizzo di un beneficio 3 scudi per ripristinare almeno 1 punto di resistenza potrebbe essere vanificato dalla contromossa dell'avversario che potrebbe giocare un beneficio 3 spade per sottrarre 1 punto di resistenza all'avversario.

Il condottiero ghibellino decide di far rientrare la sua avanguardia.

Entrambi i giocatori giocano un beneficio 3 scudi per ripristinare 1 punto di resistenza alle unità più provate, cioè Torri e bande. La prima azione si è conclusa.

Il condottiero aretino decide di far avanzare le unità munite di palvese utilizzando per ognuno dei due battaglioni 1 punto movimento in modo da portarsi a distanza media di tiro e poter contare così sull'intero fattore d'attacco dei balestrieri. Infatti, i balestrieri possono scagliare i loro quadrelli fino alla distanza massima di 6 caselle e minima di 2, ma mentre mantengono il loro fattore d'attacco senza penalizzazioni a 4 caselle di distanza, perdono 1 punto all'attacco se tirano a bersagli posti ad oltre 4 caselle, mentre ne guadagnano 1 sotto la distanza di 4 caselle. Non tirano contro le unità che si trovano nella casella adiacente alla loro.

Il condottiero guelfo non muove le sue unità, ma può far rispondere al tiro con i suoi balestrieri.



I balestrieri tirano in linea retta o in diagonale a bersagli a condizione di non avere ostacoli o unità amiche fra loro e il nemico da colpire.

Le unità decidono di ripartire il tiro così:

Ghibellini: Poggibonsi, Siena, Arezzo 1/2 difesa, 3/4 attacco - Pantera, Drago, Bande 1/2 attacco, 3/4 difesa

Guelfi: tutte le unità 1/2 difesa, 3/4 attacco

Il risultato dei tiri dà il seguente risultato:

Arezzo 4 (attacco 3, difesa 4) vs Prato 3 (attacco 2, difesa 4) = nessuna conseguenza

Poggibonsi 1 (attacco 1, difesa 3) vs Firenze 3 (attacco 2, difesa 4) = -1 resistenza Poggibonsi

Siena 4 (attacco 3, difesa 4) vs San Gimignano 3 (attacco 2, difesa 4) = nessuna conseguenza

Bande 4 (attacco 3, difesa 4) vs Cerchi 2 (attacco 1, difesa 3) = nessuna conseguenza

Drago 4 (attacco 3, difesa 4) vs Giglio 2 (attacco 1, difesa 3) = nessuna conseguenza

Pantera 4 (attacco 3, difesa 4) vs Torri 1 (attacco 1, difesa 2) = -1 resistenza Torri

Dal momento che i balestrieri possono tirare una sola volta per fase e che lo scontro non ha portato a risultati apprezzabili, il comandante ghibellino come quarta azione fa avanzare sul lato destro del suo schieramento l'unità di feditori senesi per proteggere meglio il fianco dei suoi fanti.

L'iniziativa passa all'avversario che ha sua disposizione 2 azioni.



Il condottiero guelfo si rende conto che quello nemico è in deciso vantaggio numerico, inoltre ha poche azioni a sua disposizione. Notata l'imprudente collocazione del comandante aretino, vicino alle compagnie mercenarie delle Bande, decide di sfruttare il suo Proditor per indurre il loro capitano di ventura a tradire lo schieramento ghibellino a passare sotto le sue insegne. Offre al condottiero mercenario 500 fiorini e conduce l'intera compagnia all'attacco contro il comandante ghibellino. Non è possibile offrire un controvalore per evitare il tradimento perché l'azione è improvvisa.

L'attacco di sorpresa non permette all'esercito di reagire.

L'attacco viene condotto contemporaneamente dall'unità di fanti alla sinistra del comandante che, essendo di fianco, azzerà la difesa avversaria, da quella di balestrieri che si sposta di fronte per scagliare i quadrelli e da quella di feditori che attraversa il corridoio che lo separa dal comandante. Impiega una sola azione perché assoldando l'intera compagnia di ventura, la trasforma in un solo battaglione.

Il giocatore aretino, rendendosi conto che non potrebbe salvare il suo comandante dall'attacco simultaneo di tre unità che lo costringerebbe a dividere i punti di difesa del dado per tre, decide di abbandonare il campo lasciando la vittoria all'esercito guelfo.

Lo scioglimento imprevisto della battaglia dimostra che la corretta disposizione delle unità sul campo è un elemento di primaria importanza e che è altrettanto importante assicurarsi l'assoluta fedeltà delle proprie truppe.

FAQ

Come si stabilisce chi deve fare il Notaro all'inizio del gioco e come deve avvenire la rotazione dell'incarico?

Si può sorteggiare il primo incarico tramite un dado e si può procedere con i successivi incarichi procedendo da destra a sinistra.

Che garanzia si ha che il Notaro sia equanime nei suoi giudizi e non tenti di viziare il gioco a suo vantaggio?

Non c'è alcuna garanzia che il Notaro non piloti certi giudizi a suo favore, proprio per questo la carica di Notaro viene fatta ruotare.

I giudizi del Notaro sono sempre inappellabili?

Sì.

Quanto può durare una partita?

Devono stabilirlo i giocatori, il sistema a punti per determinare la vittoria consente di applicare vari metodi: quello base prevede che possa durare per un certo numero di turni, sempre multipli di 12, ma potrebbe finire dopo un determinato numero di ore o al raggiungimento di un obiettivo, per esempio la conquista di un certo numero di sestieri o di un punteggio stabilito prima; se si desidera, potrebbe non esserci un termine prefissato e una partita potrebbe durare più giorni.

Dal momento che all'inizio del gioco i sestieri delle due fazioni sono equamente divisi, perché si assume che un Comune aderisca ad una delle due?

In questo caso è il sestiere dei Bellatores, in quanto classe dominante, che dà l'indirizzo politico.

Il giocatore può aderire inizialmente ad una fazione diversa da quella del Comune prima di essere eletto Podestà?

No, deve prima farsi eleggere e poi può, se lo desidera, aderire ad un'altra fazione.

In caso di guerra civile, quante devono essere le case collocate sul campo della contesa e come vanno ripartite fra le due fazioni?

A decidere il loro numero è il Notaro, ma si consiglia di utilizzare tutti e 4 gli elementi; il giocatore che ha scatenato la guerra civile che decide dove collocare le sue unità apporfitando della sorpresa. In ogni caso, i sestieri ribelli possono essere al massimo due. Le case danno un vantaggio analogo a quello delle ridotte, cioè 2 punti in più alla difesa.

Il Podestà che ha ricevuto dei bonus Buon governante e/o Mecenate può perderli?

Solo se ha contratto un debito che non può pagare costringendo i sestieri a saldarlo al suo posto.

Se il Podestà viene esiliato perde i bonus?

Solo quelli per il buon Governo perché, in ogni caso, assegnati dai sestieri della fazione opposta che darebbero la loro fiducia al nuovo Podestà. Quelli per il Mecenate, invece, restano comunque al Podestà che è stato costretto ad abbandonare la sua città, anche se i sestieri a lui fedeli dovessero essere costretti ad assicurare la loro adesione al nuovo Podestà.

Se una parte della popolazione viene imprigionata o esiliata il Comune può ripopolarsi nel tempo?

No, resta sottopopolato, tranne che non accolga esiliati da un altro Comune che, a partire dal primo mese dell'anno successivo pagano le tasse all'erario comunale.

Se il Comune accoglie esiliati di un altro Comune, il gettito complessivo di tasse aumenta?

Sì, a seconda della classe sociale degli esiliati, il gettito di tasse si implementa a partire dal primo mese dell'anno successivo a quello in cui sono stati accolti.

Se un Podestà controlla un altro Comune, oltre a quello di provenienza, come ci si deve regolare per la cassa comunale?

A partire dal momento in cui si è assicurato la fiducia della maggior parte della popolazione, il tesoro comunale riceve il gettito in imposte previsto per i Comuni assegnati ad un giocatore.

Da chi devono essere affrontati i costi delle feste con palio?

Dai sestieri, non devono gravare sulla cassa comunale, né necessariamente sul patrimonio del Podestà, perché non danno vantaggi politici, ma solo economici.

Un Podestà esiliato può tornare al governo del Comune di provenienza?

Sì, se sostenuto da alleati, può tornare al governo cittadino. In questo caso, ci si comporta come per i Comuni conquistati, ma, se aveva ricevuto dei bonus nel suo incarico precedente, riceve l'automatica adesione dei sestieri che gli avevano conferito dei bonus Mecenate e può aggiungere 1 punto al risultato del dado ogni 20 fiorini di bonus Buon governo.

Quanti benefici Spada o Scudo possono essere utilizzati per influenzare il prezzo di mercato di una partita di merce?

Uno solo per tipologia di merce nello stesso turno, due benefici per due tipologie diverse di merce nello stesso turno.

Un giocatore potrebbe utilizzare tutte le sue carte Mercator in un solo anno di gioco?

Se riesce a conquistare la priorità di gioco in sei turni può farlo, costringendo gli altri giocatori a scartare le loro carte.

Se un giocatore vende o acquista partite di merce suggerite dalla carta Mercator, influenza il valore di mercato delle partite di merce oggetto della compravendita?

Sì, ma in ragione di 10 fiorini per ogni partita di merce acquistata o venduta, il prezzo indicato nella carta vale solo per lui; se, ad esempio, la carta gli segnala che un acquirente intende comprare sei partite di merce ad un valore doppio rispetto a quello di mercato, acquistando le sei partite fa crescere il loro valore di 60 fiorini, rivendendole al turno successivo le fa decrescere sempre di 60 fiorini, ma lui guadagna il doppio.

In quale momento della partita è possibile farsi rivelare l'entità delle forze di un contingente che dev'essere schierato prima di una battaglia? Devono rivelarla tutti gli alleati che compongono il contingente?

Anche durante lo spostamento delle unità sul luogo della battaglia e devono farlo tutti gli alleati.

E' possibile farsi prestare denaro da altri giocatori? E, se non si paga, cosa succede?

In linea teorica sì, anche se sarebbe preferibile lasciare questo compito alle banche, i giocatori potrebbero accordarsi in tal senso prima di iniziare la partita. Per la mancata restituzione ci si deve regolare come per i prestiti delle banche.

In caso di estinzione anticipata di un deposito, cosa succede?

Nulla, i giocatori sono liberi di riprendere i propri soldi in qualunque momento con gli interessi fin lì maturati.

Se una banca privata non è in grado di restituire il denaro versato dai giocatori, cosa succede?

Fallisce, i beni dei soci vengono pignorati a saldo del debito. Se il denaro non dovesse essere sufficiente, i soci verrebbero imprigionati in ragione di un mese ogni 50 fiorini di debito, perdendo il favore dei sestieri che, comunque, non sono garanti delle somme perdute.

I soci di una banca privata possono investire in partite di merce? E, in questo caso, a chi vanno i proventi dei loro affari?

Sì, possono farlo, i proventi vanno incamerati dalle casse della banca. I soci di una banca privata guadagnano alla fine dell'anno sulle plusvalenze realizzate.

Cosa s'intende per plusvalenza?

La differenza fra denaro investito da altri giocatori e denaro in cassa al netto degli interessi da corrispondere agli investitori.

Quando possono essere percepite le plusvalenze?

Il primo mese dell'anno successivo alla chiusura dell'esercizio precedente.

Se un Comune non rappresentato non ha assicurato la Podestà ad un giocatore, può far parte di una lega, anche se si ci si è assicurata la fiducia di qualche sestiere, ma non della maggioranza di essi?

No, è il Podestà a decidere la partecipazione ad una lega o di prendere parte ad una battaglia.

Un Comune può opporsi al passaggio di un esercito?

Se è rappresentato, sì.

Che preavviso si deve dare per inviare un contingente nel luogo prefissato per la battaglia?

Non c'è una regola precisa, ma sarebbe preferibile dare almeno un turno a tutti gli alleati per rsggiungerlo. Una procedura da seguire potrebbe essere quella di spostare le unità che s'intende inviare nel Comune dell'ultimo giocatore che dovrà giocare mano a mano che gli alleati giocano il loro turno, in modo che quando verrà il turno dell'ultimo alleato, possa spostare l'intero contingente sul luogo prefissato per lo scontro.

I Comuni non rappresentati aderenti ad un lega quando devono spostare il loro contingente?

Al turno dei giocatori che si sono assicurati la fiducia della maggior parte dei sestieri assumendone la Podestà.

Come viene assegnata la fornitura degli armamenti dei Comuni non rappresentati?

Tramite un'asta alla quale possono prendere parte tutti i giocatori che devono proporre la loro offerta su un foglietto di carta. Quello che offre di meno si aggiudica l'asta.

Potrebbe avvenire che un giocatore che si è aggiudicato l'asta per la fornitura di armamenti ad un Comune non rappresentato, giocando dopo gli avversari, non abbia a disposizione un numero di partite di merce sufficiente a garantire la fornitura?

Sì, in questo caso deve trovare un accordo con gli altri giocatori per poter rispettare l'impegno, altrimenti deve rinunciare e lasciare al primo giocatore disponibile a fornire gli armamenti l'appalto. In questo caso il nuovo fornitore deve vendere al prezzo concordato in precedenza con chi si era aggiudicato l'asta.

Se si pesca un beneficio che prevede la possibilità di assoldare una compagnia di ventura, si deve iniziare subito a pagare il compenso?

No, solo al momento del primo utilizzo, quando viene mostrato il beneficio agli altri giocatori.

Se non si paga il soldo pattuito ad una compagnia di ventura anche per un solo mese, cosa succede?

La compagnia scioglie il contratto e si mette sul mercato al miglior offerente: a chi si aggiudica i suoi servizi vengono consegnati il beneficio che la rappresenta e le fustelle che la compongono: Se non ci sono offerte, il beneficio dev'essere rimesso nel sacchetto.

Se il carroccio viene catturato, dev'essere restituito?

Sì, in ogni caso l'esercito che è riuscito a catturarlo guadagna 1 punto partita in più, oltre a vincere la battaglia.

Se si cattura un'unità di una compagnia di ventura, può essere assoldata?

No, tranne che non venga catturata quella di feditori che rappresenta il capitano di ventura. In questo caso, l'intera compagnia di ventura passa sotto le insegne del Comune che ha proposto l'accordo. Per stringere il patto, data la particolare condizione dell'unità catturata, ci si può accordare per l'importo base di 200 fiorini al mese. In questo caso si assume che le altre unità della compagnia riescano a fuggire e a raggiungere il loro capitano.

E' consentito non pagare il riscatto per un'unità di una compagnia di ventura catturata?

Sì, in questo caso l'unità viene eliminata.

Cosa succede se in battaglia viene catturata la compagnia di feditori di un Comune o di una compagnia di ventura?

Dal momento che la compagnia di feditori coincide con la figura del Podestà, se si tratta di unità comunale, o del capitano di ventura, nel caso dei mercenari, la cattura impedisce il governo del Comune e la guida delle unità mercenarie. Se la compagnia rappresenta il comandante in capo dell'esercito, la battaglia è persa.

In caso di cattura di una compagnia di feditori comunali, si potrebbe eliminare o imprigionare il Podestà rifiutando di accettare un riscatto per la sua liberazione?

Sì, ma sarebbe più leale accettare un riscatto, magari accordandosi sulla rinuncia di un certo numero di punti partita da stornare dal conto del giocatore che ha subito la cattura del Podestà a quello dei giocatori che lo hanno catturato.

Cosa succede se i punti movimento a disposizione di un'unità si esauriscono?

L'unità non può muoversi fino alla fine del turno, ma può fuggire fuori dal campo di battaglia grazie al bonus rotta se è sufficiente.

Il tiro dei balestrieri viene considerato come ingaggio del nemico?

No, il nemico viene ingaggiato solo quando una compagnia si trova a distanza di carica.

Se il nemico viene ingaggiato da un'unità, quali altre compagnie possono partecipare all'azione?

Solo quelle che sono a distanza di carica.

E' possibile utilizzare più benefici Spada o Scudo fino al valore di 3 per far perdere 1 punto di resistenza ad una compagnia nemica o per riconquistarne 1 per una propria compagnia?

No, gli unici benefici che possono essere impiegati per questa funzione sono quelli con 3 simboli nella stessa fustella.

Se un esercito, oltre che da truppe comunali, è composto da mercenari, si possono aggiungere ulteriori benefici?

No, le truppe mercenarie vengono associate a quelle del Comune o del Podstà che le ha assoldate.

Se un esercito è composto unicamente da truppe mercenarie, a quanti benefici ha diritto?

Dal momento che le truppe mercenarie sono al soldo dei Comuni o dei loro Podestà, sempre 3 per ogni Comune.

Il compenso extra al capitano di ventura mercenario per assicurarsi la sua fedeltà in battaglia vale per tutta la durata della partita?

Non solo per la battaglia per la quale è stato pagato.

Quante unità occorrono per catturare una compagnia?

Ne basta una se la compagnia è in rotta ed è costretta ad attraversare l'area d'influenza dell'unità, due in tutte le altre occasioni a condizione che una sia disposta davanti e l'altra su un fianco o sul retro della compagnia; se, però, la compagnia si trova sul proprio bordo campo, può fuggire senza essere catturata.

Se un esercito assediante non riesce a sfondare le mura del Comune attaccato dopo 4 tiri del trabucco o a farsi aprire le porte da un sestiere della sua fazione, può continuare ad assediare il Comune?

Sì, può riprendere al turno successivo del giocatore che lo muove, ma si espone ad eventuali interventi di forze alleate dal Comune assediato.

L'assediante può guadagnare la fiducia di un sestiere della propria fazione di un Comune assediato?

Se ci sono ancora i margini per farlo, sì e lo può immediatamente utilizzare per attaccare dall'interno le forze che difendono le mura cittadine o per aprire le porte del Comune.