

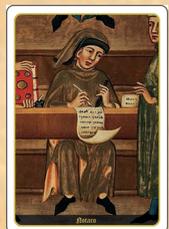
1200



Dodici Comuni in lotta fra loro per conquistare il dominio della regione. Siamo nella Toscana del XIII secolo, sullo sfondo la lotta che contrappose l'Impero al Papato e che in Italia diede vita alle fazioni dei Ghibellini, sostenitori dell'Imperatore, e dei Guelfi, sostenitori del Papa. Ogni giocatore deve cercare di convincere la maggior parte dei suoi concittadini a sostenere le scelte politiche, divenendo così Podestà, e prendendo in mano le redini amministrative del Comune. Un obiettivo che lo costringerà ad impiegare ingenti somme per compravendite l'andamento del mercato. I giocatori più abili e spregiudicati avranno la possibilità di conquistare alla propria causa altri Comuni, estendendo così il loro potere.

Lo scenario

Il taboliere rappresenta la Toscana del XIII secolo, con 3 sei Comuni guelfi: Firenze, Lucca, Montepulciano, Prato, San Gimignano, Volterra e sei ghibellini: Arezzo, Empoli, Pisa, Pistoia, Poggibonsi, Siena. Gli ostacoli naturali, colli, monti e fiumi hanno un'influenza sul movimento. Accanto al taboliere vanno collocate le due plance del campo della contesa.



Assegnazione dei Comuni

I giocatori (da 3 a 6) stabiliscono la durata della partita (in ore o in cicli di 12 turni o in obiettivi ovvero in punti), quindi lanciano due dadi D4 per stabilire chi dovrà assumere il ruolo di Notaro (il giudice di gara), in caso di punteggio identico, chi lo ha realizzato prima elimina gli altri. Il vincitore prende la carta Notaro che tiene davanti a sé per la durata del suo incarico, cedendola al giocatore alla sua destra dopo sei turni.

Il Notaro - che prende parte al sorteggio come gli altri giocatori - divide le carte dei Comuni in base alla fazione (dorso rosso guelfi, dorso nero ghibellini), mescola i due mazzetti e preleva alternativamente una carta da ognuno consegnandola ad ogni giocatore a partire da quello alla sua destra, cominciando sempre dalla prima carta della fazione guelfa. I Comuni non assegnati intervengono nel gioco a seconda dei rapporti con i giocatori della fazione cui appartengono e di quella avversaria.



Inizio della contesa

Un turno di gioco corrisponde ad un mese, per tenere il conto si utilizza il segnalino Crono che viene collocato sulla linea di 12 caselle in alto sul taboliere, al dodicesimo turno, il segnalino viene spostato di nuovo sulla prima casella e ha inizio un nuovo anno di gioco. Il Notaro mescola le carte Mercator e ne distribuisce sei ad ogni giocatore, quindi, mescola le carte Annales e le colloca accanto al taboliere, poi inserisce nel sacchetto in dotazione le fustelle Benefici e pone vicino a sé gli indicatori di valore delle merci e le carte dei Comuni

non assegnati, infine, consegna ad ogni giocatore 1.600 fiorini e dà il via al sorteggio per determinare l'ordine del primo turno di gioco.

Turni di gioco

1. I giocatori partecipano all'asta per determinare l'ordine con il quale si abdiceranno scrivendo

la loro offerta e mostrandola contemporaneamente al segnale del Notaro, l'ordine di gioco va da quella più alta a quella più bassa; in caso di parità si deve procedere ad un sorteggio. Le offerte vengono ritirate dal Notaro che fa le voci del banco e annotate sul suo foglio di appunti.

2. Ogni giocatore al suo turno può eseguire le seguenti mosse: cercare di guadagnare la fiducia dei cittadini del proprio e/o di altri Comuni; giocare una o più carte Mercator in suo possesso; acquistare e vendere partite di merce, e acquistare fino a tre fustelle Benefici; promuovere LE opere pubbliche; stringere accordi diplomatici e alleanze con altri Comuni; potenziare l'esercito e, se lo ritiene opportuno, può muovere guerra ad uno o più avversari

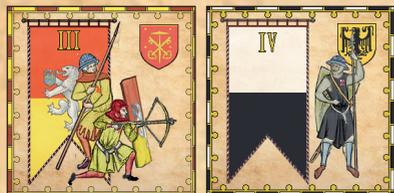
3. Il Notaro sorteggia una carta Annales e, in base all'andamento degli acquisti e delle vendite delle merci e dell'eventuale utilizzo delle fustelle benefici, aggiorna il valore delle merci nell'apposita sezione del taboliere spostando i segnalini (indicatori di valore) sulle cifre corrispondenti.



I fiorini

La moneta del gioco è il fiorino. Quello di bronzo ha valore 10, quello d'argento vale 100 fiorini, quello d'oro vale 1.000 fiorini. Qualunque transazione che preveda valori inferiori a 10 fiorini deb'essere arrotondata alla decina superiore. Il valore dei fiorini va rimoltiplicato per la cifra im-

pressa in numeri romani, cioè per 1 (I), per 2 (II), per 3 (III) o per 5 (V).



I Comuni

I Comuni sono divisi in sei zone dette sestieri, ognuno è rappresentato da una fustella con uno o più soldati, sul gonfalone è impresso il numero del sestiere, quelli dispari appartengono alla fazione iniziale del Comune. Ogni sestiere fornisce all'esercito comunale una compagnia di soldati. Il 1° sestiere è quello aristocratico (Bellatores), il 2° e il 3° sono mercantili (Mercatores), il 4°, il 5° e il

6° popolari (Laboratores). All'inizio della partita le sei fustelle che rappresentano i sestieri vanno collocate nel taboliere con la faccia rivolta verso la fazione cui aderiscono negli spazi appositi con lo stemma del Comune di appartenenza. I giocatori rappresentano cittadini aderenti alla fazione del Comune che cercano di guadagnare la fiducia dei loro concittadini per farsi eleggere Podestà. Per riuscire al proprio turno ogni giocatore offre ai sestieri della propria fazione un contributo base pari a: 120 fiorini per i Mercatores, 90 per i Laboratores, mentre a quelli della fazione opposta uno maggiorato di un terzo e cioè: 120 fiorini per il secondo, 90 fiorini cadauno per il quarto e il sesto. Per garantire la governabilità del Comune bastano 4 sestieri su 6. Se il Comune aderisce alla fazione opposta a quella del giocatore, i costi per riguadagnare la fiducia dei sestieri sono invertiti (Bellatores 160 fiorini, Mercatores 120, Laboratores 90). Le fustelle dei sestieri fidelizzati devono essere tenute davanti a sé, lasciando sul taboliere quelle che non sostengono alcun giocatore. Il Podestà è rappresentato dal primo sestiere. Per evidenziare la fazione si deve mostrare il lato della fustella con lo scudo rosso con le chiavi di San Pietro per i guelfi, quello giallo con l'aquila imperiale per i ghibellini.

Sobillatori

E' possibile cercare di assicurarsi le simpatie della fazione opposta a quella del Podestà di un Comune, rappresentato o non rappresentato, dando un contributo ai sestieri ad essa aderenti in modo da rendere più difficile il governo del Comune. Il costo è quello previsto per i sestieri della propria fazione. Per strappare la fiducia di un sestiere ad un avversario di fazione opposta si deve utilizzare il beneficio Proditor e versare il doppio del contributo base. Se un giocatore desidera proporre un ulteriore cambio di fazione ad un sestiere che aveva già modificato il suo orientamento politico, deve versare il triplo del contributo base. Non è possibile far cambiare fazione ad un sestiere per più di due volte dal momento in cui un giocatore se n'è assicurata l'adesione per la prima volta.

Guerra civile

Un Podestà che si è assicurata la fiducia di sestieri di fazione opposta a quella di un altro Comune può, al suo turno di gioco, scatenare una guerra civile giocando un beneficio Proditor. Lo scontro cittadino deve svolgersi su un elemento del Campo della contesa sul quale hanno collocate le fustelle che rappresentano case. Gli insorti sono gli attaccanti e possono essere supportati durante la battaglia da eventuali benefici. Chi ha scatenato la guerra civile contro un altro Podestà, può anche muovere un contingente verso il Comune per farlo sotto assedio approfittando della sua fragilità, ma a condizione che riesca a raggiungerlo nello stesso turno di gioco.

Un caso particolare è quello di un Comune lasciato pressoché sguarnito da compagnie di soldati nel quale la fazione attaccante sia in superiorità numerica (2 compagnie contro una, una compagnia e nessuna lealista): il Podestà di un altro Comune di fazione opposta può scatenare una battaglia cittadina utilizzando un Proditor, piegare la resistenza dei soldati leali al podestà e impadronirsi del governo cittadino, assoggettando la popolazione e confiscando i beni del Podestà estromesso. Gli insorti detengono il potere in nome del Podestà che ha scatenato il conflitto interno. Quello estromesso mantiene le sue unità e può cercare di riprendere il governo del Comune.

Tasse

Ogni sestiere all'inizio di ogni anno versa le imposte al Comune (non al Podestà) in ragione di 240 fiorini il 1° sestiere, 180 il 2° e il 3°, 120 il 4°, il 5° e il 6° per un totale di 960 fiorini. A scelta dei giocatori le somme in cassa possono essere consegnate fisicamente al Podestà (che le deve tenere separate dal capitale personale) o trascritte dal Notaro sui suoi appunti.



Le opere pubbliche

Per fidelizzare la popolazione, il Podestà ha un altro strumento, la realizzazione di opere pubbliche che migliorino la sicurezza, incrementino i traffici e stimolino l'orgoglio cittadino. Il denaro pubblico a disposizione proviene dalle tasse pagate dai sestieri, ma, se non bastasse, potrebbe provvedere lo stesso Podestà con il suo patrimonio personale, traendone dei vantaggi politici.

Le opere pubbliche che è possibile realizzare sono:

- Sicurezza: 1ª fase Ampliamento delle mura cittadine - 2ª fase Irrobustimento delle torri .

Danno vantaggi in caso di assedio.

- Traffici: 1ª fase Realizzazione di strade e ponti - 2ª fase Potenziamento delle aree produttive
- Migliorano il benessere dei cittadini che si traduce in un gettito di tasse maggiorato del 25% per ogni lavoro

- Immagine: 1ª fase Costruzione di una Cattedrale - 2ª fase Costruzione di palazzi pubblici
- Inorgogliscono la popolazione e raddoppiano il bonus Buon governo o Mecenate dato al Podestà. Ogni lavoro costa 600 fiorini di materiale e 360 di manodopera e viene rappresentato dalle relative fustelle che sulle facce hanno impressi i simboli dei lavori. Nella realizzazione delle opere si deve seguire la sequenza precisata sopra, quindi non è possibile edificare palazzi pubblici se prima non si è costruita la Cattedrale. Non c'è, invece, una priorità riguardante il tipo di opere pubbliche.

I lavori di ogni opera durano 6 mesi. È possibile avviare due opere di tipo diverso contemporaneamente, ma la durata di ogni lavoro si allunga a 9 mesi, mentre, la realizzazione di tre opere diverse porta la durata di ognuna di esse a 12 mesi. Fino a quando l'opera non è stata realizzata, la fustella che la rappresenta deb'essere tenuta davanti al giocatore, ma non sulla carta del Comune, una volta costruita, va spostata nel riquadro della carta del Comune cui si riferisce.

Se le somme necessarie al completamento dei lavori non sono sufficienti, il Podestà può intervenire con il proprio patrimonio, guadagnando, così, una maggiore stima da parte dei cittadini.

Per ogni opera realizzata il Podestà guadagna un bonus "Buon governo" che può trasformarsi in bonus "Mecenate" se investe almeno 240 fiorini nella realizzazione dei lavori:

il Bonus "Buon governo" comporta i seguenti introiti:

- Fazione opposta: 10 fiorini - Fazione del Podestà: 20 fiorini per ogni sestiere

Il Bonus Mecenate, invece, comporta i seguenti introiti:

• Fazione opposta: 20 fiorini - Fazione del Podestà: 40 fiorini per ogni sestiere

Se si realizza un'opera che dà lustro al Comune, i premi sono raddoppiati.

I bonus vengono accumulati a mano a mano. Se un sestiere che era all'opposizione aderisce alla fazione del Podestà sostenendolo, i relativi bonus accumulati si raddoppiano come se avesse sempre dato la sua fiducia al governante.

Se un avversario intende strappare l'adesione di un sestiere, oltre al contributo previsto, deve versare il corrispettivo del bonus; a sua volta, il Podestà del Comune può riportare un sestiere alla sua fazione versando il contributo previsto al quale, però, va sottratto il bonus che si era assicurato con la realizzazione delle opere pubbliche. Il bonus viene riconosciuto a lavori completati. La realizzazione di opere pubbliche porta anche occasioni di guadagno perché per ognuna di esse occorrono 3 partite di materiale edile e due di legname per le quali sono disponibili 600 fiorini che vengono vendute al Comune il turno successivo a quello dell'acquisto da parte del giocatore.

Un particolare tipo di manifestazione pubblica che dà solo economici è la promozione di una festa con palio che può essere organizzata due volte l'anno e permette di vendere ad ogni sestiere (non al Comune) una partita di stoffe, una di preziosi ed una di animali.

Cambio di fazione

Nel corso della partita è consentito cambiare fazione, ma per trascinare con sé i sestieri fedeli si deve procedere come se si dovesse strappare il consenso maggiorato di un sestiere aderente alla fazione opposta. Se il Podestà aveva realizzato opere pubbliche, il relativo bonus Buon governo o Mecenate verrebbe detratto da quello necessario per assicurarsi nuovamente l'adesione dei sestieri. Invece, per conquistare il sostegno dei sestieri che erano in precedenza all'opposizione si deve versare il contributo base. Se un altro giocatore ne aveva guadagnato in precedenza l'adesione, si devono concordare con lui le condizioni per il passaggio sotto il governo del Podestà.

Gli oppositori

Per quanto riguarda gli oppositori alla sua fazione, il Podestà ha tre possibili soluzioni:

- può lasciarli in città, contando di conquistarli tramite un contributo e con il beneficio Proditor
- può esiliarli, rinunciando definitivamente a conquistarne la fiducia e rassegnandosi al fatto che andranno a implementare le armate e le casse comunali della città che li ospiterà
- può tentare di eliminarli scatenando una guerra cittadina nella quale verrebbero guidati dal Podestà che ne ha conquistato la fiducia o possono fuggire se questi gioca un beneficio Proditor.

In caso di prigionia, eliminazione, esilio, fuga, i loro beni che ammontano al doppio del valore delle imposte, vengono confiscati, però, al Comune verrà meno il loro contributo in tasse che, invece, sarà corrisposto al Comune che li ospiterà a partire dal primo mese dell'anno successivo.

Comuni non rappresentati

Se si desidera influenzare la politica di un Comune non rappresentato, si deve procedere come per quelli rappresentati, sia per controllarlo che per indebolirne il governo. È consentito promuovere opere pubbliche come descritto nel capitolo "Le opere pubbliche", in questo caso le casse comunali ricevono un gettito fiscale iniziale di 960 fiorini all'atto dell'insediamento del nuovo Podestà.

Comune conquistato

Un Comune può essere conquistato Anche tramite una battaglia o l'assedio. Il vincitore chiede ad ogni sestiere che gli giuri fedeltà, la risposta viene data tramite il lancio di un dado D4 il cui risultato deb'essere confrontato con la seguente tabella:

1. Il sestiere si rifiuta di giurare fedeltà e i suoi cittadini vengono imprigionati o esiliati
2. Il sestiere è disposto a giurare fedeltà, ma il vincitore deve dare un contributo maggiorato, se non vuole affrontarlo può decidere di imprigionare o esiliare i cittadini che ne fanno parte
3. Il sestiere è disposto a giurare fedeltà, ma il vincitore dare un contributo base, se non vuole affrontarlo può decidere di imprigionare o esiliare i cittadini che ne fanno parte
4. Il sestiere giura fedeltà al vincitore

Ad ogni sestiere imprigionato o esiliato vengono confiscati i beni corrispondenti al doppio del valore delle tasse il cui introito va ad impinguare le casse comunali.

Podestà esiliato

Il Podestà che perde il governo di un Comune rappresentato viene esiliato e può trovare ospitalità presso un'altra città aderente alla sua fazione assieme alle truppe a lui fedeli, tranne la compagnia di cavalieri che rappresenta sempre il podestà del Comune. Il fondaco del Podestà con tutte le partite di merce viene confiscato da chi lo ha cacciato, ma non il suo patrimonio personale che può essere investito nell'acquisto di altre merci. Il giocatore non prende più parte al sorteggio per il turno e gioca sempre per ultimo, ma può continuare ad acquistare benefici. Se ha assoldato una compagnia di ventura, finché ne paga il compenso mensile resta ai suoi ordini.

Legha di Comuni

Comuni della stessa fazione possono consorziarsi in una Legha, stabilendo una politica condivisa. Gli accordi possono riguardare: lo scambio di benefici, la mutua difesa, iniziative belliche, vicendevoli sostegni economici. Gli accordi fra giocatori possono essere stretti in qualunque forma. Quelli non rappresentati della stessa fazione, non guidati da un giocatore, non entrano a far parte della lega. Comuni aderenti alla stessa fazione possono, comunque, decidere di muoversi guerra.



Il commercio

I giocatori hanno la possibilità di incrementare il loro patrimonio attraverso il commercio, acquistando e vendendo partite di merce, sfruttando i suggerimenti dei propri informatori forniti tramite le carte Mercator e utilizzando i benefici per variare il valore dei prodotti. L'unità di misura delle merci è la partita rappresentata dalla fustella che da un lato ha stampata l'immagine di un prodotto con

la scritta "I partita" e dall'altro la stessa immagine con la scritta "II partita". Il mercato permette di acquistare e vendere fino a 18 partite di merce dello stesso tipo. Sono 6 le tipologie di prodotti che è possibile commerciare: preziosi, metalli, stoffe, materiale edile, legname, animali.

Il prezzo di ogni prodotto sale e scende automaticamente acquistandolo o vendendolo. Il valore di partenza di tutte le merci è di 100 fiorini per una partita e sale o scende di 10 fiorini per ogni partita acquistata o venduta. Deve trascorrere almeno un mese dall'acquisto per vendere partite di merce. Oltre all'attività di compravendita promossa dagli stessi giocatori, il valore di mercato delle merci dipende anche dagli avvenimenti che intervengono durante la partita. Ad esempio, armare l'esercito comunale fa salire automaticamente il prezzo dei metalli e degli animali, le opere pubbliche fanno salire quello del materiale edile e del legname.

È possibile influenzare l'indice dei prezzi utilizzando i benefici "Spada e Scudo" che fanno rispettivamente lievitare o scendere di 10 fiorini per ogni spada o scudo rappresentati il valore di ogni partita (quindi da un minimo di 10 ad un massimo di 30 fiorini). Non influiscono sul valore di mercato dei prodotti gli affari proposti dalle carte Mercator, se non per quel che riguarda il meccanismo di salita e discesa dei prezzi sempre in ragione di 10 fiorini per ogni partita di merce.

Per aiutare i giocatori a seguire l'andamento del mercato, si utilizzano i segnalini "Indicatore di valore" che vengono collocati sul prezzo corrente nel taboliere. Il segnalino non ha indicazioni di valore da un lato, mentre dall'altro riporta l'indicazione +240: il primo lato si utilizza per indicare il prezzo fino a 240 fiorini, il secondo quando il prezzo supera 240 fiorini, ad esempio, 270 fiorini vengono indicati girando l'indicatore dal lato +240 e collocandolo sul valore 30 del taboliere. Il valore massimo di una partita di merce è di 480 fiorini.



Le carte Mercator

Le carte Mercator propongono ai giocatori l'acquisto o la vendita di un determinato quantitativo di partite di merce ad un prezzo particolarmente vantaggioso. Il prezzo proposto non incide sulle quotazioni ufficiali tranne che per il meccanismo di compravendita che prevede sempre variazioni di 10 fiorini in più o in meno a seconda se si acquista o si vende una o più partite di merce.

A essere, ti porto buone nuove: un ricco signore abboglia di comprare le tue spade. E' disposto a pagare il doppio del prezzo corrente, ma le vuole subito. Vuoi prendere questa buona occasione? L'offerta.

Ogni giocatore riceve all'inizio della partita sei carte che costano 100 fiorini l'una da corrispondere al banco solo al momento del loro utilizzo.

In un anno di gioco si può utilizzare un numero massimo di carte corrispondenti a quello dei giocatori (se i partecipanti sono quattro si possono giocare in totale quattro carte, se sono sei se ne possono impiegare sei e via dicendo), ma un giocatore può utilizzarne anche più di una durante l'anno estromettendo altri giocatori perché il numero massimo di carte che possono essere giocati nel corso dell'anno deve corrispondere a quello dei giocatori. Non c'è, invece, un minimo di carte da tenere. Le carte in più devono essere eliminate.

Il Notaro ad ogni nuovo mese chiede al primo giocatore se intende utilizzare una delle sue carte, se riceve un diniego, ripete la richiesta al secondo giocatore quando arriva il suo turno e così via. Non è obbligatorio per alcun giocatore giocare una carta in un determinato turno di gioco, ma al dodicesimo devono essere state complessivamente giocate le carte previste. Se un giocatore non è nelle condizioni o non vuole acquistare o vendere l'intero stock di prodotti proposto, può proporre ad altri giocatori di condividere l'acquisto o la vendita alle condizioni presentate dalla carta, ma dev'essere lui a trattare l'acquisto o la vendita dividendo poi il ricabato o i prodotti con i momentanei soci. E' anche possibile rivendere a prezzi più vantaggiosi rispetto a quelli di mercato prodotti acquistati con offerte speciali, guadagnando e al tempo stesso facendo risparmiare altri giocatori.

1 Spada:
 asta +1
 adesione -10
 partita +10
 iniziativa +1
 attacco +1



2 Scudi:
 asta -2
 adesione -20
 merce -20
 iniziativa -2
 difesa +2



I Benefici

I giocatori al loro turno ne possono acquistare fino a tre pagandoli 100 fiorini l'uno da tenere coperti fino all'utilizzo. I Benefici Spada e Scudo hanno un valore espresso nella fustella che può andare da 1 a 3. Il valore può essere positivo, rappresentato da una spada, o negativo, rappresentato da uno scudo. 1 punto equivale a 10 fiorini. Si può utilizzare un solo Beneficio Spada o

Scudo alla volta, mentre, in genere, non ci sono limiti per i Proditor e i Mercenari.

I Benefici Spada e Scudo potenziano l'azione dei Podestà in più ambiti:

- **Politici:** quello con la spada permette di ridurre da 10 a 30 fiorini il sostegno da corrispondere se si vuole strappare un sestiere assegnato ad un altro Podestà; quello con lo scudo permette di ridurre da 10 a 30 fiorini il sostegno per ottenere la fiducia di un sestiere che non ha ancora dato l'adesione ad un altro Podestà.
- **Economici:** quello con la spada incrementa il prezzo di partite di merce indicate dal giocatore mentre quello con lo scudo ne riduce il prezzo del valore in esso riportato; solo in questo caso se ne possono giocare al massimo due contemporaneamente, ma indirizzati verso merci diverse.
- **Militari:** quelli con la spada incrementano il valore d'attacco da 1 a 3 punti e l'iniziativa da 1 a 3 punti; quelli con lo scudo permettono d'incrementare il valore di difesa da 1 a 3 punti e di togliere da 1 a 3 punti all'iniziativa di un giocatore avversario; un beneficio con 3 spade riduce il valore di resistenza di un'unità avversaria di 1 punto; quello con 3 scudi permette di reintegrare 1 punto di resistenza di una propria unità, con questa funzione se ne può utilizzare uno solo per fase.

Le Compagnie di ventura potenziano l'esercito affiancando altre unità di soldati

Proditor:
 sobillatore
 tradimento
 evasione
 ladro
 spia



Il Proditor può essere utilizzato in diversi modi:

- in politica come sobillatore permette di strappare un sestiere che aveva aderito alla fazione di un Podestà secondo le modalità descritte nel capitolo "La fiducia dei cittadini" a pag. III.
- in battaglia induce una compagnia a tradire il proprio schieramento e passare al nemico, come si vedrà nel capitolo "Tradimento in battaglia" a pag. XXV
- durante un assedio può far aprire le porte del Comune da un traditore o far fuggire oppositori dal loro Comune
- per farsi assegnare una carta Annales
- per sottrarre un beneficio o una carta Mercator in possesso di un avversario
- consente di farsi rivelare l'entità delle forze di un esercito nemico in marcia o prima che si schiererà

Per utilizzare un proditor basta presentarlo al giocatore avversario o al Notaro. Una volta utilizzati i benefici vanno alienati. Al termine di ogni anno quelli scartati vanno reinseriti nel mazzo e rimescolati.



Carte Annales

Le 12 carte Annales scandiscono i turni di un anno. Ognuna di esse riporta due avvenimenti negativi e due positivi. Gli Annales riguardano tutte le attività dei centri abitati: politiche, diplomatiche, economiche, religiose, militari. All'inizio di ogni turno il Notaro gira una carta, sorteggia con il lancio di un dado D4 il tipo di evento, ne legge il contenuto e lo attribuisce ad un giocatore tramite sorteggio. Il giocatore cui viene attribuita deve rispettarne le indicazioni. Un giocatore può farsi attribuire dal Notaro la carta prima che venga assegnata giocando un Proditor e, una volta in suo possesso, può decidere se riserbarla a sé o indirizzarla ad un altro giocatore che ne deve rispettare il contenuto.

Quando un ciclo di 12 carte ha termine, il Notaro mescola nuovamente il mazzo, gira la prima carta e dà inizio ad un nuovo ciclo, fino a quando il numero complessivo di turni deciso dai giocatori ha termine.

Banco Mercantile

I Podestà possono chiedere prestiti personali o per conto del Comune al Banco Mercantile rappresentato dallo stesso Notaro (ma non è di sua proprietà). Nel primo caso, il Banco dà un importo pari al valore di sostegno di ogni sestiere e di quello base delle merci in possesso del Podestà, mentre nel secondo caso il prestito è relativo alle tasse pagate da ogni sestiere. I sestieri sono garanti del prestito a cui viene applicato un tasso d'interesse di 30% (30 fiorini ogni 100 prestati). Il prestito e gli interessi devono essere restituiti entro un anno. Se il giocatore non è in grado di restituirli, la banca pignora le partite di merce in suo possesso al valore dimezzato, se questo non dovesse bastare si rivarrebbe sui sestieri recuperando per ognuno il valore di sostegno versato dal Podestà. I sestieri costretti a pagare i suoi debiti gli toglierebbero la fiducia diventando liberi di aderire ad altre proposte. Se non ha più la fiducia della maggior parte dei cittadini, il giocatore deve lasciare l'incarico di Podestà. Se questo non dovesse ancora bastare, verrebbe imprigionato e dovrebbe essere sospeso dal gioco in ragione di un turno ogni 50 fiorini di debito. Se il debito è stato contratto dal Comune, capitale e interessi devono essere prelevati dalle tasse alla fine di un anno, se dovesse essere insufficiente, i sestieri dovrebbero pagare la differenza togliendo la fiducia al Podestà che verrebbe destituito.

Il Banco permette anche di effettuare investimenti sotto forma di deposito offrendo un tasso d'interesse pari a 15 fiorini l'anno ogni 100 investiti che vengono corrisposti dopo 12 turni di gioco. Il giocatore può ritirare una parte o tutti i fiorini depositati in qualunque momento.

Uno o più giocatori riuniti in consorzio possono fondare una banca con un capitale iniziale complessivo minimo di 3.000 fiorini, garantendo condizioni e tassi d'interesse più convenienti rispetto a quelli del Banco Mercantile. I giocatori possono investire i soldi dei depositi di loro clienti acquistando e vendendo partite di merce, incrementando così il capitale della banca e dividendo gli utili a fine anno sulla plusvalenza realizzata, stabilendo in quale percentuale. Ad esempio, se, grazie agli investimenti effettuati, il capitale a fine anno è lievitato da 3.000 a 4.000 fiorini, sui 1.000 fiorini di guadagno i proprietari della banca possono decidere di dividere il 50%, guadagnando complessivamente 500 fiorini. I proprietari della banca devono essere sempre in grado di restituire a richiesta i capitali investiti da altri giocatori in denaro o in merce di identico controvalore. Una banca privata può prestare a chiunque o investire denaro di qualunque giocatore.

Spostamenti sul taboliere

I rapporti diplomatici fra Podestà vengono iniziati e conclusi nel turno di ognuno di loro senza bisogno di evidenziarne lo spostamento sul taboliere con una fustella. Invece, il movimento di unità militari deb'essere effettuato fisicamente sul taboliere, basta evidenziarlo muovendo una delle fustelle di soldati in rappresentanza dell'intero esercito. Un contingente in pianura si sposta fino a 12 caselle per turno (12 punti di velocità). L'attraversamento di una casella occupata anche par-

zialmente da un ostacolo penalizza il movimento: quelle collinari costano 2 punti di velocità, quelle montane ne costano 6, l'attraversamento di un fiume, tranne che non abbenga attraverso un centro abitato, costa 4 punti. Lo spostamento può avvenire in tutte le direzioni.

La guerra

La guerra fra due Comuni o fra leghe di Comuni può essere scatenata all'improvviso da un giocatore che invia il suo esercito di fronte al Comune sfidato oppure può essere preventivamente annunciata da un giocatore (l'attaccante) ad un altro (lo sfidato). Nel turno della dichiarazione di guerra i due contendenti chiedono ai rispettivi alleati se intendono sostenerli, quindi l'attaccante sceglie il luogo del primo scontro indicandone la casella e precisando in che turno vi schiererà il suo esercito. La casella deb'essere raggiungibile da ambedue nello stesso turno.

Lo sfidante può accettare luogo e momento o rifiutarli e proporre uno diverso: se è successivo a quello scelto dall'attaccante e questi non accetta la nuova proposta, allo sfidato e ai suoi alleati viene tolto 1 punto dal conteggio finale per stabilire il vincitore della partita; se, invece, è antecedente e l'attaccante rifiuta di combattere è a lui e ai suoi alleati che viene tolto 1 punto partita.

Nel mese scelto per lo scontro, al turno di uno dei due contendenti o di un loro alleato che ha dichiarato la sua intenzione di prendere parte alla battaglia, i due eserciti vengono spostati sul luogo fissato o il Comune di uno dei due sfidanti prima che gli eserciti di questi ultimi giungano a destinazione. Questo è l'unico caso nel quale più giocatori possono agire anche se non è il loro turno, ma solo limitatamente allo spostamento delle proprie unità sul luogo dello scontro.

Comuni non assegnati della stessa fazione possono prendere parte alla battaglia a condizione di riuscire a raggiungerne il luogo entro il turno stabilito.

Non appena le fustelle che rappresentano i due eserciti abbersarsi si trovano sulla casella dello scontro, il Notaro sospende la normale attività di gioco e monta il Campo della contesa dove verranno schierati i due eserciti. In caso di guerra che lo coinvolge, il Notaro deve cedere momentaneamente il suo incarico ad un altro giocatore.

Al termine di una battaglia le unità devono attendere un turno del tempo politico prima di rientrare nei Comuni di provenienza.



L'esercito comunale

Ogni sestiere fornisce una compagnia di soldati, definita anche unità. Il primo sestiere fornisce una compagnia di feditori che rappresenta il Podestà (finché svolge questo ruolo), il secondo e il terzo due compagnie con fanti lanzalunga e balestrieri protetti dal palvese, un grande scudo rettangolare, gli altri sestieri sono rappresentati da fanti. L'esercito comunale deb'essere formato solo da compagnie

aderenti alla fazione del Podestà che viene evidenziata girando le fustelle in modo da mostrare in alto a destra lo scudo con i colori della fazione, rosso con le chiavi di San Pietro per i guelfi, giallo con l'aquila imperiale per i ghibellini.

Ogni fustella, oltre alle figure dei soldati, ha stampato il numero identificativo dell'unità in caratteri romani sul gonfalone del Comune di appartenenza.

In guerra ogni fazione si deve dotare della fustella Carroccio con le bandiere della propria fazione come descritto sopra. Sul verso dei carrocci è stampato un trabucco, macchina da guerra che viene utilizzata durante gli assedi e che rappresenta una batteria di macchine. In caso di assedio non è necessario mostrare il carroccio. Finché non vengono impiegati in battaglia, carrocci e macchine da guerra vengono lasciati al Notaro che li consegna ai giocatori prima di una battaglia o di un assedio.

Ogni tipo di unità ha 4 caratteristiche, i fattori, che ne influenzano il movimento sul campo di battaglia e l'azione militare:

- Il movimento indica di quante caselle si può spostare l'unità in un turno ed è influenzato dagli ostacoli che si possono incontrare, il valore esprime il movimento in marcia
- L'attacco rappresenta la capacità offensiva dell'unità

- La difesa rappresenta la capacità di debbiare gli attacchi del nemico
 - La resistenza rappresenta i punti ferita e la tempra dell'unità ai colpi ricevuti
- I fattori sono espressi dai seguenti valori:
- Fanti: Movimento (M) 6 - Attacco (A) 1 - Difesa (D) 1 - Resistenza (R) 2
 - Palvesari: Movimento (M) 6 - Attacco (A) 1 - Difesa (D) 2 - Resistenza (R) 2 - I balestrieri tirano da 2 fino a 6 quadrati di distanza
 - Feditori: Movimento (M) 12 - Attacco (A) 2 - Difesa (D) 1 - Resistenza (R) 2

Armamenti

Ogni sestiere provvede all'armamento dei suoi soldati. La preparazione dell'esercito cittadino può avvenire in qualunque momento della partita, indipendentemente se il Comune è in guerra o no. Per armare i cittadini ad ogni sestiere viene venduta una partita di metallo e per il solo sestiere di Bellatores anche una partita di cavalli. I sestieri pagano 240 fiorini l'uno per armare i propri cittadini, il primo sestiere ne mette a disposizione 400 per pagare anche il costo dei cavalli. Il costo viene sostenuto da tutti i sestieri, indipendentemente dall'adesione alla fazione del Podestà. Per i Comuni non assegnati si deve seguire la stessa procedura, ma le partite di merce vengono acquistate al miglior offerente partendo dalla base di 480 fiorini per il primo e di 300 per gli altri, le offerte devono essere scritte su un foglio e date al Notaro. In caso di offerta identica fra più giocatori, la preferenza va data a quello della stessa fazione del Comune, in caso contrario si deve procedere ad un sorteggio con due dadi. I sestieri dei Comuni non rappresentati cominciano ad armare i propri cittadini a partire dal secondo mese sorteggiando un centro abitato per turno.



Il Carroccio

Il Carroccio era un grande carro a quattro ruote, pavesato con i colori della città, che costituiva il simbolo della libertà dei Comuni e che durante le battaglie stava al centro dello schieramento delle milizie e serviva per le funzioni religiose e come ricovero dei feriti.

Nel gioco ce n'è uno solo per fazione con il gonfalone e le bandiere quelle o ghibelline e il vessillo bianco con la croce

rossa che lo identifica. Il carroccio va difeso sempre, la sua conquista getta le truppe nello scontro e determina la sconfitta dell'esercito. Per conquistarlo basta accostare una compagnia alla fustella se non è difesa da almeno un'altra unità. Il Carroccio si muove alla velocità delle unità di cavalleria, ma non combatte.



A fianco il Beneficio che annuncia la possibilità di assoldare la compagnia di ventura del Drago. Per averla a disposizione si deve corrispondere un compenso di 200 fiorini al mese dal momento in cui viene rivelato il suo arruolamento.

Sotto da sinistra: Feditori del Giglio, Palvesati dei cerchi e fanti delle Bande



Mercenari

I giocatori possono avvalersi dei servizi di compagnie di ventura mercenarie. Le loro fustelle sono identificate da uno scudo con colori e simboli che li caratterizzano. Anche i mercenari hanno sulle due facce della fustella lo scudo della fazione di chi li assolda.

Per assicurarsi i servizi di una compagnia di ventura occorre pestare un Beneficio che la identifica. Non è necessario mostrarla subito, ma quando lo si fa si deve versare il compenso richiesto di 200 fiorini al mese per poterla utilizzare. Se il compenso, anziché dal Comune viene so-

stenuto dallo stesso Podestà, la compagnia di ventura gli resta fedele fino a quando viene pagata, se non si può o non si vuole farlo, viene messa all'asta e passa sotto le insegne del maggiore offerente al quale va consegnato il beneficio che ne attesta il diritto di utilizzo. Se un giocatore pesta

due o più Benefici “Compagnia di ventura”, può tenerli tutti o offrirli agli alleati magari in cambio di qualche vantaggio economico. Ogni compagnia di ventura è formata da un’unità di feditori che rappresenta quella del capitano della schiera, una di fanti e balestrieri difesi dal palvese, una di fanti. Se un’unità viene eliminata, non si può reintegrare la compagnia, se viene catturata si deve pagare il doppio del costo d’ingaggio: 240 fiorini i feditori, 180 i palvesati, 120 fiorini i fanti.

I movimenti sul campo della contesa

Le unità in tratti di terreno pianeggiante si spostano fino alla massima velocità a disposizione; quando incontrano un’altura, un bosco o entrano in una casa perdono metà dei loro punti movimento per accedervi, se non sono sufficienti quelli a loro disposizione devono fermarsi e completare il movimento al turno successivo; non si perdono punti movimento per scendere da un colle o uscire da un bosco o da una casa. La cavalleria non può entrare in una casa.

I fanti hanno a disposizione fino a 6 punti movimento espressi in caselle per turno, i cavalieri fino a 12 che possono essere utilizzati tutti nel corso della propria fase (azione) o divisi fra la propria e quella dell’avversario (controazione) in ragione rispettivamente di due terzi e un terzo (8 e 4 punti movimento per la cavalleria, 4 e 2 per la fanteria). La cavalleria e la fanteria possono caricare quando si trovano rispettivamente entro 4 ed entro 2 caselle dal nemico.

Non è possibile caricare dall’interno di un bosco o se si è ai piedi di un’altura e si deve avanzare verso la cima, è, invece, consentito se l’unità si trova sulla cima di un colle. La carica può essere effettuata più volte durante una fase, ma entro i limiti dei punti movimento a disposizione.

Un altro movimento è quello di rotta o fuga, viene effettuato dall’unità che fugge dal campo fino a che non si è raggiunto il limite estremo del proprio bordo campo ed è pari a 6 punti movimento extra per la cavalleria e 3 punti movimento per la fanteria.

Area d’influenza

Ogni unità ha una sua area d’influenza che corrisponde ad una distanza di 2 caselle per i cavalieri ed 1 per i fanti e a quella media di tiro per i balestrieri (4 caselle). Un’unità ingaggia il nemico quando si porta entro la sua area d’influenza. Non si può entrare nell’area d’influenza di un’unità senza ingaggiare combattimento. Unità in rotta costrette ad attraversare l’area d’influenza di compagnie nemiche, si devono arrendere automaticamente.

I balestrieri

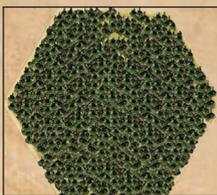
Le sole unità che combattono a distanza sono i balestrieri che tirano in linea retta alla distanza massima i quadrelli a bersagli che si trovano da 2 a 6 caselle da essi o in diagonale a bersagli che si trovano fra 2 e 5 caselle di distanza. La gittata media è di 4 caselle in linea retta e 3 in diagonale senza penalizzazioni, oltre questa distanza (gittata massima) perdono 1 punto in attacco, sotto questa distanza (gittata minima) entro 2 caselle aggiungono 1 punto al fattore d’attacco. I balestrieri non tirano a bersagli che si trovano nella casella adiacente alla loro e devono avere la visuale libera da ostacoli. Possono tirare anche se non sono di turno, facendo momentaneamente fermare l’unità che intendono colpire per effettuare il tiro, dopodiché l’unità può completare il movimento. Durante il tiro possono concentrare tutti i punti sull’attacco, mentre il loro bersaglio solo sulla difesa tranne che non si fronteggino balestrieri dei due schieramenti. Possono effettuare un tiro per fase. I balestrieri su una collina hanno la visuale libera e possono attaccare anche se hanno unità amiche davanti a loro, ma in posizione sottostante.

Il condottiero

Se il contingente è formato dalle forze di un solo grande Comune, anche integrato da quelle di Comuni alleati non assegnati, l’unità di cavalieri rappresenta il condottiero dell’esercito che coincide con il Podestà; se, invece, l’esercito è composto da forze con più Comuni rappresentati, i giocatori devono nominare come condottiero quello del Comune che ha dichiarato guerra, mentre il condottiero avversario è quello contro cui è stata dichiarata. Un contingente può essere comandato anche da un capitano di ventura.

Se l’unità che rappresenta il condottiero viene eliminata o catturata, la battaglia ha termine con la sconfitta dell’esercito da lui guidato.

Il campo della contesa



A sinistra un esagono di altura, al centro uno di bosco, a destra una casa. Per accedere ad un ostacolo si perde metà dei punti movimento a disposizione, nulla per uscire. Se i punti movimento a disposizione non fossero sufficienti, ci si deve fermare

Il campo della contesa può essere costituito da una o due plance quadrate divise in caselle sulle quali vengono disposti a caso gli esagoni che rappresentano alture, boschi, case che occupano lo spazio di 4 caselle; il numero e la posizione degli elementi è deciso dal Notaro. A parte quelli occupati dagli ostacoli, tutti gli altri quadrati sono pianeggianti. Il giocatore che ha dichiarato guerra è l'attaccante, l'altro il difensore.

Il campo può avere un fronte ampio costituito dalle due plance affiancate o stretto nel quale le unità si schierano su una sola plancia, in base al numero di unità dei due eserciti (è il Notaro a deciderlo). La scelta del lato del campo dal quale far entrare le truppe viene lasciata al difensore. Al via del Notaro, i contendenti schierano le loro unità. Le truppe devono essere divise in tre raggruppamenti, il primo forma l'avanguardia, il secondo il centro, il terzo la retroguardia, non vengono disposte subito dentro il campo di battaglia, ma vengono schierate un gruppo alla volta lungo il proprio bordo immediatamente fuori della plancia.

Piano della battaglia

Prima di dar vita allo scontro i giocatori consegnano al Notaro l'elenco completo delle unità che compongono l'esercito, precisando chi è il condottiero, quali unità compongono l'avanguardia, quali il centro, quali la retroguardia, i benefici a disposizione (massimo 3 per Comune). Si possono usare delle sigle per sintetizzare le varie voci. Nel sito www.fabra.biz/1200/index.html è possibile trovare il link per un modello di piano della battaglia che i giocatori possono scaricare e stampare.

L'iniziativa

I contendenti devono stabilire chi assume l'iniziativa dello scontro, cioè chi dovrà muovere le sue truppe per primo, tramite il punteggio di un dado D4, chi realizza quello più alto aggiunge 1 punto bonus al risultato e comincia per primo, in caso di parità i giocatori si alternano effettuando un'azione alla volta a partire dall'attaccante. I giocatori in possesso di benefici Spada possono utilizzarli per implementare il punteggio del dado con il valore in essi indicato, se, invece, giocano gli scudi riducono quello dell'avversario di un numero corrispondente al valore in essi indicato. Si possono giocare al massimo due Benefici per sorteggio dell'iniziativa, collocandoli coperti sul tavolo e poi mostrati dopo il lancio del dado. In caso di parità, inizia l'attaccante senza bonus; se uno dei giocatori ha utilizzato un beneficio e l'altro no, l'iniziativa va a lui, ma senza bonus, se tutti e due hanno utilizzato uno o più benefici, si procede alternandosi.

1° Esempio: l'esercito fiorentino si scontra contro quello aretino, il primo vince il sorteggio ottenendo 4 contro 2: avrà a sua disposizione 5 azioni per turno (4 grazie al punteggio del dado + 1 come bonus per avere vinto il sorteggio), mentre l'avversario solo 2.

2° Esempio: entrambi i giocatori ottengono 3, quello fiorentino in qualità di attaccante inizia la prima azione, poi segue quello aretino, quindi di nuovo il fiorentino e così via fino a quando entrambi non hanno terminato il turno

3° Esempio: il condottiero gigliato utilizza un beneficio spada con valore 2 che gli dà 2 punti, tira il dado realizzando 1+2=3, quello aretino realizza 3 col dado, entrambi hanno ottenuto lo stesso punteggio, ma quello fiorentino ha utilizzato un beneficio e può iniziare il turno senza bonus

4° Esempio: Il condottiero fiorentino (attaccante) utilizza un beneficio spada con valore 3 che gli dà 3 punti in più, tira il dado realizzando 2+3=5; il giocatore aretino utilizza un beneficio scudo 2 che gli permette di sottrarre 2 punti al risultato dell'avversario, tira il dado realizzando 3, toglie 2 punti al punteggio del giocatore fiorentino pareggiando il risultato; comincia il giocatore fiorentino in qualità d'attaccante senza il punto bonus alternando le azioni con l'avversario.

Quando i giocatori hanno terminato le azioni a loro disposizione, il turno ha termine.

Le azioni

Le azioni si riferiscono al movimento non conseguente a scontri dei raggruppamenti di unità (battaglioni) nei quali è diviso l'esercito. Un battaglione è formato da 1 a 4 unità dello stesso tipo anche di Comuni diversi. Combattenti con velocità diverse formano gruppi a parte, se devono essere aggregati, marciano alla velocità del più lento. L'unità o il gruppo che, a seguito di un movimento entra nell'area d'influenza del nemico, può impegnarlo in combattimento (lo ingaggia); questo tipo di mossa e tutte le conseguenti non costituiscono ulteriori azioni, ma il naturale completamento del movimento precedente; Il tiro dei balestrieri, cariche, arretramenti, rotte, inseguimenti, ecc. sono mosse incluse all'interno della stessa azione. È consentito scindere un battaglione in più sottogruppi per motivi tattici, in questo caso ogni sottogruppo effettua un'azione. Quando un battaglione ingaggia un nemico, il giocatore di turno può decidere di sospendere momentaneamente le altre azioni per dar corso allo scontro, oppure completare tutte le azioni e poi di risolvere i vari scontri generati dai movimenti. Durante l'azione di un esercito, quello avversario può muoversi in ragione di un terzo dei punti movimento a disposizione, ma non può autonomamente ingaggiare o attaccare il nemico, può, però, rispondere al suo attacco (controazione). Se nella fase di movimento precedente ha esaurito tutti i punti movimento, non può effettuare alcuna controazione.

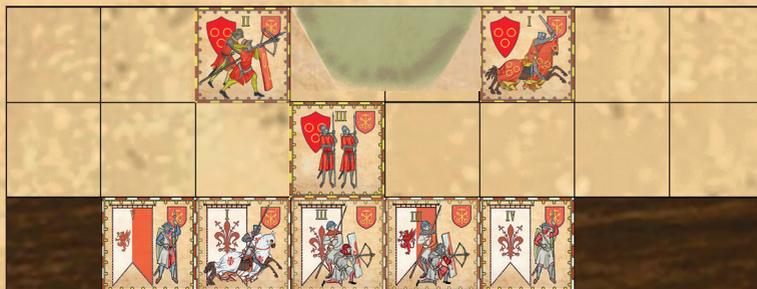
Dopo che il primo giocatore ha esaurito le azioni a sua disposizione, tocca all'avversario che a sua volta muove un numero di battaglioni corrispondenti al risultato dell'iniziativa. Quando anche il secondo giocatore ha effettuato le sue azioni termina il turno di gioco.

Turni della battaglia

Un turno è formato da due fasi, quella dell'esercito che ha vinto l'iniziativa compie un numero di azioni corrispondente al risultato del sorteggio e quella dell'esercito che l'ha persa che effettua un numero di azioni corrispondente al risultato ottenuto. Terminato il turno si deve procedere ad un nuovo sorteggio dell'iniziativa. Una battaglia termina automaticamente dopo 12 turni, dopodiché dev'essere sospesa e ripresa al turno di gioco successivo se entrambi i giocatori sono d'accordo, se uno non lo è, lascia la vittoria all'avversario.

Schieramento iniziale

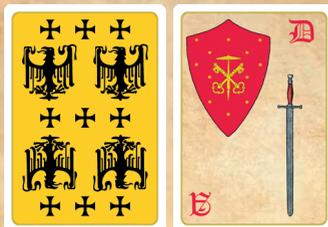
La disposizione iniziale delle truppe avviene per raggruppamenti al di fuori del taboliere, ma in modo che le unità tocchino il bordo del loro lato. Prima si dispone l'avanguardia, battaglione per battaglione, quando entrambi hanno disposto tutte le unità che la compongono, le spostano entro la seconda fila di quadrati dal fondo campo nella posizione che dovranno assumere in battaglia. Il primo a disporre le truppe è il giocatore che ha vinto l'iniziativa. Le unità che compongono i tre raggruppamenti devono corrispondere a quanto previsto dal piano della battaglia. Il collocamento iniziale sul fondo campo non corrisponde ad un'azione.



Le forze alleate di Firenze e Montepulciano iniziano a schierarsi. Il condottiero giigliato invia in avanguardia la compagnia di ventura de' Cerchi. Il grosso delle forze è ancora a bordo campo, mentre la retroguardia dev'essere ancora collocata.

Il giocatore di turno può decidere di muovere subito l'avanguardia per conquistare una posizione sul campo, impegnando un'azione per ogni battaglione che la compone, inoltre, può continuare a muovere l'avanguardia o può decidere di collocare sul fondo campo il gruppo di centro o può invitare

l'abbersario a farlo per primo. Il giocatore di turno può decidere di schierare subito la retroguardia o di lasciarla fuori del campo e di schierarla in seguito. L'abbersario, a sua volta, può decidere la stessa cosa. Fino a quando non vengono collocate fuori del taboliere vicino al fondo campo, non è obbligatorio mostrare da quante unità è composto un gruppo. Eserciti composti da 7 unità in giù devono essere divisi in due soli gruppi.



Il combattimento

Ogni unità ha tre valori: attacco, difesa, resistenza. Anche se l'azione viene condotta dall'intero battaglione, gli scontri devono essere risolti unità per unità. Quando una compagnia ne ingaggia un'altra e giunge a contatto (per i balestrieri è la distanza di tiro), si confrontano i rispettivi valori di attacco con quelli di difesa con i seguenti possibili risultati:

- se la difesa ha un punteggio uguale o superiore a quello dell'attacco non si hanno conseguenze

- se l'attacco supera il punteggio della difesa la resistenza di quest'ultima diminuisce di un punto. Se la resistenza è azzerata e l'unità perde un altro scontro, viene eliminata. Ovviamente, uno scontro fra unità con valori diversi avrebbe un esito scontato che renderebbe quasi invincibili quelle più forti. Per evitare questo fatto i giocatori hanno due strumenti: il dado e i benefici. Prima di tirare il dado il giocatore dispone una accanto all'altra coperte sul tavolo le 4 carte della contesa con i colori della sua fazione collocando quella che rappresenta il primo punto del dado alla sua sinistra, accanto, quella che rappresenta il secondo punto e così via fino alla quarta. Le carte devono essere orientate in modo che il tipo di azione (attacco o difesa) sia rivolto verso l'abbersario: la punta della spada in caso di attacco, il bordo superiore dello scudo in caso di difesa. Con il tiro del dado il giocatore implementa i valori della sua unità scegliendo preventivamente come distribuirli, per esempio, nel caso di una compagnia di fanti (A1/D1) che si scontra contro una di feditori (A2/D1), il giocatore può decidere di giocare di rimessa attribuendo i primi due punti del dado alla difesa e riservando successivi 3 e 4 all'attacco: quindi se con un lancio dovesse ottenere 2, avrebbe una difesa di 3 punti. Dopo il tiro del dado si deve scoprire un numero di carte corrispondente al punteggio realizzato a partire da quella di sinistra. Ai punti del dado il giocatore può sommare quelli di un eventuale Beneficio per incrementare uno dei valori (attacco o difesa), collocandolo coperto vicino alle carte. Terminato lo scontro, le carte vengono riprese dai giocatori.

I Benefici in battaglia

I benefici permettono di rendere più efficace la strategia del condottiero: come si è visto aggiungono o tolgono punti per determinare l'assegnazione dell'iniziativa, durante la battaglia aggiungono punti ai propri valori d'attacco (spada) o li tolgono a quelli dell'abbersario (scudo). Indipendentemente dalla differenza di punti, in caso di punteggio superiore dell'attacco, si toglie 1 punto alla resistenza dell'abbersario. E' possibile incrementare il danno procurato da un attacco vittorioso utilizzando 3 punti spada che tolgono 1 punto alla resistenza dell'abbersario; è, invece, possibile ridurre di 1 punto il danno procurato da un attacco vittorioso utilizzando 3 punti scudo; entrambi possono essere giocati solo se nella fase del duello non si è utilizzato alcun beneficio. Esempio: il giocatore di Prato e quello di Lucca si scontrano: il primo utilizza un beneficio Spada 2 durante il duello, il secondo non ne utilizza; il primo vince lo scontro infliggendo 1 punto di penalità alla resistenza dell'unità lucchese, il giocatore bianco-rosso utilizza un beneficio scudo 3 e recupera 1 punto di resistenza.

I Proditor possono rendere più fragile lo schieramento nemico perché permettono di sottrarre un Beneficio a caso all'abbersario, di far tradire una compagnia o di costringerlo a rivelare la consistenza delle sue truppe, di far aprire le porte del Comune ad un traditore durante un assedio.

I giocatori possono utilizzare fino a 3 benefici per Comune, fornendone l'elenco al Notaro nel piano della battaglia. Giocatori alleati possono mettere in comune i loro Benefici.

Carica, mischia e inseguimento

La carica è il tipico modo di combattere delle unità di cavalleria, anche se pure quelle di fanteria

possono caricarsi vicendevolmente, ma non possono caricare compagnie di cavalleria. La distanza massima dalla quale si può caricare è di 4 caselle per le unità di cavalleria, 2 per quelle di fanteria. La carica viene annunciata dal giocatore di turno, nel caso di scontro fra compagnie di cavalleria, alla carica del giocatore di turno deve corrispondere la contro carica di quella avversaria se non si vuole perdere 1 punto al fattore di attacco: le due unità avanzano reciprocamente venendo a contatto. Unità di fanteria effettuano carica e contro carica avvicinandosi ognuna di 1 casella, unità di cavalleria avvicinandosi di 2 caselle. Unità di fanteria che ricevono la carica della cavalleria, non potendo contrattaccare, perdono automaticamente 1 punto in attacco.

In entrambi i casi lo scontro viene regolato secondo le regole descritte a pagina XIII.

Dopo la carica, se entrambi gli schieramenti hanno resistito, segue la mischia regolata secondo le normali regole del combattimento, quindi senza vantaggi per chi aveva caricato. La cavalleria, se lo desidera, può sfruttare la sua mobilità per tornare indietro di 2 caselle ed effettuare una seconda carica (distanza minima di carica), la fanteria, invece, non può farlo.

Se dopo lo scontro una delle unità cede e va in rotta, quella che vince lo scontro può inseguirla, a quella che insegue si tolgono dai punti movimento le caselle eventualmente utilizzate per la carica.

Esito dei duelli

L'unità che perde 1 punto di resistenza deve esporre la fustella resistenza -1, se ne perde 2, deve esporre la fustella resistenza -2. I punti di resistenza perduti durante uno scontro possono essere recuperati automaticamente a battaglia finita, ma le perdite di soldati non possono essere reintegrate prima di 12 mesi, il sestiere per tutto il periodo resta spopolato e non può pagare le tasse.

Tradimento in battaglia

Durante la battaglia si può far tradire una sola unità comunale giocando un Proditor e offrendo il doppio del valore del contributo. Non si possono far tradire unità comunali se il Podestà fruisce di 1 bonus Mecenate o di almeno 3 bonus Buon Governo. Si può far tradire un'intera compagnia di ventura giocando 3 Proditor e pagando al suo Capitano una somma tantum di 500 fiorini, dopo la battaglia la compagnia, liberatasi dal contratto precedente, si mette all'asta al miglior offerente. Chi induce un'unità o una compagnia a cambiare schieramento ne prende il comando utilizzandola come meglio crede impegnando un'azione. Ci si può assicurare la fedeltà di una compagnia mercenaria pagando un compenso extra di 600 fiorini prima della battaglia.

Posizione di vantaggio e attacco di sorpresa

L'unità che si trova in posizione di vantaggio (su un colle contro un avversario ai piedi dell'altura, oppure dentro una casa o in un bosco contro un nemico che si trova ai margini di esso) sottrae 1 punto all'attacco dell'avversario. Se si attacca un avversario un avversario alle spalle o di lato, si azzerano tutti i punti di difesa dell'avversario.

Unità in rotta

L'unità in difficoltà perché ha perso tutti e 2 i punti di resistenza o perché si trova in minoranza di fronte ad un nemico sovrachiarante può andare in rotta fuggendo in direzione opposta a quella del fronte aggiungendo altri 6 punti movimento se è di cavalleria e 3 se è di fanteria fino a quando non tocca il bordo di fondo campo, rientrando fra i propri ranghi. Se si era mossa prima della fuga (per esempio per caricare o contro caricare) ai punti residui si possono aggiungere i punti di movimento della fuga. Le unità in rotta azzerano i loro fattori di attacco e di difesa.

Unità catturate

Le unità in rotta inquisite e raggiunte o che sono costrette ad attraversare l'area d'influenza di avversari (non quella di tiro dei balestrieri) si arrendono e vengono catturate. L'unità che ha perso tutti i punti di resistenza e viene circondata da almeno due lati da unità avversarie si arrende e viene catturata perché dovrebbe suddividere i punti del dado fra tutti i nemici o potrebbe giocare un Beneficio contro uno solo dei due NEAICI; l'unità circondata da almeno due lati potrebbe decidersi a rendersi anche se ha perduto un solo punto di resistenza. Per le unità catturate è possibile chiedere un riscatto fissato dal vincitore o possono essere imprigionate e non tornare ai

Comuni di appartenenza, in questo caso il sestiere resterebbe spopolato per 12 mesi.

Durata di una battaglia

Quando uno dei contendenti decide di lasciare il campo della contesa o quando terminano i turni a disposizione dei giocatori, la battaglia ha termine. Nel primo caso, al vincitore (o ai vincitori) vengono attribuiti 3 punti vittoria, mentre allo sconfitto vengono tolti 3 punti. Nel secondo caso non si assegnano punti, tranne che non si decida di proseguire lo scontro al successivo turno di gioco. Se viene catturato il Carroccio della fazione avversaria viene attribuito 1 punto vittoria supplementare a tutti i Comuni che ne fanno parte e hanno partecipato alla battaglia, mentre viene tolto 1 punto a tutti i Comuni che hanno perso la battaglia. Il condottiero che vince tre battaglie riceve 1 punto resistenza in più che viene attribuito all'unità che lo rappresenta.



Le forze fiorentine assediano Empoli. Il trabucco è all'opera per cercare di sfondare le mura azzurre.

Gli assedi

L'assedio era una prassi molto comune nel medioevo, più delle grandi battaglie campali perché richiedeva uno sforzo bellico meno ingente e, indipendentemente dal risultato finale, guadagni all'esercito assediante.

Per assediare un Comune, l'attaccante sposta il contingente sul taboliere di fronte alla casella del Comune. Al Notaro va consegnato l'elenco delle unità e dei Benefici. Non è necessario dichiarare preventivamente guerra. L'assediato decide automaticamente di restare all'interno delle mura cittadine se l'opposizione interna è di almeno

due sestieri e il Podestà attaccato non gode di più di 80 fiorini di bonus Buon amministratore o Mecenate. La decisione di non accettare battaglia nel caso di Comuni non rappresentati è affidata al lancio un dado: se escono 1 o 2, l'esercito resta all'interno delle mura, se escono 3 o 4 accetta di scendere in campo; se i Comuni sono alleati di un giocatore decide lui.

Se l'assedio viene deciso e accettato, il Notaro consegna la fustella Trabucco all'assediante.

Gli assediati possono solo difendersi, quindi, i valori dei dadi vanno attribuiti alla difesa, quelli degli assediati all'attacco. Le mura cittadine hanno valori di difesa e resistenza 2, se sono state irrobustite, il valore di difesa passa a 3; con l'irrobustimento delle torri i valori crescono entrambi fino a 4. Per vincere la resistenza di un Comune si usano le macchine da guerra: che hanno un valore d'attacco di 2 punti. In un turno di gioco possono essere effettuati 4 tiri.

Se al termine dei lanci di proiettili le mura resistono ancora, sarebbe preferibile togliere l'assedio se non si vuole correre il rischio di essere attaccati da eventuali alleati o da altri giocatori che decidono di intervenire in aiuto del Comune assediato. Se il Comune non rappresentato non ha stretto un'alleanza con un altro Comune, in caso di successo del soccorritore l'aiuto prestato gli varrebbe l'automatica adesione del 60% della popolazione del Comune da lui salvato (1°, 3°, 4° e 5° sestiere).

Se il Comune non è rappresentato, la risposta agli attacchi dell'assediante può essere data solo dal risultato del dado, in questo caso a lanciarlo deb'essere uno degli avversari del giocatore che attacca scelto a caso o che si propone spontaneamente; l'assediante può utilizzare sia i benefici in suo possesso, sia il dado. Un altro modo per penetrare all'interno delle mura cittadine è l'utilizzo di un beneficio Proditor che induce i sestieri all'opposizione ad aprire le porte del Comune.

Se l'attaccante riesce a vincere la resistenza dell'assediato, azzerandone i punti resistenza delle mura, o utilizzando un Proditor, penetra all'interno delle mura: per i Comuni non rappresentati si deve tirare un dado, se escono 1 o 2 si arrendono, in caso diverso combattono fino alla perdita dei punti resistenza di almeno un sestiere per quelli rappresentati decide il Podestà che ne ha la responsabilità. Per disputare la battaglia all'interno del Comune si utilizza un solo elemento Campo della contesa e lo scontro si svolge secondo le norme che regolamentano le battaglie, gli ostacoli sono quelli che rappresentano case.

Durante la battaglia cittadina eventuali sestieri di fazione opposta a quella del Podestà possono intervenire in aiuto degli assediati. Per evitare questo rischio, il Podestà può imprigionarli per tutta la durata della battaglia, a meno che l'attaccante non giochi un Beneficio Proditor favorendone

la fuga prima di iniziare l'assedio e/o per farsi aprire le porte della città. Se un assedio viene tolto prima di entrare in città, il contingente può tornare al Comune di provenienza nello stesso turno; se invece, si è riusciti a penetrare all'interno del Comune assediato, l'esercito che ha condotto l'attacco potrà tornare a quello di provenienza nel turno successivo. È consentito assediare un Comune aderente alla stessa fazione, ma che non fa parte della stessa lega, invece, l'assedio di un Comune che fa parte della stessa lega comporta l'automatica espulsione dell'aggressore dalla lega.

Bottino di guerra

Indipendentemente se un assedio ha successo, il Comune attaccato perde metà del valore delle tasse per ogni mese di assedio, somma che invece va all'assediante a causa delle razzie interne e nel territorio circostante. Le somme razziate vanno divise a metà fra le casse comunali e il Podestà. Se l'esercito assediante riesce a conquistare il Comune, il vincitore può chiedere un riscatto o sot-tomettere la città secondo le regole previste. Nel primo caso, gli viene corrisposto il valore di so-stegno da ogni sestiere di fazione opposta e il tesoro comunale (che per i Comuni non rappresentati ammonta a 960 fiorini). Se il Comune è rappresentato, il vincitore può chiedere anche partite di merce e/o benefici e/o carte in suo possesso, anche in questo caso, metà dei guadagni vanno alle casse comunali, metà al Podestà, ma quest'ultimo ha diritto di prelazione sul bottino di guerra.

Fine della partita e punti vittoria

La durata di una partita viene decisa dai giocatori prima del suo inizio e può essere espressa in ore di gioco, turni, obiettivi (ad esempio conquista di un certo numero di sestieri), in punti. Al termine fissato ad ogni giocatore viene attribuito 1 punto per ogni sestiere che ha aderito alla sua politica, 1 punto ogni 500 fiorini in più rispetto al capitale iniziale ancora in cassa, 3 punti per ogni vittoria in battaglia campale, 2 per ogni assedio concluso con la conquista del Comune, 1 per ogni assedio che ha causato danni al Comune avversario anche se non è stato conquistato. Ven-gono, invece, tolti 3 punti per ogni sconfitta in battaglia campale. 2 punti se il Comune viene con-quistato a seguito di un assedio, 1 punto se si sono subiti danni a seguito di un assedio anche se il Comune non è stato conquistato. I punti vanno tolti anche se si è Podestà di un Comune diverso da quello d'origine. La conquista del Carroccio in battaglia vale 1 punto per tutti i giocatori che l'hanno vinto, mentre costa la perdita di 1 punto per quelli che l'hanno perso. Se si viene esiliati dal proprio Comune vengono detratti 12 punti. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto vince la partita. Se i giocatori sono d'accordo, una partita potrebbe anche non avere una fine pre-fissata o terminare automaticamente se un giocatore riesce a conquistare metà dei sestieri più uno.

Sito web

All'indirizzo telematico www.fabra.biz/1200/index.html è possibile visionare e scaricare esempi di gioco, note sul progetto e sull'autore, schemi di moduli che possono aiutare il Notaro a tenere una nota aggiornata dei fatti principali e fustelle per reintegrare quelle eventualmente perse.

Ringraziamenti

Ringrazio il caro amico Manuele Demi per i suoi preziosi consigli.



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° piano
Via Fratelli Cerri snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia