

1701

Una questione di successione



Regolamento

1. PLANCIA DI GIOCO

Il tavoliere rappresenta l'Europa centrale. Nella mappa sono riportati gli Stati, i centri abitati, le strade, i mari. Gli Stati sono riconoscibili dal colore e dal nome in corsivo; i centri abitati sono riconoscibili dal nome sopra il loro simbolo; le strade sono rappresentate da linee rette di colore grigio che uniscono fra loro i centri abitati, non è possibile spostarsi da uno all'altro se non attraverso una strada; i mari sono di colore azzurro e intransitabili tranne che attraverso il percorso segnato in colore blu che unisce l'Inghilterra ad Amsterdam utilizzato per il trasporto delle armate britanniche verso le Province Unite. Alcuni Stati non hanno città e un colore che li caratterizzi: sono neutrali, non entrano nel gioco e sono intransitabili, tranne che non siano attraversati da una strada.

In basso si trova il calendario con gli anni, quelli compresi fra il 1701 e il 1713 sono suddivisi in due semestri, il 1700 e il 1714 hanno un solo semestre, ogni semestre corrisponde ad un turno di gioco.



Per tenere nota del semestre in cui si sta giocando si deve utilizzare il segnatempo (nell'immagine accanto).

A sinistra in alto le rendite degli Stati delle due coalizioni e sotto un promemoria

per aiutare i giocatori a ricordare alcune regole e le fasi del gioco, mentre a destra si trova un riquadro che riporta la successione delle vicende avvenute in quegli anni formato dai titoli delle carte strategiche.

2. COALIZIONI

Gli Stati leader formano con altri Stati due coalizioni:

Lealisti di Filippo V: France, España, Mantova, Bayern, Savoia

Alleanza: Habsburgermonarchie, Nederland, England con Hannover, Lorraine.

A partire dal 1702 l'Impero dichiara guerra alla Francia e ai lealisti di Filippo V, ma non tutti gli Elettorati si coalizzano, quelli che partecipano alla guerra sono: Hessen-Kassel, Hessen-Darmstadt, Pfalz, Münster, Baden, Württemberg. Gli Stati dell'Impero hanno essenzialmente compiti di presidio, ma possono fornire fino a due armate.

Se nel 1793 viene giocata la carta strategica che annuncia l'abbandono dello schieramento di lealisti da parte del Ducato di Savoia, il giocatore che rappresenta l'alleanza ne prende la guida.

La Prussia non partecipa al conflitto, tranne che non venga coinvolta a causa di un'alleanza con una delle due coalizioni. Tutti gli altri Stati sono neutrali, ma possono essere aggregati tramite alleanza o conquista.

3. GLI STATI

Gli Stati coinvolti nel gioco sono divisi in: Nazioni leader delle due coalizioni, Stati con almeno 4 centri abitati, Stati con due o tre centri abitati, Stati con un centro abitato. Gli Stati leader e i loro alleati sono attribuiti ai giocatori, mentre gli altri non sono rappresentati.

4. I CENTRI ABITATI

Hanno un valore economico espresso in punti rendita. Gli Stati più grandi hanno una capitale e una o più città, la prima può essere rappresentata da una stella, un ottagono o un esagono, le seconde da un quadrato, le città-Stato sono rappresentate da un cerchio, tutte hanno al centro la bandiera nazionale.

I centri abitati hanno una guarnigione il cui valore di difesa corrisponde ai suoi punti di rendita e permette l'arruolamento di due brigate per ogni punto di rendita rappresentate da pedine con una o due figure di soldato che rappresentano le brigate dell'esercito. Le città-Stato danno solo punti di rendita.



In alto da sinistra le capitali Paris, Torino, Kassel.
In basso una città bavarese e la città-stato Köln

5. TURNI E ORDINE DI GIOCO

Un turno si compone di 7 azioni compiute alternativamente dai giocatori:

1. Rendita delle città e pagamento delle armate
2. Carta strategica
3. Azione diplomatica (una sola)
- 4/7. Movimento delle armate, battaglie, assedi, rinforzi

Una o più azioni possono essere saltate tranne le prime due che sono obbligatorie.

I punti rendita si prelevano da quelli di ogni Stato della coalizione e servono unicamente alle sue attività diplomatiche e militari.

E' assolutamente vietato trasferire punti rendita da uno Stato all'altro.

La sequenza con la quale i giocatori devono avvincendosi è determinata dal possesso della carta strategica dell'anno in corso che viene impiegata da uno dei giocatori.

Si può utilizzare un'opportunità della carta strategica al posto di un'azione libera. Il giocatore decide se e a quali Stati della coalizione destinare le azioni.

6. MATERIALE A DISPOSIZIONE

All'inizio della partita i giocatori ricevono il seguente materiale:

Lealisti: plancia punti rendita bianca, pedine città, brigate e generali di France, España, Mantova, Bayern e Savoia, 3 cubetti gialli e 3 verdi da utilizzare come indicatori sulla plancia punti rendita, 8 carte strategiche del periodo 1701-1708 a caso

Alleanza: plance punti rendita nera e rossa, pedine città, brigate e generali di Habsburgermonarchie, Nederland, England, Hannover, Lorraine, dal 1702 anche quelle degli Stati dell'Impero che aderiscono all'alleanza, 3 cubetti gialli e 3 verdi da utilizzare come indicatori sulla plancia punti rendita, 8 carte strategiche del periodo 1701-1708 a caso.

7. PUNTI RENDITA

Ogni centro abitato ha un valore economico espresso in punti rendita (**PR**), indicato nella pedina città dopo la lettera R, ed uno di difesa indicato dopo la lettera D.



Le città più grandi e le capitali hanno un valore maggiore che può andare da 2 a 6 PR, tutti gli altri centri abitati valgono 1 PR.

La pedina sul retro è attraversata da una catena che va mostrata se la città è stata presa

dopo un assedio. La sola Inghilterra (England), non essendo raggiungibile da attacchi via terra, è rappresentata dalla sua bandiera e riporta in basso i soli punti rendita.

Le pedine vanno consegnate ai giocatori che le possiedono.

I PR vengono assegnati ogni anno e servono per effettuare le seguenti operazioni:

Difesa: pagare i costi delle armate

Diplomazia: acquisire alleanze

8. PLANCIA CONTROLLO RENDITE

Le due coalizioni hanno una propria plancia di controllo che serve a tenere il conto dei PR a disposizione, l'alleanza ne ha due. Le plance hanno tre percorsi. Non è possibile trasferire i PR di uno Stato o di un gruppo di Stati agli altri Stati della coalizione.

	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	28	29	30	31	32	33	34	35
	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
	2	3	4	5	6	7	8	9

Nella plancia della coalizione lealista e in quella degli anglo-olandesi è inserito il Ducato di Savoia: il percorso va utilizzato dai primi fino al 1703 e dai secondi dal 1703 in poi se esce la carta strategica che annuncia il passaggio del Ducato all'alleanza.

Ecco il valore iniziale dei PR di ogni Stato all'interno della plancia, il numero iniziale indica l'ordine col quale sono collocati i percorsi dei vari Stati all'interno della plancia:

Lealisti (fondo bianco)

1. France, España, Mantova: 29 PR

2. Bayern: 8 PR

3. Savoia: 8 PR

Alleanza Imperiale (fondo nero)

1. Habsburgermonarchie: 13 PR

2. Reich (Hessen-Kassel, Pfalz, Münster, Hessen-Darmstadt, Baden, Württemberg): 12 PR

3. Lorraine: 3 PR

Alleanza anglo-olandese (fondo rosso):

1. Inghilterra e Hannover: 12 PR

2. Nederland: 9 PR

3. Savoia: 8 PR

I giocatori devono collocare un cubetto giallo sulla casella corrispondente ai PR totali a disposizione e utilizzarne uno verde per evidenziare i PR che vengono utilizzati. Se si acquisisce o si perde un centro abitato il cubetto giallo dev'essere spostato nel corrispondente nuovo numero di PR a disposizione. Non è consentito accumulare PR da un anno all'altro, se il numero di caselle presenti sulla plancia non è sufficiente, si deve prendere nota dei PR in più.

10. LE AZIONI

Le azioni che si possono compiere sono:

Percepirmento delle rendite: ogni centro abitato dà una rendita annuale percepita in PR (punti rendita) che vanno conteggiati sull'apposita plancia e **Pagamento armate:** armate e generali hanno un costo di sostentamento annuale che va dedotto dai PR di ogni Stato

Carta strategica: lettura della carta

Iniziativa diplomatiche per assicurarsi nuovi alleati fra le città-Stato. Il giocatore deve tirare un dado D4, se realizza 4, l'alleanza è conclusa, in tutti gli altri casi no; è possibile aggiungere 1 o 2 punti al risultato del dado impiegando 2 PR per ogni punto fino al massimo di 2 punti. Per quanto riguarda gli Stati più grandi la procedura è analoga a quella seguita per le città-Stato, ma si devono tirare due dadi D4 e si deve realizzare almeno 7; è

possibile aggiungere 1 o 2 punti al risultato del dado, ma per ogni punto si deve spendere il doppio del valore di rendita della capitale. Non è possibile cercare di allearsi con gli Stati leader e con i loro alleati iniziali, ma è consentito cercare di strappare Stati che si sono alleati successivamente con lo stesso sistema utilizzato per le nuove alleanze.

Alcuni Elettorati minori possono allearsi con più facilità ad una delle due coalizioni, in questo caso aderiscono realizzando 3 o 4, mentre quelli più grandi 6, 7 od 8.

Ecco l'elenco:

Lealisti: Köln, Lüttich, Braunschweig

Alleanza: Preussen, Ducato di Modena e Reggio

Movimenti delle armate e tutto ciò che ne consegue, battaglie, assedi, invio di rinforzi: le battaglie e gli assedi sono conseguenti ad un movimento e, quindi, non costano un'ulteriore azione, l'invio di rinforzi per rimpolpare armate che hanno subito delle perdite costa un'azione.

11. CARTE STRATEGICHE

Sono 52, sul retro sono stampati gli anni dal 1701 al 1713, per ognuno di essi ci sono 4 carte; quelle fra il 1701 e il 1708 hanno il dorso bianco, le altre giallo. Dopo aver mescolato tutte le carte col dorso bianco, se ne selezionano 8 badando di attribuirne due ad ogni anno, quelle in più vanno eliminate a mano a mano che escono. La stessa procedura si segue per quelle col dorso giallo. All'inizio di ogni turno si gira la prima carta dell'anno che si attribuisce a caso ad un giocatore, mentre la seconda carta dell'anno va al secondo giocatore. Nel 1700 e nel 1714 non ci sono carte: nel primo si assegna la rendita e si formano le armate da dislocare entro i propri confini; nel 1714 si assegnano 2 azioni ad ogni giocatore a partire dalla Francia.



COME SI LEGGE UNA CARTA STRATEGICA

A partire dall'anno 1701 i giocatori effettuano un sorteggio per stabilire a chi viene assegnata la prima carta dell'anno: chi la riceve ne legge la vicenda e le possibili conseguenze, se la carta riguarda la sua coalizione, gode di un maggior numero di opportunità; terminato il turno, il secondo giocatore pesca la seconda carta dell'anno e deve seguire la stessa procedura.

Ad ogni semestre dev'essere pescata una carta strategica.

Le carte hanno un titolo che può essere colorato di rosso o di nero seguito da una o più conseguenze per gli Stati delle coalizioni; se la vicenda riguarda la coalizione del giocatore che possiede la carta, il titolo rosso comporta l'obbligo di effettuare un'azione in linea con quel c'è scritto immediatamente dopo, in caso contrario il giocatore deve tirare un dado D4 con queste conseguenze:

1. Un generale scelto dall'avversario viene richiamato e non potrà essere utilizzato per il resto dell'anno
2. Un'armata scelta dall'avversario perde 1 punto di resistenza alla prima battaglia

3. Un'armata scelta dall'avversario deve star ferma per tutto il semestre

4. Nessuna penalizzazione

Se la vicenda non si riferisce alla coalizione in possesso della carta, non si ha l'obbligo di effettuare la vicenda da essa enunciata.

Al centro della carta accanto allo stemma delle coalizioni sono riportate le opportunità che è possibile effettuare più una, mentre in basso ci sono due numeri che indicano quante opportunità possono essere utilizzate.

Il giocatore decide quando inserire le azioni indicate dalla carta fra quelle a disposizione, quali opportunità utilizzare, quale Stato della sua coalizione ne può fruire, contro chi devono essere utilizzate.

ATTENZIONE: l'utilizzo di una delle opportunità non si somma ad un'azione libera intrapresa, ma è un'azione autonoma, non è consentito muovere due volte in un turno la stessa armata e si deve sempre rispettare l'alternanza delle mosse con l'avversario.



Anno in cui dev'essere giocata la carta

Titolo, se la carta è giocata dalla coalizione cui si riferisce il titolo, si deve effettuare l'azione indicata nella sezione sottostante

Bandiere degli Stati delle due coalizioni

Indicazioni sulle azioni da compiere, se sono di color rosso e la vicenda riguarda la coalizione che gioca la carta, devono essere effettuate per non rischiare una penalizzazione; se non riguarda la coalizione che gioca la carta non c'è alcun obbligo

Opportunità a disposizione della coalizione lealista, il colore rosso o nero indicano che se ne possono effettuare 3 su 4

Opportunità a disposizione dell'alleanza, il colore blu indica che se ne possono effettuare 2 su 3

Numero di opportunità a disposizione dei lealisti

Numero di opportunità a disposizione dell'alleanza

Queste sono le opportunità offerte dalle carte strategiche:

Armata resistenza +1 dà 1 punto in più alla resistenza, il vantaggio dev'essere messo fra quelli di riserva a disposizione del comandante

Armata nemica resistenza -1 dà 1 punto in meno alla resistenza dell'armata nemica che va tolto da quelli di riserva, se non ce ne fossero, ad una linea a scelta

Armata marcia senza penalità l'armata può procedere a marce forzate senza incorrere in penalizzazioni se deve combattere

Armata nemica ferma un'armata avversaria scelta da chi gioca la carta non può muoversi per tutto il semestre

Alleanza +1 in caso di richiesta d'alleanza uno dei due punti di bonus non va pagato

Alleato lascia il nemico +1 al dado se si sta tentando di sottrarre un nuovo alleato alla coalizione avversaria uno dei punti bonus è gratuito

Rendita nemico -2 diminuisce la rendita dello Stato leader avversario

Rendita +2 aumenta la rendita di uno Stato della coalizione a scelta

12. BRIGATE E GENERALI

Ogni Stato ha un esercito nazionale costituito da pedine rotonde con due soldati da un lato ed uno dall'altro che rappresentano altrettante brigate accanto alla bandiera nazionale, il nome dello Stato, il colore delle divise e quello dello sfondo della pedina aiutano a riconoscere lo Stato di appartenenza.



a sinistra
2 brigate inglesi
e a destra
il verso
con 1 brigata

Ogni Stato ha un numero prefissato di brigate, alcune sono organizzate fin dall'inizio in armate, mentre le altre costituiscono le riserve e servono a rimpiazzare quelle perdute in battaglia. Ecco l'elenco delle brigate a disposizione (tra parentesi il numero di pedine):

France: 30 (15) - riserve 14 (7)

Bayern: 8 (4) - riserve 4 (2)

Savoia: 8 (4) - riserve 4 (2)

Mantova: 4 (2) - riserve 2 (1)

Habsburgermonarchie: 18 (9) - riserve 8 (4)

Nederland: 12 (6) - riserve 4 (2)

England: 8 (4) - riserve 4 (2)

Reich: 8 (4) - riserve 4 (2)

Lorraine: 4 (2) - riserve 2 (1)

Preussen: 6 (3) - riserve 4 (2)

Le città-Stato non hanno brigate.

Le pedine dei generali hanno stampato a sinistra il loro ritratto, a destra il valore di comando (da 1 a 3) e la bandiera dello Stato, in basso al centro il loro nome, sul verso il



Il generale
Vendôme
e a destra
il verso
della pedina

valore di comando maggiorato che si utilizza se il generale vince 3 battaglie consecutive.

13. ARMATE

Un'armata può essere formata da 4 o 6 brigate - cioè da 2 o 3 pedine Brigata - che vengono impilate una sull'altra.

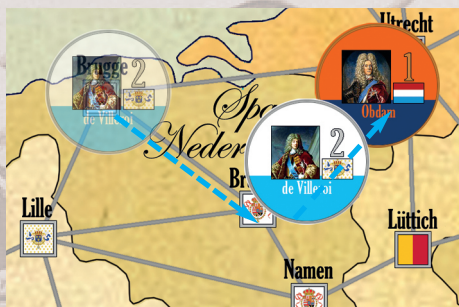
Se un'armata subisce una perdita si deve girare la prima pedina in modo che mostri il lato con una sola figura, se ne subisce due, si può scegliere se eliminare l'intera pedina o se girare la pedina sotto la prima.

Le armate hanno un costo annuale di mantenimento di 1 PR per ogni unità, indipendentemente se è formata da una o due brigate.

Se un'armata perde una o più brigate si possono inviare brigate di rinforzo dalle riserve che devono essere concentrate in una o più città da indicare all'inizio del gioco. Se le riserve terminano, si deve aspettare il secondo ciclo (dal 1709) per ripristinarne la metà arrotondata per eccesso.

La distanza minima fra due città unite da una strada costituisce un punto movimento (PM); le brigate di rinforzo si spostano fino a 4 PM in marcia normale e 6 PM a marce forzate, mentre le armate fino a 2 PM in marcia normale e fino a 3 PM a marce forzate. Un'armata che si sposta a marce forzate, se costretta a combattere, rinuncia ad 1 punto

di resistenza da togliere alla riserva o, se non ne ha, ad una delle linee.



Villeroi, generale con VC2 a capo di un'armata composta da 6 brigate, proveniente da Brugge, giunge a Brussels e prosegue verso Utrecht per attaccare l'armata di Obdam, generale con VC1. Per raggiungerlo impiega 2 PM, cioè il ritmo di marcia normale che non causa penalizzazioni alla colonna

L'esercito inglese si sposta dalla patria all'inizio del 1702 imbarcando 1 armata che sbarca ad Amsterdam dove deve sostare per il resto del turno per organizzarsi, altre 6 brigate stazionano a Hannover.

Non è necessario schierare fin dall'inizio tutte le armate previste dal gioco, basta attivarle a mano a mano che si formano.

14. COMANDANTI

Ogni armata dev'essere comandata da un generale: la sua pedina va posta sopra l'armata. I generali hanno un costo annuale di arruolamento e mantenimento che dipende dal loro VC: nulla per quelli di valore 1, 1 PR per quelli di valore 2, 2 PR per quelli di valore 3. Il costo non cambia se il generale viene declassato o promosso.

Un generale che perde 3 battaglie può venire destituito e sostituito da un altro generale, per verificarlo si deve tirare un dado D4 se si ottiene 1 o 2 viene immediatamente destituito. Un generale destituito può essere reintegrato dopo due turni, per verificarlo si deve tirare un dado D4 e verificare il risultato:

1. Viene definitivamente esautorato
2. Può essere reintegrato dopo altri 2 anni
3. Può essere reintegrato dopo un'altro anno
4. Può essere reintegrato subito

Un generale che vince 3 battaglie consecutive viene promosso al livello superiore, girando la pedina in modo da mostrare il valore più alto. Il generale di uno Stato può guidare un'armata di un Paese alleato.

15. VALORE DELL'ARMATA



Ogni armata ha a sua disposizione un numero di punti resistenza corrispondente alla metà del numero di brigate da cui è composta.

I punti resistenza fungono da scudo per evitare l'immediata eliminazione delle brigate: se si perde uno scontro, si elimina il punto di resistenza, quando tutti i punti di resistenza sono stati eliminati, il successivo colpo elimina una brigata. Oltre a quelli assegnati alle brigate, le armate hanno a disposizione un numero di punti di resistenza corrispondenti a quelli del valore di combattimento del generale che vengono impiegati come riserva. La somma del numero di brigate e del valore di comando del suo generale si chiama valore d'armata (VA) ed esprime la sua forza. Il VA minimo di un'armata integra è 5, quello massimo è 10.

16. CONTROLLO DEL TERRITORIO

Un'armata controlla tutte le città collegate a quella dove si trova. Se un'armata nemica entra in una zona presidiata, il difensore deve obbligatoriamente attaccarla muovendosi fino a incontrarla senza impegnare un'azione: le due armate si fronteggiano e danno vita ad una battaglia campale. Un'armata può asserragliarsi dentro un centro abitato, ma solo se la capienza della città lo consente: città con VD1 due brigate, città con VD2 quattro brigate, città con VD4 o più sei brigate; se l'armata supera i limiti di capienza del centro abitato, deve obbligatoriamente combattere in campo aperto o ritirarsi.

17. LE BATTAGLIE

Quando un'armata si ferma davanti ad una città occupata da un'armata nemica la ingaggia e diventa l'attaccante, l'altro il difensore. Se c'è spazio, lo scontro avviene lungo la strada fra la città di provenienza dell'attaccante e quella dove si trova il difensore, altrimenti, ognuno resta sulla casella della città.

18. CARTE TATTICHE

La battaglia viene effettuata con le carte tattiche divise in due mazzi con il dorso di diverso colore. I giocatori prelevano il mazzo con i colori della propria coalizione (bianco con lo stemma dei Borbone per i lealisti, giallo con l'aquila imperiale per l'alleanza)

Le combinazioni delle carte tattiche



Attacco 3:
4 carte



**Attacco 2
Difesa 1:**
3 carte



**Attacco 1
Difesa 2:**
3 carte



Attacco 2:
4 carte



**Attacco 1
Difesa 1:**
2 carte

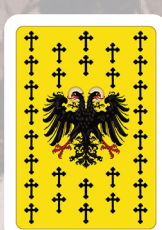


Attacco 1:
2 carte



Jolly: sottrae la carta del nemico e la rivolge contro di lui o permette il disimpegno dell'armata: 3 carte

I giocatori formano 3 linee di carte disposte in parallelo che rappresentano le due ali e il centro dell'armata e dietro ad esse le brigate. Se l'armata è composta da 4 brigate, una linea ne avrà due, le altre una sola, dal momento che la pedina non può essere divisa, viene collocata dietro una delle carte, ma si considera che una delle due brigate sia spostata dietro l'altra carta. Il numero di carte di ogni linea deve corrispondere a quello delle brigate collocate dietro. Accanto alla pedina con le brigate va collocata quella con il punto di resistenza (uno ogni 2 brigate, se l'armata è composta da 4 brigate, una di esse non riceve alcun punto di resistenza). Dietro le linee si colloca il comandante con un numero di carte e/o di punti di resistenza corrispondenti al suo VC. Se una delle linee perde tutti i punti di resistenza, ne può inviare uno dalla riserva, se c'è la necessità di resistere ad un attacco o di proseguirlo, il generale può inviare una delle carte di riserva. Se una linea resta senza carte, riceve l'attacco dell'avversario senza poter reagire, né difendersi; in questo caso la linea va in fuga abbandonando lo schieramento. Se l'attaccante ha ancora carte nella linea che fronteggiava quella andata in rotta, può farla convergere assieme ai punti di resistenza sulla linea più vicina o su un'ala a scelta.



e, dopo averlo mescolato ne prelevano a caso un numero equivalente a quello del VA. Le carte sono 21 per ogni coalizione, possono avere da 1 a 3 punti suddivisi fra attacco e difesa, rappresentati rispettivamente da un cavaliere e da un fante.

19. SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

L'armata che ha il VA più alto ha l'iniziativa, se le armate hanno lo stesso valore, inizia l'attaccante. Il giocatore di turno decide da quale linea iniziare e gira la prima carta alla quale risponde il difensore con la sua prima carta contrapposta rivelando la distribuzione dei punti di attacco e di difesa: ai punti d'attacco di una carta vanno sottratti quelli di difesa dell'altra e viceversa, la linea che ha il più alto valore d'attacco vince lo scontro e il perdente deve eliminare un punto di resistenza o una brigata se li ha esauriti.

Esempio

1



2



La linea del giocatore 1 ha una carta con 3 punti d'attacco, quella del giocatore 2 1 d'attacco e 1 di difesa. La differenza è di 1 punto a favore del primo ($A3-D1 = A2-A1 = 1$)

Quando i punti di resistenza di una linea o le carte sono stati azzerati, il generale può inviare un punto di riserva o una carta dalla riserva.

ATTENZIONE i generali possono utilizzare un numero complessivo di carte e/o di punti di resistenza corrispondenti al loro VC, quindi, se un comandante ha un VC1, può inviare o una carta o un punto di resistenza in caso di bisogno.

L'attaccante può spostare una carta da un raggruppamento all'altro, perdendo l'iniziativa. Se terminano tutti i punti di resistenza a disposizione si elimina una brigata: si gira la pedina corrispondente in modo da mostrare l'immagine di un soldato, se si perdono due scontri si elimina l'intera pedina.

Dopo ogni attacco la carta tattica utilizzata dev'essere alienata.

Se il giocatore che ha l'iniziativa causa più danni all'avversario, può proseguire nell'attacco dalla stessa linea o da un'altra linea, in

caso di parità o di successo del difensore, quest'ultimo assume l'iniziativa e può condurre un attacco dove desidera.

Un giocatore che ha perso tutti i punti di resistenza può decidere di ritirarsi dalla battaglia solo utilizzando un jolly, ma, se l'avversario ha ancora carte tattiche da giocare senza perdere brigate.

Se le carte e i punti di resistenza di un'armata si esauriscono e l'altra armata ha almeno una carta o un punto di resistenza, può chiedere che l'avversario si sottoponga ad un test del morale che si effettua con un dado D4:

1. L'armata va in rotta e perde 2 brigate
2. L'armata va in rotta e perde 1 brigata
3. L'armata deve restare in campo, ma combatte con una carta in meno
4. L'armata può disimpegnarsi o combattere con lo stesso numero di carte dell'avversario.

Se le carte si esauriscono e le armate hanno lo stesso numero di brigate e di punti di resistenza, o nei casi 3 e 4 previsti dal test del morale, se lo decide l'attaccante, gli avversari possono proseguire lo scontro con un numero di carte corrispondenti a quello delle brigate in campo da pescare a caso fra quelle non assegnate precedentemente. Se al termine del secondo scontro c'è ancora una situazione di parità, è il difensore a decidere se proseguire o se l'attaccante deve abbandonare il campo di battaglia.

Se un'armata perde metà delle brigate, si arrende all'avversario.

Due armate che ne attaccano una sola, causano la resa automatica.

20. VITTORIE E PERDITE

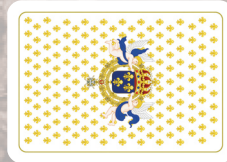
Se uno dei giocatori abbandona il campo a causa delle perdite subite, lascia la vittoria all'avversario. Per ripristinare le brigate eliminate si possono inviare dei rinforzi da una città che ne ha a disposizione del proprio esercito o di uno alleato al costo di 1 azione. La città che ha inviato tutte le brigate al fronte non può arruolarne altre.

Un generale o un'armata catturati possono essere riscattati in cambio di PR.

21. ASSEDI

Una città può essere assediata da una o più armate, difendendosi con i suoi VD ai quali si possono sommare quelli di eventuali brigate o di un'armata asserragliate dentro il centro abitato. Se la città ha un VD1 o 2, si

Una città dell'alleanza viene assediata da un'armata lealista. La guarnigione si prepara a resistere mentre l'assediante circonda il centro abitato disponendo le sue carte tattiche intorno a quella dell'avversario



arrende subito, se ha un VD3 o 4 si arrende dopo 6 mesi, se ha un VD6 o superiore dopo un anno. Se l'assediante vuole prendere subito una città deve utilizzare le carte tattiche disponendole intorno a quelle dell'avversario e inizia l'attacco decidendo da quale lato farlo. Il difensore preleva un numero di carte corrispondenti al suo VD alle quali può aggiungere un numero corrispondente a quello delle brigate asserragliate dentro, se ve ne sono, che vengono impilate tutte una sull'altra e girate a mano a mano assieme a quelle dell'avversario. Anche se ha perso lo scontro, l'attaccante continua a mantenere l'iniziativa. I punti di resistenza dell'assediato corrispondono a quelli del VD del centro abitato, se ci sono brigate, si aggiunge 1 punto di resistenza ogni due unità. Se si esauriscono i punti di resistenza del difensore, la città viene presa. Se l'attaccante esaurisce le carte tattiche e il difensore ha almeno 1 VD, può decidere di togliere l'assedio o di rimanere intorno al centro abitato e prenderlo per fame, a meno che non venga attaccato da un'armata arri-

vata a dare man forte agli assediati.

Nel caso di una città non rappresentata, la resa è automatica.

Una città catturata perde tutte le brigate, anche quelle aggregate ad un'armata. Se si cattura una capitale, lo Stato si arrende.

22. VITTORIA

Alla fine del 28° turno si verificano i risultati: per ogni obiettivo raggiunto dalla Francia, mantenimento di tutte le città dei Paesi Bassi spagnoli, di tutte le città del Ducato di Milano, conquista delle città della Lorena, mantenimento di Strasburgo, della Baviera, del Ducato di Mantova, il giocatore riceve 1 punto, per ognuna delle città strappate alla coalizione Franco-spagnola o delle città della Lorena mantenuta dall'alleanza questa riceve 1 punto. In caso di parità si contano le città possedute dalle due coalizioni e vince chi ha totalizzato più punti.

La partita ha automaticamente termine prima del 28° turno se viene conquistata Vienna dai lealisti o Parigi dall'alleanza.

Sito web ed espansione wargame

All'indirizzo telematico www.fabra.biz/1701/index.html è possibile visionare e scaricare il regolamento, le FAQ del gioco, le note sul progetto e sull'autore. E' disponibile un'espansione wargame per disputare battaglie, anche autonome, con regole più sofisticate e su una plancia apposita. Per acquistarla occorre collegarsi al sito tambucrate.com e cliccare sull'icona Catalogo giochi o Games e cercare l'espansione "Espansione Wargame".

UN ESEMPIO DI BATTAGLIA

Siamo nel 1704, la Savoia è passata all'alleanza dichiarando guerra alla Francia. Il giocatore che rappresenta l'alleanza decide di giocare la carta strategica che recita: "Le armate dei lealisti di Filippo V perdono alcune battaglie"; la carta permette all'alleanza di fruire di tre opportunità.

Una grande armata austriaca guidata dal generale von Stahremberg con VC2, proveniente da Trento, entra in Italia in marcia, attraversando la Svizzera (anche se è neutrale, può farlo perché la città austriaca e quella italiana sono collegate da una strada). L'intenzione è quella di mettere sotto assedio Mantova in quel momento indifesa perché l'armata è stata inviata a Casale per difendere il centro abitato da eventuali attacchi dell'esercito savoiardo.



Il giocatore che rappresenta la coalizione lealista può interrompere l'azione di quello dell'alleanza, che ha iniziato l'assedio di Mantova, muovendo il generale de Boufflers con VC1, che presidia Cremona con una grande armata. Il movimento gli è consentito perché Mantova si trova entro la sua area d'influenza e, quindi, non costa un'azione.

Il generale francese lascia la difesa della città lombarda e si muove a Mantova dove attacca l'armata austriaca. I due avversari si fronteggiano per combattere una battaglia campale.

Il generale austriaco ha un doppio vantaggio: un valore di combattimento superiore a quello francese e gode del supporto della carta strategica che gli offre tre opportunità.

I giocatori prelevano le carte tattiche e i punti di resistenza corrispondenti al numero di brigate schierate e al valore di combattimento dei generali: 8 carte e 5 punti di resistenza quello austriaco (6 carte e 3 punti di resistenza per le brigades, 2 carte e 2 punti di resistenza per il comandante), 7 carte e 4 punti di resistenza quello francese (6 carte e 3 punti di resistenza per le brigades e 1 carta e 1 punto di resistenza per il comandante).

Il giocatore dell'alleanza decide di utilizzare una delle opportunità concesse dalla carta strategica eliminando il punto di resistenza di riserva di de Boufflers, che combatterà solo con quelli delle sue tre linee contro gli 8 dell'avversario.

Ecco le carte tattiche a disposizione di ogni armata:



Von Stahremberg:



de Boufflers

Le carte favoriscono una strategia più aggressiva dell'austriaco, molto importante il jolly che gli permette di sottrarre una carta dell'avversario e di giocarla contro di lui o di disimpegnarsi in caso di situazione difficile.

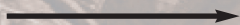
I due giocatori schierano le armate, l'iniziativa spetta a von Stahrmeberg che ha un valore complessivo d'armata di 8 punti contro i 7 di de Boufflers. L'austriaco inizia all'ala sinistra:



Il primo scontro causa la perdita del punto di resistenza dell'ala destra dello schieramento francese.



Anche il secondo scontro si risolve in una sconfitta della linea francese che perde una delle due brigate indebolendo fortemente l'ala destra.



Avendo vinto il precedente scontro, von Stahrmeberg mantiene l'iniziativa e insiste nel suo attacco all'ala sinistra inviando una delle sue carte di riserva; de Boufflers è costretto a rafforzare la sua linea inviando l'unica carta di riserva a sua disposizione.

Si girano le carte: von Stahrmeberg ha deciso di giocare il suo jolly che gli permette di sottrarre la carta dell'avversario e giocargliela contro eliminando anche la seconda brigata dell'ala destra francese. A questo punto, von Stahrmeberg chiede un test del morale per l'armata avversaria che dà come risultato 1 e che causa la rotta di due brigate e la resa automatica del resto dell'armata ridotta ormai alla metà degli effettivi.

Von Stahrmeberg resta padrone del campo di battaglia e, utilizzando un'altra azione, mette sotto assedio Mantova.



COSA SUCCESSE VERAMENTE

Il 1° novembre 1700 Carlo II, re di Spagna, morì senza discendenti. Già prima della morte del sovrano, i candidati più diretti al trono, Luigi XIV di Francia e l'imperatore Leopoldo I, in seguito ai rispettivi matrimoni con Maria Teresa e Margherita Maria, due sorelle di Carlo, non nascosero entrambi il loro desiderio di subentrare, quali eredi, nel possesso del vastissimo impero spagnolo.



Carlo II di Spagna

Le speranze di ambedue i pretendenti furono tuttavia deluse dallo stesso Carlo, che nel nov. 1698 designò a proprio erede Giuseppe Ferdinando di Wittelsbach, elettore di Baviera. L'improvvisa morte di questi nel 1698 riaccese la contesa tra le corti di Parigi e Vienna, e Luigi XIV, desideroso di regolare in anticipo, con accordi segreti, le sorti dell'eredità madrilena, concluse con Inghilterra e Province Unite un trattato di spartizione della monarchia spagnola (marzo 1700).

Ma alla morte di Carlo si venne a conoscenza che aveva nominato Filippo d'Angiò, secondogenito del Delfino e nipote del re di Francia, erede universale della monarchia, con la clausola che la Corona di Spagna non venisse mai unita a quella di Francia. Luigi XIV accettò il testamento e il nuovo re fu riconosciuto senza contrasti a Madrid. L'Inghilterra dapprima accettò la successione di Filippo V, ma l'ingerenza della Francia negli affari politici e militari spagnoli, tale da giustificare molti dubbi sulla divisione delle corone di Francia e Spagna, la spinse ad allearsi, assieme alla Repubblica delle Sette Province Unite dei Paesi Bassi, con l'imperatore, irremovibile nel mantenere la candidatura del suo secondogenito Carlo alla Corona

di Spagna. Anzi, assai prima che Leopoldo e Guglielmo III d'Orange stipulassero la Grande Alleanza dell'Aia nel 1701, gli imperiali, al comando di Eugenio di Savoia, erano penetrati in Lombardia, con il pretesto che si trattava di un feudo dell'impero da considerarsi vacante. La fortuna delle armi, dapprima favorevole a Eugenio, si capovolse successivamente fino a ridurre le comunicazioni con l'Austria alla sola via dell'Adige e a costringerlo all'inattività per la scarsità delle sue forze.

Nella primavera del 1702, con la dichiarazione di guerra inglese, il conflitto si estese a tutta l'Europa. In Germania i principi della casa di Wittelsbach, l'elettore di Baviera e quello di Colonia si dichiararono per Luigi XIV, al quale la sorte delle armi fu nel complesso favorevole sia nel 1702, sia nel 1703.

Vittorio Amedeo II, duca di Savoia, già alleato della Francia, deluso nelle sue aspirazioni sul Milanese, alla fine del 1703 passò alla coalizione antiborbonica. Nonostante questa defezione, l'esercito francese tentò nel 1704 di arrivare a Vienna, ma la manovra si concluse con un disastro: nella battaglia di Höchstädt le forze franco-bavaresi furono disfatte dagli anglo-olandesi e dagli imperiali comandati dal duca di Marlborough e dal principe Eugenio di Savoia. Questa battaglia fu lo scontro decisivo di tutta la guerra e da allora i franco-spagnoli si trovarono ridotti a doversi difendere.

Nello stesso anno, in seguito all'adesione del Portogallo alla Grande alleanza, la guerra fu portata anche in Spagna, dove gli inglesi si impadronirono di Gibilterra, mentre l'arciduca Carlo, entrato facilmente in Catalogna, occupò Barcellona nel 1705 e costrinse lo stesso Filippo V ad abbandonare temporaneamente Madrid.

Luigi XIV aveva nel frattempo concentrato ogni suo sforzo contro il duca di Savoia, ma Torino, stretta d'assedio fin dal 1705, oppose una strenua resistenza, che si protrasse fino all'arrivo dell'esercito liberatore di Eugenio di Savoia nel 1706.

La Lombardia cadde nelle mani degli imperiali e Luigi XIV concordò con l'imperatore Giuseppe I, succeduto a Leopoldo nel 1705, la neutralità della penisola.

La guerra si avvicinava sempre di più al cuore della Francia. La vittoria di lord Marlborough a Ramillies nel 1706 permise alle forze alleate di conquistare i Paesi Bassi spagnoli, e l'altra ad Audenarde, conseguita dalle forze congiunte di Marlborough e di Eugenio nel 1708, determinò l'occupazione di Lilla, mentre in Italia il generale Von Daun aveva conquistato Napoli nel 1707.



La Francia era ridotta ormai agli estremi e Luigi XIV iniziò nel 1709 trattative di pace all'Aia, che fallirono soprattutto per la richiesta dell'impegno da parte del Re Sole di imporre, se necessario, con le proprie armi al nipote Filippo la rinuncia alla corona spagnola.

La guerra fu ripresa; una nuova battaglia sanguinosissima fu combattuta a Malplaquet el 1709, senza vinti né vincitori. Le nuove trattative di pace, svoltesi a Gertruydenberg, risultarono vane anch'esse; nel 1710 l'arciduca Carlo, che aveva assunto fin dal 1705 il nome di Carlo III, entrò a Saragozza.

La disfatta totale, diplomatica e militare, della Francia e della Spagna sembrava ormai solo questione di tempo, quando si verificarono alcuni avvenimenti che sfaldarono la compattezza della coalizione avversaria. In Inghilterra, l'avvento al governo dei tories, che erano contrari alla guerra, portò al richiamo di Marlborough e all'inizio di trattative di pace con la Francia nel 1710-11. Nel corso di tali trattative morì l'imperatore Giuseppe I il 17 aprile 1711, a cui doveva succedere, in virtù del pactum mutuae successionis, l'arciduca Carlo, pretendente alla corona di Filippo V. La riunione dei possedimenti della casa d'Austria a quelli della Corona

di Spagna in una sola persona avrebbe alterato sostanzialmente l'equilibrio politico europeo: essa costituiva un pericolo assai più imminente e grave di monarchia universale che non l'ascesa al trono spagnolo di Filippo V.

L'11 aprile 1713, a Utrecht, la Francia firmò la pace con Inghilterra, Province Unite, con il duca di Savoia, con il Portogallo e con la Prussia. L'Austria e l'impero continuarono nella lotta ancora per diversi mesi, ma, costretti a fronteggiare da soli la Francia, finirono anch'essi per acconsentire alla pace, conclusa infine a Rastatt il 7 marzo 1714 e con il Sacro Romano Impero a Baden il 7 settembre 1714. Filippo V conservò la Corona spagnola, ma cedette all'imperatore Carlo VI il regno di Napoli, la Sardegna, i Presidi toscani, il Milanese, i Paesi Bassi; al duca di Savoia la Sicilia, con il titolo regio, all'Inghilterra Gibilterra e Minorca. All'Inghilterra furono inoltre riconosciuti privilegi commerciali ed economici in territori soggetti alla sovranità spagnola.

Ringraziamenti

Ringrazio mio figlio Alessio, il caro amico Manuele Demì, gli amici della Tana dei Goblin di Siracusa Carlo Caldarella, Salvo Tricky Tringale, Mauro Faina di Casus Belli e, in ultimo, ma non ultimo mio nipote Roberto Fabra per i loro preziosi consigli che mi hanno permesso di arricchire il gioco e di renderlo, spero, più avvincente. Infine, grazie a chi ha creduto nel mio progetto comprando questa scatola. Buon divertimento.

Qualche notizia sull'autore

Fin da bambino ho avuto due grandi passioni: la storia e i giochi da tavolo. Crescendo ne ho sviluppato un'altra, la comunicazione, che mi ha portato negli anni ad abbracciare la carriera giornalistica. Da qualche anno sono in pensione e sono tornato ad occuparmi a tempo pieno delle altre due mie passioni, quella per la storia che non mi ha mai lasciato e quella per i giochi da tavolo che ho ritrovato.

Ho riesumato qualche vecchio progetto, rimasto allo stato di bozza, e lavorando alacramente ho scritto prima il regolamento di gioco di Sachsen (ambientato nella prima metà XVIII secolo), poi di Latium (VIII secolo a. C.), di 1200 (medioevo), 1701 (inizio XVIII secolo), Tyrannos (V secolo a. C.) e 1933 sette anni alla guerra che si svolge nel periodo prebellico in Europa. Mi sono occupato anche della grafica dei giochi (migliorabile, lo so). Tutti quanti sono giochi di politica che affondano le radici in periodi storici che mi hanno sempre affascinato, ma mi piacerebbe sviluppare altri regolamenti per altri periodi storici.

L'idea è quella di avvicinare alla grande storia tanti giovani attraverso il gioco, divertendoli e stimolandone la curiosità. Peraltro, le regole dei giochi partono da una realtà storica perfettamente identificata per discostarsene inevitabilmente per le strategie messe in campo dai giocatori, insomma, sono pretesti sui quali impostare con assoluto equilibrio una partita che si svolge in un contesto storico preciso.

Forse i puristi della storia storceranno il naso per qualche alterazione politica, sociale e geografica resa necessaria per garantire l'equilibrio del gioco. Comunque, lo scopo non è quello di ripercorrere le vicende accadute, ma quello di permettere a chi si trova davanti al tavoliere di reinterpretare certe situazioni mettendo in gioco le proprie capacità politiche.

Il mio augurio è che grazie ai miei giochi si possa trascorrere qualche ora stimolante, divertente e - perché no? - istruttiva.

“Ma se in vece fossimo riusciti ad annoiarvi, credete che non s'è fatto apposta”.

Questo gioco è dedicato alla mia cara moglie Giusy che mi è stata vicina nella mia grata fatica e a mio figlio Alessio che ha messo a dura prova i meccanismi di questo gioco



