

Sachsen

REGOLE DEL GIOCO

“Re o governanti non sono coloro che portano con sé uno scettro, ma quelli che sanno comandare.” (Socrate)



DA TRE A SEI GIOCATORI
DA 12 ANNI IN SU

SCOPO DEL GIOCO

Il gioco s'ispira liberamente alla situazione del Sacro Romano Impero all'inizio del XVIII secolo. I giocatori impersonano il sovrano di uno degli Elettorati e, attraverso l'uso oculato delle risorse finanziarie a disposizione, dei rapporti diplomatici e delle armi, devono cercare di ampliarne i confini. Un ruolo importante è svolto dai due regni e dagli Elettorati non assegnati ai giocatori che possono determinare la fortuna o i rovesci dei contendenti. Le carte degli eventi e quelle delle opportunità, se ben giocate, aiutano la politica dei governanti.



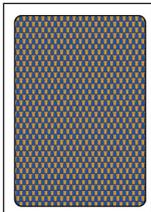
LO SCENARIO

Il tavoliere è suddiviso in 10 Stati, gli elettorati e i regni. Tra i primi vengono sorteggiati quelli da assegnare ai giocatori: Bayern (Bavaria), Hannover, Hessen-Thüringen (Assia-Turingia), Nederland (Province Unite), Niederrhein (Basso Reno), Pfalz (Palatinato), Preußen (Preussen, Prussia), Sachsen (Sassonia). I regni sono Francia (Francia) e Österreich (Austria), dei loro territori appare solo la parte che confina con gli elettorati che sono divisi in sei province come quelli di Francia e Austria.

GIOCATORI E ARBITRAGGIO



Possono prendere parte da 3 a 6 giocatori. Se non c'è un arbitro super partes, i giocatori ogni sei turni si alternano assumendone il ruolo per distribuire il materiale, aggiornare la situazione degli Stati non rappresentati e per decidere sui punti controversi. Il giocatore che assume il ruolo di arbitro deve tenere accanto a sé la fustella “Arbitro”. Se direttamente coinvolto in uno scontro, l'arbitro deve cedere ad un altro giocatore il suo compito.



ASSEGNAZIONE DEGLI ELETTORATI

L'arbitro mescola le carte degli Stati degli 8 elettorati e ne assegna una ad ogni giocatore. Gli elettorati assegnati sono definiti rappresentati, i due regni e gli altri elettorati non assegnati sono definiti Stati non rappresentati. L'arbitro, quindi, prende tutte le carte degli Stati, le mescola e le tiene accanto a sé per eventuali sorteggi che lo svolgimento del gioco dovesse richiedere.

DURATA DELLA PARTITA

I giocatori decidono la durata della partita che può essere costituita da cicli di 12 turni o da un orario prefissato o dal raggiungimento di un obiettivo (numero di province, un certo punteggio). I turni vengono scanditi dalle 12 carte degli eventi. L'arbitro le deve mescolare e ne deve girare una all'inizio di ogni turno, terminato il mazzetto, l'arbitro le mescola nuovamente e ne forma un altro, dando inizio ad un nuovo ciclo. Un turno corrisponde ad un mese.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Stabilita la durata della partita, l'arbitro prende le carte degli Eventi, le mescola e le colloca sul tavoliere politico come descritto nel paragrafo precedente

2. L'arbitro dispone accanto al tavoliere politico le due sezioni del campo di battaglia da utilizzare non appena si creano i presupposti per uno scontro armato
5. L'arbitro mescola il mazzo di 48 carte delle Opportunità e le tiene pronte per la prima assegnazione
3. L'arbitro assegna un elettorato ad ogni giocatore come descritto sopra e gli consegna 5.000.000 di gulden comprensivi della rendita del primo turno di gioco, le fustelle che compongono le forze iniziali dell'esercito (la brigata unità comando guidata dal generale e quattro brigate di moschettieri)
4. L'arbitro effettua un sorteggio per stabilire l'attribuzione di eredi dei sovrani degli Elettorati rappresentati, di quelli non rappresentati e dei Regni e colloca sul tavoliere le fustelle degli eserciti di quelli non rappresentati.

TURNI DI GIOCO

1. I giocatori ricevono la rendita per le regioni possedute in ragione di 500.000 gulden per ogni provincia e pagano i costi per il mantenimento del loro esercito
2. L'arbitro stabilisce l'ordine di gioco tramite l'asta delle carte delle Opportunità
3. L'arbitro gira la prima carta degli eventi di cui si dovranno seguire le indicazioni
4. I giocatori al loro turno possono: dislocare e muovere le fustelle dell'esercito sul tavoliere, migliorare la produzione, intraprendere iniziative diplomatiche, dichiarare guerra
5. Se nel corso della partita si creano i presupposti per uno scontro armato, l'arbitro compone il campo di battaglia, e dà il via ai giocatori per l'inizio della battaglia.

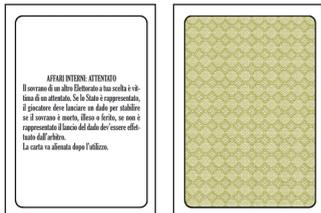
TASSE E MONETE



La moneta a disposizione dei giocatori è il gulden (fiorino). Sono previsti 6 tagli da 100.000, 500.000, 1 milione, 3 milioni, 5 milioni, 10 milioni di gulden.

Le entrate ordinarie sono costituite dalle tasse sulla produzione in ragione di 500.000 gulden per provincia posseduta.

CARTE DELLE OPPORTUNITÀ



Le carte delle Opportunità offrono vantaggi in politica estera, negli affari interni, nella difesa. L'arbitro, dopo aver mescolato il mazzo delle 48 carte, ne seleziona due che costituiscono il lotto per l'asta. Le carte possono essere giocate al proprio turno. Non c'è un limite al numero di carte che possono essere giocate nello stesso turno.

Ad ogni nuovo turno di gioco, subito dopo la corresponsione della rendita, l'arbitro assegna altre 2 carte tramite un'asta: i giocatori scrivono su un foglietto le offerte per il lotto,

scoprendole al segnale dell'arbitro, quella più alta si aggiudica le carte. Se due o più giocatori offrono la stessa cifra, si deve procedere ad un sorteggio tramite le carte degli Stati per stabilire l'ordine del turno e i primi due si dividono le carte.

I giocatori che non sono riusciti ad aggiudicarsi alcun lotto devono collocare le loro offerte sul tavolo. Terminata l'assegnazione, l'arbitro forma una classifica determinata dalle offerte dei giocatori e quello che ha speso di più è il primo a giocare, seguito dagli altri in ordine decrescente, fino a quello che ha speso di meno. In caso di parità fra più giocatori, si procede ad un sorteggio con le carte degli Stati.

Le opportunità scartate devono essere messe da parte. Se il mazzo termina, l'arbitro prende gli scarti, li mescola e forma un nuovo mazzo. Se il mazzo finisce e non ci sono scarti, non si può procedere all'asta e i giocatori fanno un'offerta libera per stabilire la turnazione.

I SERVIZI DI SPIONAGGIO E CONTROSPIONAGGIO

I servizi d'intelligence possono essere impiegati in qualunque momento se si ricevono le opportunità Spia e Controspionaggio.

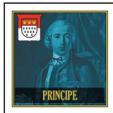
Spie possono essere utilizzate in questi casi:

1. Per sottrarre un'Opportunità in possesso di un avversario
2. Per guastare i rapporti fra uno Stato rappresentato ed uno non rappresentato purché non ci sia in atto un trattato di alleanza rafforzato da un matrimonio: presentando la spia, tutte le note di stima dello Stato vengono riconsegnate all'arbitro e l'accordo viene sciolto
3. Per attribuirsi una carta degli eventi non ancora attribuita.

La spia, una volta utilizzata, dev'essere eliminata.

Controspionaggio. Permette di contrastare le spie degli avversari. Per attivare il servizio basta mostrare l'Opportunità, se il giocatore ne dovesse pescare un'altra, potrebbe venderla ad un altro giocatore o tenerla per non offrire vantaggi agli avversari. Quando un avversario gioca una spia, il giocatore che attiva il servizio di controspionaggio lo sfida tramite il lancio di un dado e chi realizza il punteggio maggiore vince, chi ha il servizio di controspionaggio aggiunge al risultato del dado 2 punti: se vince, cattura la spia per poterla utilizzare in seguito, se perde deve soddisfare la richiesta dell'avversario; se i giocatori ottengono lo stesso punteggio, chi ha il servizio di controspionaggio blocca l'avversario che, però, può tenere la sua spia. La carta non va alienata dopo l'utilizzo.

GLI EREDI

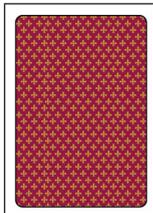


Gli eredi (principe e principessa) sono importanti perché consentono di cementare un rapporto di alleanza fra le casate dei governanti degli Stati. Sono rappresentati da fustelle con l'immagine di un principe su fondo azzurro da un lato e da una principessa su fondo rosa dall'altro; sul lato sinistro è riportato lo stemma dello Stato. All'inizio del gioco l'arbitro effettua un sorteggio tramite un dado per stabilire se i vari Stati hanno eredi, il loro numero, il loro sesso:

bilire se i vari Stati hanno eredi, il loro numero, il loro sesso:

EREDI			
1	Il sovrano non ha figli	4	Il sovrano ha due figlie
2	Il sovrano ha una figlia	5	Il sovrano ha due figli
3	Il sovrano ha un figlio	6	Il sovrano ha un figlio e una figlia

LE CARTE DEGLI EVENTI



Le carte degli eventi possono influenzare in positivo o in negativo il gioco. Sono 12 e ognuna di esse riporta un evento infausto ed uno fausto. Se ci si accorda perché la partita termini dopo un certo numero di turni, si deve fare in modo che siano multipli di 12, corrispondenti al numero di carte degli eventi. Quando tutte le carte del mazzetto vengono girate termina un ciclo (un anno) e ne comincia un altro.

L'arbitro, dopo l'assegnazione delle Opportunità, gira la prima carta degli eventi, lancia un dado per stabilire se l'evento è fausto o infausto (è l'arbitro a decidere la moda-

lità d'assegnazione, ad esempio pari fausto, dispari infausto ovvero da 1 a 3 infausto, da 4 a 6 fausto e via dicendo, se lo desidera può deciderne il tipo lanciando una moneta), quindi procede alla sua assegnazione tramite sorteggio attraverso le carte degli Stati a seconda di quel che la carta prevede.

Un giocatore può decidere di farsi attribuire la carta degli eventi prima che l'arbitro la sorteggi mostrandogli una spia. Il giocatore deve obbligatoriamente utilizzare subito la carta riservandola a sé o attribuendola ad un altro Stato anche non rappresentato da lui indicato o decidendo di farla assegnare tramite sorteggio ad uno degli altri giocatori o fra gli Stati non rappresentati. In questo caso non è possibile impiegare il servizio di controspionaggio per evitare di farsi attribuire l'evento.

Quel che le carte indicano dev'essere eseguito senza eccezioni.

ATTENTATO

Alcune carte delle Opportunità e degli Eventi prevedono un attentato ai danni del sovrano di un elettorato che ne minaccia la vita. Quando esce la carta, l'arbitro deve mescolare le carte dei soli elettorati e ne deve selezionare una. L'arbitro deve tirare un dado e confrontare il risultato con quello della tabella:

DADO	ESITO	ATTENTATO AL GOVERNANTE
1	Il governante muore	Il giocatore deve abbandonare la partita
2	Il governante rimane gravemente ferito	Per tre mesi lo Stato resta bloccato
3	Il governante rimane seriamente ferito	Per due mesi lo Stato resta bloccato
4	Il governante rimane ferito	Per un mese lo Stato resta bloccato
5	L'attentato viene sventato	Nessuna conseguenza
6	Viene scoperta una rete di spie	Se il controspionaggio è attivo, il giocatore può bloccare e catturare una spia senza bisogno di sfidare l'avversario ai dadi (può essere fatto una volta sola)

In caso di morte del sovrano di uno Stato non rappresentato, se ha un erede, il figlio succede al padre, mentre se ha una figlia femmina sposata con il figlio di uno degli elettori rappresentati, questi prende la guida dello Stato. Se il governante eliminato non ha figli o ha una o più figlie non sposate, il Paese entra nel caos e può diventare preda di uno o più giocatori che potrebbero coalizzarsi o farsi la guerra.

Se lo Stato è rappresentato, il giocatore deve tirare un dado e seguire quanto prevede la tabella. Un giocatore eliminato può rientrare in gioco prendendo il governo di uno degli elettorati non rappresentati che non hanno accordi di alleanza che dev'essere sorteggiato dall'arbitro.

IL GOVERNANTE RIMANE FERITO

Se il sovrano di un Elettorato rappresentato rimane ferito, si possono portare avanti solo le attività ordinarie, cioè acquisizione delle rendite e pagamento delle truppe; non si può prendere parte all'assegnazione delle Opportunità, né intraprendere alcuna azione diplomatica o militare e, in caso di attacco da parte di un altro giocatore, si possono solo difendere i propri confini. L'impossibilità di prendere decisioni permette al giocatore di mantenere la neutralità assoluta fino a quando non è guarito senza alcuna penalizzazione in caso di conflitto, anche se ad essere coinvolto è un alleato.

NOTE DI APPROVAZIONE E DI PROTESTA



Le note di approvazione e di protesta vengono inviate da uno Stato non rappresentato ad uno rappresentato. Ognuna di esse aggiunge (quelle di approvazione) o toglie 1 punto (quelle di protesta) al risultato del lancio del dado quando lo Stato non rappresentato deve dare una risposta ad una richiesta presentatagli dal giocatore e assicurare il voto favorevole dello Stato ad una proposta presentata o condivisa dal giocatore nei congressi.

Le note hanno 1 o 2 scudi con uno o due stemmi degli Stati; il fondo della fustella è dorato per le note di approvazione o grigio per quelle di protesta.

Una nota di approvazione annulla una di protesta e viceversa.

Le note di approvazione, oltre che tramite le opportunità, vengono assegnate in tre modi:

1. Una nota ogni volta che una proposta viene accolta
2. Una nota quando s'interviene economicamente a favore di uno Stato non rappresentato
3. Una nota quando il giocatore invia un aiuto militare ad uno Stato non rappresentato
4. Tre note quando si stringe un patto di mutua difesa, in questo caso si sostituisce la fustella con quella "Mutua difesa"

5. Quattro note quando si stringe un accordo di alleanza, in questo caso si sostituisce la fustella con quella “Alleanza”

Le note di protesta vengono assegnate in questi casi:

1. Una nota quando il governante dello Stato non rappresentato rifiuta definitivamente una proposta di accordo

2. Una nota se il giocatore rifiuta una richiesta d’aiuto, economica o militare indirizzata da uno Stato non rappresentato con il quale ci sono accordi diplomatici



3. Tre note quando un accordo viene rotto, in questo caso si sostituisce la fustella con quella “Rottura accordo”

3. Quattro note quando viene dichiarata guerra, in questo caso si sostituisce la fustella con quella “Dichiarazione guerra”



Se il giocatore ha un accordo di mutua difesa o di alleanza e rifiuta una richiesta d’aiuto, deve lanciare il dado e consultare la tabella pubblicata nel capitolo “Impegni non rispettati”

Le note di protesta possono essere abbuonate in caso di spontaneo intervento economico o militare a favore dello Stato non rappresentato, in ragione di una nota per ogni aiuto.

ACCORDI FRA GLI STATI

I giocatori hanno la possibilità di stipulare e/o di rompere accordi fra di loro attraverso tutti gli strumenti che ritengono opportuno utilizzare, verbali o scritti, sia appartandosi, sia davanti agli altri giocatori. Gli Stati non rappresentati, invece, si interrelano con i giocatori attraverso le carte degli eventi, le opportunità, le azioni dei giocatori stessi, il lancio di un dado, seguendo questa procedura: 1° richiedere l’avvio di rapporti diplomatici (1 nota di approvazione), 2° rafforzamento dei rapporti (2 note di approvazione), 3° presentare la proposta per un accordo di mutua difesa (3 note di approvazione), 4° presentare la proposta per un trattato di alleanza (4 note di approvazione che può essere irrobustito da un matrimonio. Per ogni proposta che ha presentato, il giocatore deve tirare un dado D6 e consultare la tabella:

RISPOSTA DI UNO STATO NON RAPPRESENTATO AD UNA PROPOSTA DI ACCORDO	
1	La proposta viene definitivamente respinta e non potrà più essere presentata, prendi una nota di protesta
2	Per ora no, riprova fra sei mesi e, se alla successiva richiesta dovessero uscire 1 o 2, la proposta verrà rifiutata
3	Per ora no, puoi provare a ripresentarla fra tre mesi
4	Per ora no, prova a ripresentarla il prossimo mese e aggiungi 1 punto al lancio del dado; con 4, 5 o 6, la proposta sarà accettata
5	La tua proposta è accolta, prendi una nota di approvazione
6	La proposta viene accolta e ad un’eventuale ulteriore richiesta potrai aggiungere 1 punto supplementare al risultato del dado, prendi una nota di approvazione

CLAUSOLE DEGLI ACCORDI

Ecco cosa comportano gli accordi fra gli Stati; le clausole valgono sia per gli accordi stretti fra due giocatori, sia per quelli stipulati fra un giocatore ed uno Stato non rappresentato:



PATTO DI MUTUA DIFESA Prevede un intervento militare solo in caso di aggressione da parte di un altro Stato ad uno dei firmatari dell’accordo; questo accordo non dà diritto di intromettersi nella conduzione degli affari dello Stato con il quale si è stretto il patto.



TRATTATO DI ALLEANZA Prevede un intervento da parte degli Stati che l’hanno stipulato, sia sotto il profilo economico (fino a 1 milione di gulden per gli elettori non rappresentati, 3 milioni per i Regni) che sotto quello militare (per la risposta dello Stato non rappresentato si deve consultare la tabella pubblicata alla fine del capitolo); con questo accordo si ha la possibilità d’intervenire nella politica dell’alleato, influenzandone le scelte diplomatiche attraverso l’appro-

vazione o il diniego a eventuali proposte di accordo di altri giocatori e di irrobustirne l'esercito alleato attraverso la cessione di una o più Opportunità politiche.

MATRIMONIO L'alleanza può essere rafforzata con il matrimonio dei principi delle rispettive casate. L'elettorato rappresentato entra a far parte della linea dinastica dell'alleato, mantenendo tutti i privilegi previsti dall'alleanza; questo comporta che, in caso di morte senza eredi maschi del governante alleato, di fatto si acquisisce il controllo dello Stato attraverso il suo erede; per quanto riguarda i regni ha una linea preferenziale per qualsiasi necessità. Tutti gli accordi vengono rappresentati attraverso le fustelle Accordi che da un lato riportano la scritta Patto di mutua difesa e dall'altro Trattato di alleanza.

RISPOSTA AD UNA RICHIESTA DI SOSTEGNO ECONOMICO			
1	Riprova fra tre mesi	4	Sì, ma la metà dell'importo chiesto
2	Riprova il mese prossimo	5	Sì
3	Sì, ma solo un quarto dell'importo chiesto	6	Sì anche ad una richiesta presentata successivamente

IMPEGNI NON RISPETTATI

Se un accordo viene disatteso, si deve lanciare un dado per conoscere la reazione dello Stato non rappresentato e in base al punteggio ottenuto, si deve consultare la tabella:

ACCORDO	REAZIONE DI UNO STATO IN BASE ALLA RISPOSTA DEL GIOCATORE		
	Voglio rimanere neutrale	Puoi contare sul mio aiuto	Sosterrò il tuo avversario
Nessuno	Nessuna reazione	1 nota di approvazione	1 nota di protesta
Mutua difesa	Restituzione delle note di approvazione	1 nota di approvazione	3 note di protesta e, se scoppierà una guerra con l'altro Stato, sarà estesa al tuo territorio
Alleanza	Rottura del trattato 2 note di biasimo	Fa parte del nostro accordo	4 note di protesta e immediata dichiarazione di guerra e invio di un'armata contro il tuo Stato

RICHIESTE DI PASSAGGIO SUL TERRITORIO DI UNO STATO

Se il contingente deve attraversare altri territori questi devono approvarne il passaggio. Gli Stati rappresentati lo fanno decidendo le condizioni. Per gli Stati non rappresentati e neutrali si deve lanciare un dado consultando il risultato con la tabella:

RISPOSTA ALLA RICHIESTA DI ATTRAVERSAMENTO DI UNO STATO			
1	500.000 gulden	4	200.000 gulden
2	400.000 gulden	5	100.000 gulden
3	300.000 gulden	6	Nulla

DICHIARAZIONE DI GUERRA DI UN REGNO

Un accordo disatteso o la guerra dichiarata ad un suo alleato hanno come conseguenza che il Regno decida d'intervenire inviando un'armata per punire l'Elettorato. Chi ha il rapporto più forte con il Regno deve decidere l'entità della forza da inviare guidandola fino allo scontro armato. L'incaricato prende la guida di un contingente. Tutti gli elettorati alleati del Regno sono chiamati a fornire un supporto militare, pena la decadenza degli accordi.

LE GUERRE FRA REGNI

Una carta degli eventi annuncia uno stato di tensione fra i due Regni che porta alla guerra questo comporta che i giocatori devono decidere se schierarsi e a favore di chi. Se la carta esce una seconda volta, i due Regni entrano automaticamente in guerra.

La decisione dei giocatori dev'essere fatta avere tramite un foglietto all'arbitro che, ricevute tutte le risposte, le legge pubblicamente. In base alla risposta, i giocatori subiscono una delle

reazioni previste dalla Tabella pubblicata sopra. Un governante ferito in seguito ad un attentato viene automaticamente considerato neutrale senza penalizzazioni. Ricevuta l'adesione, i due Regni e i loro alleati si preparano per il conflitto: i giocatori delle due coalizioni devono occuparsi del piano di guerra e, di comune accordo, guidare il proprio esercito e quello del regno contro i nemici. In questo caso, il primo esercito a muoversi è quello guidato dal giocatore di turno. In caso di guerra i giocatori devono lasciare un presidio nel territorio dell'alleato a difesa dei confini. È consentito abbandonare una coalizione a favore dell'altra.

FINE DI UN CONFLITTO

Una guerra ha termine quando uno dei contendenti si dichiara vinto. I vincitori convengono con gli sconfitti il tipo di risarcimento da chiedere che può essere costituito da province o da un risarcimento in denaro. Tutte le Opportunità in possesso dei giocatori sconfitti devono essere consegnate ai vincitori che se le devono dividere. Al Regno vincitore deve, invece, venire corrisposto un indennizzo da parte di ogni giocatore vinto pari ad un milione di gulden, mentre il Regno sconfitto deve corrispondere un milione di gulden ad ogni Elettorato della coalizione vincente. Se i giocatori si sono accordati per attribuire questo tipo di indennizzo prima che la partita abbia inizio, è possibile pretendere una provincia di un Regno, ma le modalità devono essere convenute tra i giocatori con la mediazione dell'arbitro.

COMPORTEMENTO DEGLI STATI NON RAPPRESENTATI IN CASO DI GUERRA

Gli Stati non rappresentati possono restare neutrali, tranne che non abbiano un patto di mutua difesa o di alleanza con uno dei giocatori coinvolti nel conflitto. In caso di vittoria, i giocatori vinti devono corrispondere un milione di gulden anche ad essi.

RICHIESTA DI ALLEANZA AD UNO STATO VINCOLATO AD UN ALTRO GIOCATORE

Se si fa una proposta di alleanza ad uno Stato non rappresentato già alleato di un altro giocatore, questi dev'essere consultato. Se la risposta è positiva e il lancio del dado favorevole, l'accordo viene automaticamente esteso anche all'alleato. Se, invece, il giocatore alleato non è d'accordo, la proposta viene respinta. Non è necessario consultare il giocatore alleato in caso di richiesta di patto di mutua difesa che, comunque, non sarebbe vincolante per lui.

CONGRESSI INTERNAZIONALI

A seguito di una richiesta di un giocatore ritenuta valida, si possono organizzare congressi internazionali per cercare di trovare soluzione ad eventuali problemi o controversie tra gli Stati. Tutte le altre operazioni devono essere sospese. I giocatori presentano la loro posizione, quindi si procede alla votazione sulle varie mozioni. Gli Stati non rappresentati esprimono il voto attraverso le note di approvazione in possesso dei giocatori, chi possiede più note di uno di essi si assicura il suo voto favorevole. Ciò che si decide nei Congressi è vincolante.

L'ESERCITO



Le fustelle dell'esercito riportano da entrambi i lati le immagini di un soldato. Le unità di comando hanno da un lato il generale, e dall'altro il maresciallo di campo; quelle dei soldati hanno da un lato 1 moschettiere, dall'altro 3 fustelle hanno un dragone a cavallo, 2 un corazziere a cavallo, 2 un granatiere, 3 un artigliere con un cannone. Ogni fustella rappresenta una brigata.

I giocatori, oltre al generale e alle 4 brigate di moschettieri ricevuti all'inizio della partita, possono aggiungere fin dal primo turno altre 6 brigate a scelta pagandone i relativi costi di arruolamento, l'unica condizione è che ci siano sempre almeno 4 brigate di moschettieri e non più di 2 unità d'élite. In qualunque momento, pagando i relativi costi di arruolamento, è possibile modificare la composizione dell'esercito tranne che prima di una battaglia.

Gli eserciti si distinguono per il colore delle divise e per la bandiera

dello Stato. Ogni Elettorato ha 11 unità riunite in una colonna, 1 unità di comando e 10 brigate, i Regni hanno due colonne da 11 unità ciascuna, per distinguerle in alto a destra accanto al nome dello Stato hanno impresso il numero 1 o il 2. In basso sono riportate le caratteristiche dell'unità: livello, disciplina, attacco, difesa, movimento. Le brigate nel proprio territorio hanno compiti di presidio: se una provincia non è difesa da almeno una brigata può essere invasa e non fornisce la rendita al sovrano, anche se non dà alcun vantaggio economico all'invasore. Per difendere una provincia basta che l'unità si trovi in una delle caselle che la compongono. E' possibile impilare più unità all'interno di una casella.

STATI NON RAPPRESENTATI

Gli Stati non rappresentati, finché non diventano alleati di un giocatore, hanno la seguente composizione per ogni colonna: 1 unità di comando guidata da un generale, 6 brigate di moschettieri, 2 di dragoni, 2 d'artiglieria. In ogni provincia ci dev'essere un'unità a scelta del giudice, il resto delle unità va collocato sotto la fustella dell'unità di comando in una delle province centrali. Le colonne dei Regni hanno 1 unità di comando guidata da un generale, 4 brigate di moschettieri, 2 di dragoni, 1 di corazzieri, 1 di granatieri, 2 di artiglieri.

MOVIMENTI SUL TAVOLIERE POLITICO

Il tavoliere è diviso in caselle, in ognuna di esse possono essere collocate una o più unità che si muovono di 3 caselle per volta. Per invadere una provincia si spostano le unità in una delle caselle che la compongono, se è presidiata vengono collocate vicino alle unità che la difendono dichiarando l'attacco. L'arbitro sospende la fase politica e compone il campo di battaglia sul quale vengono trasferite le unità interessate. In caso di attacco ad una provincia, le unità che si trovano ad una casella di distanza vanno immediatamente a difendere la regione minacciata, quelle che si trovano entro 2 caselle raggiungono il campo di battaglia al terzo turno mentre quelle che si trovano entro 3 caselle al sesto turno dello scontro. In caso di guerra gli spostamenti delle unità di eserciti coalizzati devono avvenire al turno del giocatore che muove il comandante in capo della coalizione.

COSTI DELL'ESERCITO

I giocatori devono pagare ad ogni turno i costi di mantenimento per ogni unità: 100.000 gulden per i moschettieri, 200.000 per i dragoni e gli artiglieri, 300.000 per i corazzieri e i granatieri, 400.000 per l'unità di comando con il generale, 500.000 per quella con il maresciallo di campo. Il costo di arruolamento delle nuove unità è il triplo e occorrono tre mesi per arruolarle; se è necessario riorganizzare un'unità andata in rotta e non recuperata, il costo è il doppio di quello di mantenimento. Il tempo di reintegro delle unità è di due turni della fase politica e finché non si completa il processo di riaddestramento combattono con valori di attacco e difesa diminuiti di 1 punto (esporre la fustella (Attacco/Difesa -1)).

CARATTERISTICHE DELLE UNITA'

Sono riportate nelle fustelle in basso. A seconda del livello e tipo di unità possono aggiungere dei bonus al risultato del dado d'attacco, di difesa, della disciplina.

Livello (L) è il valore dell'unità sotto il profilo dell'esperienza: 3° di linea, 2° scelti, 1° élite
Disciplina (D) è la saldezza dell'unità di fronte a situazioni di pericolo, cresce con il livello
Fuoco (F) valore di tiro a lunga distanza (meno preciso), a corta distanza, *Difesa (S)* (la capacità di evitare i colpi), per i cannoni vengono riportati anche i valori di lunga e corta gittata
(G) Combattimenti all'arma bianca e carica (C) sono carica, cioè la corsa verso il nemico, mischia, il combattimento ravvicinato una volta ingaggiato il nemico, *Difesa (S)*, capacità di parare i colpi
Movimento (M) sono marcia (movimento più lento), marcia forzata (doppio movimento), carica che esprime anche la velocità negli inseguimenti e nella rotta

Moschettieri L3 | D0 | F-1/0 | S0 | C +1/0 | S0 | M3/6/5

Dragoni L2 | D+1 | F-2/-1 | S0 | C+2/+1 | S+1 | M4/8/7

Artiglieri L2 | D+1 | F-2/-1 | S0 | G4/8 | C-1/-1 | S-1 | M4/8/non carica, a spinta 1

Granatieri L1 | D+2 | F0/+1 | S+1 | C+1/+1 | S0 | M3/6/5

Corazzieri L1 | D+2 | F-2/-1 | SØ | C+2/+2 | S+2 | M4/8/7

Generale (la fustella rappresenta l'unità di comando, corrisponde ad una brigata di granatieri a cavallo d'élite) L2 | D+2 | FØ/+1 | S+1 | C+2/+1! | S+1 | M4/8/7

Maresciallo di campo (l'unità di comando corrisponde ad una brigata di corazzieri a cavallo d'élite): L1 | D+2 | F-2/-1 | SØ | C+2/+2 | S+2 | M4/8/7

LA DISCIPLINA

Il morale può essere normale o scosso. La disciplina dei soldati dev'essere verificata in determinati momenti attraverso due test: quello del morale e quello di recupero. La verifica viene effettuata lanciando un dado: se l'unità la supera positivamente resta in ordine e può affrontare senza penalizzazioni il successivo scontro; se non lo supera diventa disordinata e deve esporre la fustella *Unità scossa* accanto ad essa che può comportare penalizzazioni in attacco e/o in difesa ai successivi scontri; l'unità disordinata rischia di andare in rotta, cioè di abbandonare il fronte esponendo la fustella *Unità in rotta*, se inseguita viene eliminata.



TEST DEL MORALE

Può essere effettuato in qualunque momento dello scontro dietro richiesta di uno dei giocatori, in questo caso entrambi i giocatori devono effettuarlo. Va effettuato obbligatoriamente se ci si scontra contro unità di livello più elevato contro più unità o prima di essere caricati da una brigata di cavalleria.

I parametri sono: valore della disciplina dell'unità \pm modificatori + il punteggio del dado; il risultato va confrontato con la seguente tabella:

DADO	PENALITÀ	ESITO	CONSEGUENZE
6	+1	Difesa +1	Al successivo scontro aggiungere 1 punto alla difesa
5	+1	Attacco +1	Al successivo scontro aggiungere 1 punto all'attacco
4	Ø	Test superato	Nessuna
3	-1	Attacco -1	Al successivo scontro togliere 1 punto all'attacco
2	-1	Difesa -1	Al successivo scontro togliere 1 punto alla difesa
1	-2	Attacco/Difesa -1	Al successivo scontro togliere 1 punto all'attacco e 1 alla difesa

Il tipo di esito dà un bonus o una penalità: con 1 punto di bonus si deve esporre la fustella Attacco +1 o Difesa +1, con 1 punto di penalità si deve esporre la fustella Attacco -1 o Difesa -1, con 2 punti di penalità si deve esporre la fustella attacco/difesa -1, con 3 l'unità va in rotta e deve esporre la fustella *Unità in rotta*, con 4 punti di penalità l'unità esce dal campo di battaglia e perde una buona parte degli effettivi costringendo ad un reintegro delle forze.

TEST DI RECUPERO

Per cercare di fermare un'unità in rotta o in disordine e riorganizzarla il comandante (generale o maresciallo) deve effettuare un test di recupero, a condizione che non sia al di fuori della catena di comando. Il giocatore deve tirare un dado applicando i modificatori come nel test del morale: per le unità con attacco -1 o difesa -1 si deve realizzare almeno 3, per quelle con attacco/difesa -1 si deve realizzare 4, per quelle in rotta 5. Se il test è superato, l'unità si ferma, perde un turno per riorganizzarsi e può tornare al fronte, se non lo supera aggiunge 1 punto di penalità.

MODIFICATORI (si possono applicare al massimo 2 modificatori per un totale di 2 punti)

Unità in ordine con 1 punto di bonus: +1

Unità in disordine: -1

Unità in rotta: -2

Unità che si scontra contro un avversario di livello superiore: -1

Unità appoggiata da una dello stesso livello: si può ripetere il test se il primo è andato male

Unità appoggiata da una scelta: +1

Unità appoggiata da una d'élite: +1, si può ripetere il test se il primo è andato male

Unità appoggiata dal comandante: +2

Posizione di vantaggio (su un'altura, dentro un bosco): +1; ridotta: +2

IL MOVIMENTO

Può essere di marcia, marcia forzata, carica. *Marcia*: le unità di fanteria si spostano di 3 quadrati, quelle di cavalleria e di artiglieria al traino di 4 quadrati. *Marcia forzata*: le unità si spostano 2 volte consecutivamente in una fase, ma devono riposare per una fase. *Carica*: le unità di fanteria aggiungono 2 quadrati, quelle di cavalleria 3; la carica avviene da distanza ravvicinata (1 quadrato per la fanteria, 2 per la cavalleria), questo vantaggio può essere speso per inseguire il nemico in fuga o per tornare indietro. *Rotta e inseguimento*: ci si muove a velocità di carica, ma senza penalizzazioni o limiti perché non si deve tenere l'allineamento. Il movimento può avvenire in linea retta, di lato, in diagonale.

Gli ostacoli hanno riflessi sul movimento. Quando giungono di fronte a quadrati con alture, boschi o ridotte le unità si devono fermare per una fase e alla fase successiva accedere, i cavalli non possono entrare in una ridotta, i generali sì; per uscire da un ostacolo non si hanno perdite al fattore di movimento.

AREA D'INFLUENZA DELLE UNITÀ

Per tutti è quella del tiro a lunga gittata (due quadrati). Le unità amiche che si trovano entro quest'area offrono e ricevono un appoggio, mentre, se un'unità nemica la tocca, deve fermarsi e ingaggiare un combattimento. Un'unità in fuga che è costretta ad attraversare l'area d'influenza di una o più unità nemiche si arrende automaticamente.

DADI D'ATTACCO E DI DIFESA

Sono due, uno scuro per l'attacco e uno chiaro per la difesa. I giocatori li tirano contemporaneamente per ogni unità impegnata nello scontro sottraendo al punteggio del dado d'attacco dell'avversario quello del proprio dado di difesa e aggiungendo o togliendo eventuali modificatori; il punteggio ottenuto va confrontato con la tabella dei danni.

L'ARTIGLIERIA

Le unità d'artiglieria si muovono al traino di cavalli (treni) percorrendo fino a 4 quadrati per fase in marcia e 8 a marce forzate, quando sono smontate dal traino hanno una velocità di 1 quadrato per fase. Se spostata a spinta l'unità di artiglieria può sparare subito, se si muove al traino si deve aspettare una fase prima di tirare quando viene smontata dal traino. L'artiglieria spara due colpi per fase a corta e/o a lunga gittata.

DADI DI TIRO E DEI DANNI

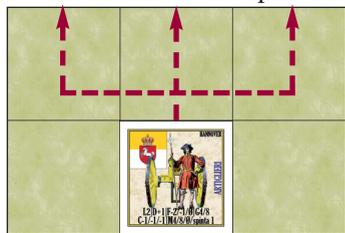
Ogni unità d'artiglieria tira due dadi di colore diverso: il primo serve per colpire il bersaglio, il secondo per calcolare i danni procurati. Il giocatore deve precisare verso quale unità sta per tirare. Al risultato del dado del tiro si deve aggiungere 1 punto perché l'angolo di tiro della batteria viene considerato a partire dalla seconda casella. Il giocatore può mirare ad un nemico fermo o ad uno in movimento anche se non è di turno, chiedendo all'avversario di fermare momentaneamente l'unità in un punto preciso.

PARAMETRI

ALZO Se l'alzo è 0 il giocatore lancia il dado di tiro più 1 punto di bonus, se il risultato è identico alla distanza dell'unità nemica, questa viene centrata. Esempio: il giocatore tira ad una brigata di moschettieri in marcia a 5 quadrati di distanza e lancia un dado con alzo 0, il risultato è 4 più 1 (angolo di tiro), l'unità di fanteria viene centrata; in tutti gli altri casi si manca l'obiettivo. Se l'alzo è 1, il colpo raggiunge l'obiettivo sia centrandolo perfettamente, sia colpendo il quadrato davanti e quello dietro l'unità, ma al dado dei danni dev'essere sottratto 1 punto. Nell'esempio di prima, l'unità nemica viene centrata con 3, 4 o 5.

GITTATA È la distanza alla quale può arrivare un tiro. Può essere lunga, meno efficace,

o corta. Quella lunga permette di colpire un bersaglio tra 5 e 8 quadrati dalla fustella, ma con una penalizzazione al dado dei danni; la gittata corta permette di colpire un bersaglio posto fra 2 e 4 quadrati di distanza. Per colpire un bersaglio a 8 quadrati di distanza si deve dichiarare un alzo 1. Si può tirare un colpo a lunga ed uno a corta gittata nella stessa fase.



AREA DI TIRO L'area di tiro permette di abbracciare le tre colonne di fronte all'unità, quella centrale e le due a destra e a sinistra. L'ampiezza dell'area non significa che ogni tiro colpisca contemporaneamente unità collocate in due colonne contigue, perché il giocatore deve dichiarare a quale obiettivo punta, ma permette di abbracciare una porzione di campo più ampia.

EFFICACIA Viene misurata dal punteggio del dado dei danni, che va confrontato con la tabella dei danni. Se l'obiettivo viene centrato perfettamente i danni sono quelli indicati dal punteggio del dado, se viene colpito con alzo 1 si deve sottrarre 1 punto al risultato dei danni. L'efficacia del tiro è ottimale a corta gittata (entro 4 quadrati), perde efficacia a mano a mano che ci si allontana. Per ogni quadrato di distanza dal quarto si deve togliere 1 punto al risultato del dado dei danni. Il colpo arriva al massimo all'8° quadrato, dopo di che diventa inoffensivo. Esempio: se si tira ad un'unità a 6 quadrati di distanza con alzo 0 e il dado dei danni dà 4, dal momento che l'obiettivo si trova a due quadrati di distanza dalla gittata corta, si devono togliere 2 punti, quindi si ottiene 2; con alzo 1, il risultato dei danni sarebbe stato 1.

L'ESPERIENZA IN BATTAGLIA

Si traduce in punti di esperienza che possono servire per far crescere il livello dei generali o per dare dei bonus disciplina alle unità durante gli scontri successivi.

Stati rappresentati: in caso di vittoria di una colonna 5 punti da dividere tra brigate e generale; in caso di vittoria di più colonne a quella del comandante in capo 4 punti da suddividere fra brigate e generale, ad ognuna delle altre 3 punti, da suddividere fra brigate e generali.

Stati non rappresentati: in caso di vittoria di una colonna 3 punti da suddividere fra le brigate, 2 al generale; in caso di vittoria di più colonne 2 punti al comandante in capo e 2 alle sue brigate, 2 punti alle brigate delle altre colonne e 1 punto ai loro generali.

In caso di sconfitta di una colonna vanno 2 punti alle sole brigate, se sono coinvolte più colonne 1 punto a disposizione delle brigate di ogni colonna.

I punti esperienza vengono cumulati per essere spesi in due modi:

Brigate: possono venire impiegati per aggiungere punti nei test del morale, di recupero o in difesa durante uno scontro fino al totale dei punti di riserva; sono escluse le unità di comando

Generali: permettono di far crescere il loro livello fino a quello di maresciallo di campo che viene raggiunto con 7 punti

Maresciallo di campo: ogni 3 punti si aggiunge 1 punto all'iniziativa

I punti non utilizzati vengono accumulati con quelli conquistati in altre battaglie.

E' possibile scaricare dal sito lo score per segnare i punti esperienza.



I COMANDANTI

Le fustelle dei comandanti si chiamano unità di comando. Ognuna rappresenta una brigata di soldati a cavallo. I comandanti possono essere il generale (a sinistra) o il maresciallo di campo (a destra), con un diverso livello di abilità:

- **Strategia** il numero di Opportunità "Difesa" selezionate prima

della battaglia e lo schieramento iniziale

- **Tattica** è il numero di ordini tattici (opportunità difesa) che si possono utilizzare in un turno

- **Intraprendenza** è rappresentata dall'iniziativa

- **Catena di comando** la distanza alla quale può giungere un ordine durante la fase di un turno

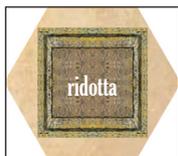
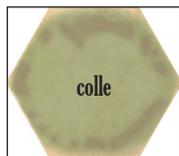
- **Disciplina** assicura bonus nei test della disciplina

Dal punto di vista militare l'unità di comando del generale e del maresciallo di campo rappresenta rispettivamente una brigata di granatieri a cavallo e di corazzieri d'élite.

CATENA DI COMANDO

Un ordine deve giungere ad un reparto nel più breve tempo possibile. Questo dipende dall'efficienza della catena di comando, cioè dalla distanza tra il comandante e le unità che per il Maresciallo di campo (1° livello) è di 10 quadrati, per il Generale (2° livello) è di 8 quadrati. L'unità che si trova al di fuori della catena di comando si ferma, può solo difendersi con i valori di disciplina ridotti di 1 punto e non può ricevere ordini tattici. Per farla tornare entro la catena di comando occorre che il suo comandante si avvicini ad essa

Se il contingente è formato da più colonne agli ordini di generali diversi, coordinati da un comandante in capo, la catena di comando è formata dalla triangolazione tra comandante in capo, generali e soldati, in questo caso si perde una fase per la trasmissione degli ordini.



IL CAMPO DI BATTAGLIA

E' costituito da uno o due quadranti suddivisi in 64 quadrati, decide il giudice in base al numero di unità coinvolte. Su ogni quadrato può sostare una sola unità. Sui quadrati vengono collocati gli ostacoli co-

stituiti da esagoni che occupano lo spazio di 4 quadrati sui quali sono rappresentati colli o boschi, il loro numero e la loro disposizione è decisa da giudice. Se il giudice consente di collocare ridotte (una per esercito) lascia che i giocatori decidano dove disporle. Chi invade il territorio avversario è l'attaccante, chi subisce l'attacco è il difensore. Il difensore sceglie il lato sul quale schiererà il suo esercito, all'avversario va quello opposto. I due eserciti devono essere disposti entro il rispettivo primo quarto del campo di battaglia.

UNITÀ IN RITARDO

Alla battaglia possono prendere parte le unità che si trovano nella stessa provincia del tavoliere politico e quelle entro una casella di distanza dall'unità che la difende; quelle che si trovano a 2 caselle di distanza dall'unità entrano sul campo di battaglia al terzo turno dello scontro, quelle che si trovano a 3 caselle di distanza al sesto turno.

TURNI DELLA BATTAGLIA

1. I giocatori selezionano le opportunità Difesa da utilizzare in battaglia
2. L'arbitro attribuisce l'iniziativa
3. Chi ha l'iniziativa stabilisce chi deve iniziare a schierare il suo esercito e con quante unità
4. Chi ha l'iniziativa dà inizio alla prima fase del turno compiendo un numero di azioni corrispondenti al risultato dell'iniziativa
5. La mano passa al secondo giocatore che completa la prima fase
6. Si ripete la sequenza fino al termine della seconda fase
7. Si ripete la sequenza fino al termine della terza fase
8. Inizia un nuovo turno

SELEZIONE DELLE OPPORTUNITÀ DIFESA

I giocatori possono selezionare alcune Opportunità da utilizzare in battaglia in base al livello del loro comandante in capo: 3 il generale, 4 il maresciallo di campo che ne può aggiungere altre con l'ulteriore crescita della sua esperienza, nessuna se non c'è un generale.

ATTRIBUZIONE DELL'INIZIATIVA

L'iniziativa è decisa dal sorteggio che viene effettuato ogni tre turni: i giocatori tirano un dado aggiungendo al risultato quello dato dal livello del comandante in capo (Ø il generale, 1 il maresciallo di campo, valore che cresce con l'esperienza), quelli di eventuali opportunità

“Iniziativa”. Chi realizza il punteggio più elevato inizia il turno ed effettua un numero di azioni (movimenti) corrispondenti al totale dei punti. In caso di parità l’iniziativa va all’attaccante, ma i giocatori devono alternarsi nel movimento delle unità spostandone una alla volta. L’iniziativa può essere tolta all’avversario giocando l’Opportunità “Ruba l’iniziativa”, la carta va giocata immediatamente dopo la disposizione iniziale delle truppe; se l’iniziativa viene rubata non può più essere tolta e resta assegnata fino al termine della battaglia. Non si può giocare una seconda carta “Rubi l’iniziativa” nella stessa battaglia.

Quando una provincia viene attaccata, se il generale si trova ad oltre una casella di distanza all’inizio della battaglia l’iniziativa viene momentaneamente presa dall’ufficiale della brigata col maggiore livello d’esperienza, ma con una penalizzazione di 1 punto, se di 1° livello, di 2 punti se di 2° livello, di 3 punti se di 3° livello, se il sorteggio dell’iniziativa è \emptyset non si possono muovere unità, se è negativo non si possono muovere unità e si regala all’avversario un numero di azioni corrispondente alla differenza.

FASI DI UN TURNO

Si compone di tre fasi: inizia il giocatore che ha l’iniziativa che esegue tutte le azioni stabilite dal sorteggio, segue il secondo giocatore che esegue tutte le azioni previste, quindi l’iniziativa torna al primo giocatore, quindi al secondo giocatore. Si procede così anche per la terza fase. Terminate le azioni della terza fase il turno ha termine.

AZIONI

Le azioni si riferiscono solo al movimento non conseguente a scontri armati. Se un’unità, a seguito di un movimento, entra nell’area d’influenza di un nemico, può impegnarlo in combattimento (ingaggia il nemico): questo tipo di mossa e tutte le conseguenti non costituiscono ulteriori azioni, ma il naturale completamento del movimento precedente; tiro dell’artiglieria, tiro dei moschetti, test della disciplina, combattimenti all’arma bianca, arretramenti, rotte, inseguimenti non sono azioni; è, invece, considerata azione lo spostamento dell’unità di comando. L’invio di un ordine tattico non è considerato un’azione.

Se un’unità ingaggia un nemico, il giocatore di turno può decidere di sospendere momentaneamente le altre azioni per dar corso allo scontro, ovvero può decidere di completare tutte le azioni e poi di risolvere i vari scontri generati dai movimenti delle unità. Dopo che il primo giocatore ha esaurito le azioni a sua disposizione, tocca all’avversario che a sua volta muove un numero di unità corrispondenti al risultato dell’iniziativa. Quando anche il secondo giocatore ha effettuato le sue mosse termina la prima fase e inizia la seconda seguita dalla terza. Un’unità può essere mossa due volte in fasi successive dello stesso turno, questo doppio movimento corrisponde a due azioni, l’unità non ne può effettuare una terza. Se il doppio movimento viene effettuato nella stessa fase si chiama marcia forzata ed è considerato come unica azione, ma presuppone una fase di riposo, in quella successiva può muoversi, ma non a marce forzate.

DISPOSIZIONE DELLE TRUPPE SUL CAMPO DI BATTAGLIA

I giocatori schierano i loro eserciti uno alla volta alternandosi. Ogni giocatore può collocare fino a tre unità prima di passare la mano all’avversario che colloca un identico numero di unità e così via fino a che non sono schierate tutte. A decidere chi deve cominciare a schierare le truppe e quante unità per volta devono essere collocate è il giocatore che ha l’iniziativa.

USO DELLE SPIE DURANTE LA BATTAGLIA

Se fra le opportunità ci sono una o più spie possono essere impiegate per sottrarre ordini tattici all’avversario seguendo le procedure descritte per l’utilizzo delle spie. Una spia può essere bloccata da una carta controspionaggio tramite la sfida coi dadi, ma solo a condizione che sia stata preventivamente selezionata fra le opportunità per lo scontro.

ORDINI TATTICI

Il comandante in capo del contingente ha a sua disposizione un certo numero di ordini tattici



(Opportunità) selezionati prima dell'inizio della battaglia: il generale al massimo 3, il maresciallo di campo 4 (quantità che aumenta col crescere dell'esperienza), nessuno se non c'è un generale. Se vengono impegnate più colonne nello stesso contingente si può aggiungere 1 ordine tattico per ognuna di esse, selezionandole fra quelle dei giocatori alleati coinvolti. Gli ordini possono fornire un supporto all'azione delle unità in battaglia, migliorandone una delle caratteristiche (si veda il capitolo dedicato alle opportunità politiche). L'ordine viene messo vicino al comandante coperto e viene indicata la brigata cui è assegnato: viene rivelato al momento di

essere utilizzato la prima volta. Può essere assegnato ad una brigata prima dell'inizio della battaglia o trasmesso nel corso di essa ed è valido per tutta la sua durata, non può essere trasferito da un'unità ad un'altra in alcun caso e viene evidenziato dai marcatori che vengono posti sotto la fustella. Una volta utilizzata la carta viene alienata.

INGAGGIARE IL NEMICO

Quando una brigata ingaggia il nemico, cioè si porta a due quadrati di distanza, informa l'avversario della sua intenzione di attaccare e dà inizio allo scontro seguendo questa prassi:

Fase di tiro della fanteria

1. Il giocatore di turno dispone l'unità di fronte al nemico, entrambi possono sparare la prima salva a lunga gittata (se lo desiderano) tirando insieme il dado d'attacco e quello di difesa (se ci sono più unità coinvolte, il tiro viene effettuato per ognuna di esse, l'ordine viene deciso dal giocatore di turno): al risultato del dado d'attacco dell'avversario si sottraggono i punti del proprio dado di difesa, se ci sono correttivi in più o in meno si sommano o si sottraggono al risultato del dado, quindi si confronta il risultato ottenuto da ognuno con la tabella dei danni.

2. Il giocatore di turno si avvicina di un quadrato (tiro a corta gittata) ed entrambi effettuano la seconda scarica ripetendo la stessa procedura descritta nel punto precedente

3. Se una o tutt'e due le unità hanno a disposizione una terza salva, possono sparare (a lunga o a corta gittata)

Se il giocatore di turno decide di non tirare a lunga gittata per riservare due tiri a breve distanza e l'avversario decide di effettuare la prima salva a lunga distanza l'attaccante deve fermare l'unità in avvicinamento per ricevere la scarica, dopodiché il giocatore che ha l'iniziativa può proseguire la marcia di avvicinamento della sua unità

Fase di carica della fanteria

1. Le unità di fanteria si portano a distanza di carica (1 quadrato)

2. Se ad essere coinvolte sono due unità dello stesso livello, non è necessario effettuare il test del morale tranne che uno dei giocatori non lo chieda, se sono coinvolte due unità di fanteria di livello diverso, quella con il livello più basso deve effettuare il test

3. Effettuato il test, le unità si affrontano nel corpo a corpo seguendo questa procedura: entrambi i giocatori dichiarano la carica, ma solo l'unità di quello di turno si sposta venendo a contatto con quella nemica, quindi i giocatori tirano insieme i dadi d'attacco e di difesa aggiungendo al risultato di ognuno di essi eventuali correttivi; dal momento che entrambi hanno dichiarato la carica che avviene a distanza di 1 quadrato, anche se a muoversi è l'unità del giocatore che ha l'iniziativa, 1 quadrato viene tolto anche all'avversario

4. Dopo la carica, lo scontro prosegue in mischia fino a quando una delle due unità non arretra o va in rotta; quella che vince può decidere di inseguirla utilizzando tutti i quadrati residui del movimento di carica ovvero di conquistare e tenere la posizione

Fase di carica della cavalleria contro la fanteria

1. L'unità di cavalleria si porta a distanza di carica (2 quadrati) e la dichiara

2. L'unità di fanteria effettua il test del morale

3. Se il test viene superato, la cavalleria carica, se non viene superato, l'unità di fanteria va automaticamente in rotta se è formato da moschettieri, arretra fronte al nemico di tutto il

suo fattore di movimento di marcia se è formata da granatieri

4. Dopo la carica lo scontro prosegue in mischia fino a quando uno dei due schieramenti non cede; quello che vince può decidere di inseguire l'avversario utilizzando tutti i quadrati residui del movimento di carica ovvero di conquistare e tenere la posizione

La fanteria non può caricare la cavalleria

Fase di carica fra unità di cavalleria

1. L'unità che ha l'iniziativa si porta a distanza di carica e la dichiara

2. Se lo scontro avviene fra una brigata scelta ed una d'élite, la prima deve effettuare un test del morale

3. Entrambe le unità caricano muovendosi di un quadrato e venendo in contatto

4. Dopo la carica lo scontro prosegue in mischia fino a quando uno dei due schieramenti non cede; quello che vince può decidere di inseguire l'avversario utilizzando tutti i quadrati residui dal movimento di carica ovvero di conquistare e tenere la posizione

Fase di carica contro unità d'artiglieria

Indipendentemente dal livello dell'unità che carica, quella d'artiglieria deve effettuare un test del morale, se non lo supera deve andare in rotta. Se il test viene superato, le due unità si scontrano all'arma bianca, ma quella d'artiglieria non carica.

DANNI

Dopo il tiro dei dadi d'attacco e difesa e dopo aver applicato i relativi modificatori, i giocatori verificano nella tabella dei danni che tipo di conseguenze ha avuto lo scontro:

DIFFERENZA	TABELLA DEI DANNI
nessuna	Nessuna perdita
1 punto	L'unità combatterà il successivo scontro con -1 in attacco: esporre la fustella Unità scossa A-1
2 punti	L'unità combatterà il successivo scontro con -1 in difesa: esporre la fustella Unità scossa D-1
3 punti	L'unità combatterà il successivo scontro con -1 in attacco e -1 in difesa: esporre la fustella Unità scossa A/D-1
4 punti	L'unità si sbanda, arretra di tutto il fattore di movimento a marce forzate (doppio movimento) per riorganizzarsi, potrà tornare al fronte al turno successivo: esporre la fustella Unità scossa A/D-1
5 punti	L'unità va in rotta: esporre la fustella Unità in rotta. Se non viene recuperata, fugge dal campo di battaglia, una parte degli effettivi diserta. L'unità va riorganizzata e riaddestrata perdendo un turno della fase politica
oltre 5	L'unità viene distrutta e dev'essere ricostituita e riaddestrata perdendo un turno della fase politica

MODIFICATORI (*si possono utilizzare al massimo 2 modificatori per un totale di 2 punti*)

- Unità appoggiata: il tiro del dado d'attacco può essere ripetuto
- Unità appoggiata da una brigata scelta: il tiro del dado di difesa può essere ripetuto
- Unità appoggiata da una brigata d'élite: +1 alla difesa
- Unità appoggiata dal generale: +1 alla difesa, il tiro di uno dei dadi può essere ripetuto
- Unità appoggiata dal maresciallo: +1 alla difesa, +1 all'attacco
- Unità in posizione di vantaggio: +1 alla difesa; ridotta: +2 alla difesa
- Unità in disordine: si applicano i coefficienti previsti dalla tabella dei danni
- Unità in rotta: in caso di ulteriore attacco si arrende

TRUPPE IN APPOGGIO E SCONTRO FRA UNITÀ DI DIVERSE DIMENSIONI

Per appoggiare un'unità, quella amica deve trovarsi entro la sua area d'influenza. Le unità in appoggio possono intervenire in uno scontro nello stesso turno di gioco o garantire uno dei fianchi a quella amica, aumentando il suo coefficiente di difesa e il punteggio nel test del morale.

Se un giocatore muove due unità contro una di un altro giocatore, deve disporre la prima di fronte a quella avversaria mentre l'altra si dispone di fianco o dietro fornendogli l'appoggio.

POSIZIONE DI VANTAGGIO

L'unità che si trova in posizione di vantaggio (su un'altura o dentro un bosco) combatte con 1 punto in più in difesa, 2 se è dentro una ridotta. Le unità di cavalleria sono inermi se vengono attaccate da avversari posti all'interno di un bosco, cioè non possono attaccare, ma solo difendersi con 1 punto di penalizzazione in difesa e perdono 1 punto al loro fattore di carica se devono attaccare nemici su un colle o dentro una ridotta. Unità con i fianchi protetti da ostacoli naturali e/o da unità amiche combattono con 1 punto in più in difesa.

PERDITA DI UN COMANDANTE

I comandanti possono essere attaccati e feriti o uccisi come tutte le altre unità. L'unità del generale rappresenta una brigata di granatieri a cavallo d'élite, quella del maresciallo di campo una brigata di corazzieri d'élite, quindi entrambe combattono come unità a cavallo con valori analoghi alle altre unità montate d'élite.

Per attaccare un'unità di comando si devono accostare una o più brigate di cavalleria alla sua fustella dichiarando l'attacco; se ci sono unità agli ordini del generale entro due quadrati si spostano automaticamente a difendere il proprio comandante fronteggiando l'unità nemica, in caso contrario l'unità di comando deve difendersi da sola.

Se il giocatore che attacca vince lo scontro può scegliere se eliminare il generale o catturarlo per chiedere un riscatto. Se il comandante in capo viene catturato, ferito o ucciso, il contingente deve abbandonare il campo e cedere la vittoria all'avversario, mentre se il contingente è composto da più colonne e ad essere catturato, ferito o eliminato è il generale di una di esse, il comandante in capo assume il comando della colonna.

FINE DI UNA BATTAGLIA

Quando uno dei due schieramenti abbandona il campo di battaglia, lo scontro ha termine.

VITTORIA DELLA PARTITA

Al termine della partita, si procede al conteggio dei punti guadagnati. I punti vengono assegnati in questo modo:

- Per ogni provincia posseduta: 1 punto
- Per ogni Stato posseduto: 6 punti
- Per ogni accordo di alleanza con un altro Elettorato: 1 punto
- Per ogni accordo di alleanza con un Regno: 2 punti
- Per ogni alleanza con matrimonio fra gli eredi stipulato con un Elettorato: 2 punti
- Per ogni alleanza con matrimonio fra gli eredi stipulato con un Regno: 3 punti
- Per ogni battaglia vinta: 2 punti
- Per ogni guerra vinta: 6 punti

Tutti gli accordi devono essere ancora in atto al termine della partita.

SITO WEB

Nel sito web www.fabra.biz/sachsen/index.htm è possibile scaricare il materiale di supporto.



Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.

Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

Idea e realizzazione Sergio Fabra (2021) - Floridia (SR) - email: sergio@fabra.biz
Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5^o piano
Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia