

1200



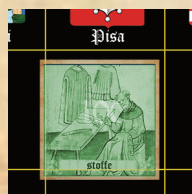
Sulla plancia sono rappresentati sei Comuni guelfi: Firenze, Lucca, Montepulciano, Prato, San Gimignano, Volterra e sei ghibellini: Arezzo, Empoli, Pisa, Pistoia, Poggibonsi, Siena. Alla sinistra della mappa della Toscana vanno collocate le pedine delle nove compagnie di ventura mercenarie (tre per ogni compagnia).

Sotto la mappa i riquadri con gli stemmi dei Comuni dove vanno collocate le pedine dei sestieri dei Comuni che rappresentano guerrieri medievali, sotto i tre sestieri della fazione opposta (guelfa o ghibellina) a quella del Comune: e sopra i tre sestieri della fazione del Comune.

In basso la sezione con i valori delle merci dove vanno poste i segnalini indicatori dei valori, al primo turno sul riquadro con la cifra 100.

Sotto e ai lati dentro le pergamene i promemoria per aiutare i giocatori a ricordare alcuni elementi del gioco.

Sulla mappa sono disegnati colli, monti, fiumi che influenzano il movimento.



In alto a sinistra: disposizione di una compagnia di ventura, a destra i sestieri di un Comune guelfo; in basso: disposizione iniziale dell'indicatore delle stoffe

2. Inizio della contesa

I giocatori (da 3 a 6), fissata la durata della partita che può essere espressa in ore di gioco o in cicli di 12 turni o in obiettivi (ad esempio la conquista di un certo numero di Comuni), lanciano due dadi D4 per stabilire chi dovrà assumere il ruolo di Notaro (il giudice di gara). Al sorteggiato va la carta Notaro che tiene davanti a sé, cedendola al giocatore alla sua destra dopo sei turni.

Il Notaro:

1. 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 fazione guelfa; i Comuni non assegnati intervengono nel gioco a seconda dei rapporti con i giocatori della fazione cui appartengono



2. mescola le carte Mercator e ne distribuisce sei ad ogni giocatore
3. mescola le carte Annales e le colloca accanto al taboliere
4. inserisce nel sacchetto in dotazione le pedine Benefici
5. pone gli indicatori Valore delle merci sulla cifra 100 dei prezzi di mercato
6. consegna ad ogni giocatore 1.600 fiorini
7. colloca sul primo mese del calendario il segnalino Crono
8. dà il via al sorteggio per stabilire l'ordine del primo turno



A sinistra: la carta Notaro



A destra: la carta del Comune di Firenze

In basso a sinistra: il segnalino Crono

3. Turni di gioco

Un turno di gioco corrisponde ad un mese, per tenere il conto si usa il segnalino Crono, al dodicesimo mese il segnalino torna sulla prima casella dando inizio ad un nuovo anno. Ad ogni turno:

1. I giocatori partecipano all'asta per determinare l'ordine di gioco (§ 4)
2. Il Notaro sorteggia una carta Annales (§ 19)
3. In base all'andamento degli acquisti e delle vendite delle merci e dell'eventuale utilizzo delle pedine benefici, il Notaro aggiorna il valore delle merci nella sezione Mercato del taboliere spostando gli indicatori Valore delle merci sulle cifre corrispondenti (§16)
4. Al proprio turno un giocatore può eseguire una o più azioni all'interno di tre fasi:
 - **Fase politica:** guadagnare la fiducia dei cittadini del proprio e/o di altri Comuni (§ 6); promuovere le opere pubbliche (§ 10); stringere accordi e alleanze con altri Comuni (§ 15)
 - **Fase commerciale:** giocare una carta Mercator (§ 17); acquistare e/o vendere partite di merce (§ 16); acquistare fino a tre pedine Benefici (§18)
 - **Fase militare:** potenziare l'esercito (§ 23), muovere guerra (§ 24)Quando si passa da una fase ad un'altra quella precedente è conclusa, non è possibile effettuare una nuova azione riguardante una delle fasi precedenti per nessun motivo.

4. L'asta per l'ordine di gioco

All'inizio di ogni nuovo mese di gioco si deve stabilire l'ordine con il quale i giocatori si avvicenderanno che viene deciso da un'offerta che si effettua scrivendo su un foglietto di carta e che viene mostrata 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 rappresenta il banco del gioco.

5. I fiorini

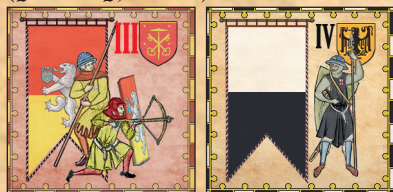
Le monete del gioco sono i fiorini distinti per dimensioni e colori: oricalco (grigio scuro) da 10, 20, 50 fiorini; rame (arancio) da 60, 80, 100 fiorini; bronzo (marrone) da 200, 300, 500 fiorini; argento (grigio chiaro) da 600, 800, 1.000 fiorini; oro (giallo) da 2.000, 5.000, 10.000 fiorini.



Tutte le transazioni con valori inferiori a 10 fiorini hanno arrotondate alla decina superiore.

6. I Comuni

I Comuni sono divisi in sei zone, i sestieri, rappresentati da pedine con uno o più soldati. Accanto al gonfalone è impresso il numero del sestiere, quelli dispari appartengono alla fazione del Comune (guelfa o ghibellina).



Ogni sestiere fornisce all'esercito comunale una compagnia di soldati. Il 1° sestiere è aristocratico (Bellatores), il 2° e il 3° mercantili (Mercatores), il 4°, il 5° e il 6° popolari (Laboratores). All'inizio della partita le pedine che rappresentano i sestieri vanno collocate negli spazi del taboliere con lo stemma del loro Comune mostrando il lato della fazione cui aderiscono.

I giocatori devono cercare di guadagnare la fiducia dei loro concittadini e farsi eleggere Podestà offrendo ai sestieri un contributo che varia a seconda della fazione cui aderiscono e della loro classe sociale. Conquistando la fiducia di 4 sestieri si diventa Podestà. Le pedine dei sestieri fidelizzati devono essere tenute davanti a sé, lasciando sul taboliere quelle che non sostengono alcun giocatore.



I guelfi sono rappresentati dallo scudo rosso con le chiavi di San Pietro in alto a destra della pedina, i ghibellini da quello giallo con l'aquila imperiale. Il colore dello sfondo identifica la fazione del Podestà (rosso per i guelfi, giallo per i ghibellini).

Sestiere	1ª proposta alla fazione		2ª proposta alla fazione	3ª proposta alla fazione
	propria	abversa	abversa	abversa
Bellatores	120 fiorini	160 fiorini	240 fiorini	360 fiorini
Mercatores	90 fiorini	120 fiorini	180 fiorini	270 fiorini
Laboratores	60 fiorini	80 fiorini	120 fiorini	180 fiorini

7. Sobillatori

E' possibile cercare di assicurarsi le simpatie della fazione opposta a quella del Podestà di un Comune, rappresentato, dando un contributo ai sestieri ad essa aderenti in modo da renderne più difficile il governo. Il costo è quello previsto per i sestieri della propria fazione. Per strappare la fiducia di un sestiere fedele ad un Podestà di fazione opposta, invece, si deve utilizzare un beneficio Proditor (§ 18) e versare il doppio del contributo base. Se si desidera proporre un ulteriore cambio di fazione ad un sestiere che aveva già modificato il suo orientamento politico, si deve versare il triplo del contributo base. Non è possibile far cambiare fazione ad un sestiere per più di due volte da quando un giocatore se n'è assicurata l'adesione la prima volta.

8. Guerra civile

Un Podestà che si è assicurata la fiducia di uno o due sestieri di fazione opposta a quella di un Comune al suo turno può scatenare una guerra civile con un beneficio Proditor (§ 18). Le regole dello scontro sono quelle delle piccole battaglie campali (§ 36). Gli insorti sono gli attaccanti ai quali possono essere assegnati Benefici (§ 18). Chi ha scatenato la guerra civile può muovere un contingente verso il Comune per porlo sotto assedio approfittando della sua fragilità, ma a condizione che riesca a raggiungerlo nello stesso turno di gioco. Un Comune lasciato sguarnito da compagnie di soldati nel quale la fazione attaccante sia in superiorità numerica può essere conquistato con un Proditor piegando la resistenza dei soldati leali al Podestà e assoggettandone la popolazione; le merci del Podestà estromesso vengono confiscate. Gli insorti detengono il potere in nome di chi ha scatenato il conflitto interno. Quello estromesso mantiene le sue unità e il suo capitale, ma la pedina che lo rappresenta dev'essere consegnata al vincitore.

9. Contributi dei cittadini alla cosa pubblica

I sestieri si occupano di raccogliere i contributi dei cittadini alla cosa pubblica: 900 fiorini i Bellatores, 600 i Mercatores, 300 i Laboratores per un totale di 3.000 fiorini che non hanno fisicamente corrisposti, ma vanno segnati dal Notaro. Il denaro viene versato all'inizio dell'anno e serve a costruire opere pubbliche, agli armamenti dell'esercito cittadino, alle feste.

10. Le opere pubbliche

Per fidelizzare la popolazione il Podestà può realizzare opere pubbliche per migliorare la sicurezza, incrementare i commerci e stimolare l'orgoglio cittadino. Il denaro pubblico a disposizione proviene dai contributi versati dai sestieri alla cosa pubblica, ma il Podestà può contribuire col suo patrimonio personale.

Le opere pubbliche che è possibile realizzare sono:

- **Sicurezza:** 1ª fase Ampliamento delle mura cittadine - 2ª fase Irrobustimento delle torri. Danno da 1 a 2 punti di difesa in più in caso di assedio.
- **Traffici:** 1ª fase Realizzazione di strade e ponti - 2ª fase Potenziamiento delle aree produttive. Migliorano i commerci e cresce il contributo dei sestieri alla cosa pubblica di 1.000 fiorini per ogni lavoro di miglioramento.
- **Immagine:** 1ª fase Costruzione di una Cattedrale - 2ª fase Costruzione di palazzi pubblici. Inorgogliscono la popolazione e raddoppiano il bonus Buon governo o Mercenate dato al Podestà.



1. Costruzione Cattedrale



2. Costruzione palazzi pubblici

Ogni lavoro è rappresentato da una pedina e costa 900 fiorini di materiale da pagare all'avvio dei lavori e 300 di manodopera da pagare alla fine degli stessi. Nella realizzazione delle opere si deve seguire la sequenza precisata sopra, quindi, non è possibile costruire aree produttive se prima non si sono realizzate le strade. I lavori di ogni opera durano 3 mesi. È possibile avviare più opere di difesa e traffici contemporaneamente, ma per realizzare quelli d'immagine si devono almeno terminare prima le strade e l'ampliamento delle mura. Fino a quando l'opera non è stata realizzata, la pedina che la rappresenta va tenuta accanto alla carta del Comune, una volta costruita, va spostata nel riquadro della carta del Comune cui si riferisce.

Il Podestà può intervenire con il proprio patrimonio alla realizzazione di un'opera pubblica, guadagnando 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 paga la manodopera.

Bonus fazione opposta (per sestiere): 10 fiorini "Buon governo" - 20 fiorini "Mecenate"

Bonus fazione del Podestà (per sestiere): 20 fiorini "Buon governo" - 40 fiorini "Mecenate"

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

Il Notaro deve tenere nota dei bonus 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 meno 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 900 fiorini che vengono vendute al Comune all'inizio dei lavori.

Le feste pubbliche permettono di vendere ai sestieri 1 partita di stoffe, 1 di preziosi, 1 di animali. Sono sei: 1. Carnevale, 2. Pasqua, 3. Torneo, 4. Palio, 5. Santo Patrono, 6. Natale.

Se ne può indire una ogni due mesi a partire dal secondo mese a spese della cassa comune e danno al Podestà gli stessi bonus delle opere pubbliche.

Tabella riepilogativa del costo per strappare un sestiere dopo i bonus Buon governo	Bonus Buon governo											
	Fazione del Podestà						Fazione avversa					
	Difesa e traffici			Immagine			Difesa e traffici			Immagine		
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a
Sestiere												
Bellatores - base 120	140	160	180	200	240	280	130	140	150	160	180	200
Mercatores - base 90	110	130	150	170	210	250	100	110	120	130	150	170
Laboratores - base 60	80	100	120	140	180	220	70	80	90	100	120	140

Tabella riepilogativa del costo per strappare un sestiere dopo i bonus Mecenate	Bonus Mecenate											
	Fazione del Podestà						Fazione avversa					
	Difesa e traffici			Immagine			Difesa e traffici			Immagine		
	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a	1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	1 ^a	2 ^a
Sestiere												
Bellatores - base 120	160	200	240	280	360	440	140	160	180	200	240	280
Mercatores - base 90	130	170	210	250	330	410	110	130	150	170	210	250
Laboratores - base 60	100	140	180	220	300	380	80	100	120	140	180	220

11. Cambio di fazione

Nel corso della partita è consentito cambiare fazione, ma per trascinare con sé i sestieri fedeli si deve procedere come descritto nel paragrafo 7, ma senza bisogno di utilizzare il Proditor. Se il Podestà ha realizzato opere pubbliche, il relativo bonus Buon governo o Mecenate viene 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.

12. Gli oppositori

Per quanto riguarda gli oppositori alla sua fazione, il Podestà ha due 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, i loro beni - che ammontano al triplo del valore delle imposte - vengono confiscati e depositati nelle casse comunali.

13. Comuni non rappresentati

Se si desidera influenzare la politica di un Comune non rappresentato indipendente, si deve procedere come per quelli rappresentati, sia per controllarlo che per indebolirne il governo. Per farlo si deve far arrivare la propria pedina Podestà sul Comune che s'intende conquistare. Il Podestà nomina un rappresentante locale a lui fedele, rappresentato dalla pedina Podestà del nuovo Comune fidelizzato, perché lo amministri in suo nome. Il nuovo Podestà può essere inviato in missione per conquistare diplomaticamente o militarmente altri Comuni più vicini al suo. È consentito promuovere opere pubbliche (§ 10), in questo caso i sestieri versano un contributo complessivo di 3.000 fiorini all'atto dell'insediamento del nuovo Podestà. Un Comune può essere conquistato anche con un assedio (§ 39) o indebolendolo con le razzie (§ 38).



Qui sopra: il Podestà di Arezzo si reca a Poggibonsi per fidelizzarne la maggior parte dei cittadini e nominare un Podestà locale che lo rappresenti

14. Podestà esiliato

Il Podestà che perde il governo del suo Comune viene esiliato. Può trovare ospitalità presso un'altra città aderente alla sua fazione assieme alle truppe a lui fedeli. Le sue partite di merce vengono confiscate da chi lo ha cacciato, ma non il suo patrimonio che può essere investito nell'acquisto di altre merci. Il giocatore deve lasciare la pedina Podestà, non prende parte al sorteggio per il turno e gioca sempre per ultimo, ma può continuare ad acquistare benefici. I soldati di ventura da lui assoldati restano ai suoi ordini finché ne paga il compenso mensile.

15. Lega di Comuni

Comuni della stessa fazione possono consorziarsi in una Lega, 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. Anche in questo caso uno o più Podestà devono essere spostati nel Comune del proponente o in un altro Comune della futura lega per stringere l'accordo. Quelli non rappresentati della stessa fazione, se non guidati da un giocatore, non entrano a far parte della lega. Comuni aderenti alla stessa fazione possono, comunque, decidere di muoversi guerra.

16. 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 (§ 17) e utilizzando i benefici (§ 18) per variare il valore dei prodotti. L'unità di misura delle merci è la partita rappresentata dal segnalino che da un lato ha stampata l'immagine di un prodotto con la scritta "I partita" o "II partite" e

dall'altro l'attività cui è destinata. Le tipologie di prodotti che è possibile commerciare sono sei: preziosi, stoffe, animali (15 partite disponibili per tipo), materiale edile, legname, metalli (24 partite disponibili per tipo).

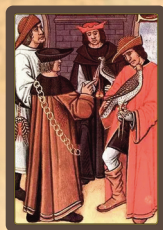
Il prezzo di ogni prodotto sale e scende automaticamente acquistandolo o vendendolo. Il valore di partenza di una partita è di 100 fiorini e sale o scende di 10 fiorini per ogni partita acquistata o

venduta. Se si acquistano più partite contemporaneamente il prezzo è quello fissato al momento della compravendita. 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" (§ 18) che fanno lievitare (le spade) o scendere (gli scudi) di 10 fiorini per ogni simbolo rappresentato il valore di ogni partita, cioè, 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 (§ 17).

Per aiutare i giocatori a seguire l'andamento del mercato, si utilizzano i segnalini **Valore delle merci** che vengono collocate sul prezzo corrente segnato nel taboliere. Il segnalino non ha indicazioni di valore da un lato, mentre dall'altro riporta la scritta +240: il primo si utilizza per i prezzi fino a 240 fiorini, il secondo quando superano 240 fiorini; ad esempio, 270 fiorini si ottengono 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, quello minimo è di 10 fiorini.



17. Le carte Mercator

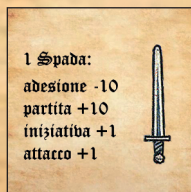
Le carte Mercator propongono ai giocatori l'acquisto (rappresentato dal cerchio dorato in alto a sinistra) o la vendita (rappresentata dal quadrato grigio in alto a sinistra) di un determinato quantitativo di partite di merce ad un prezzo particolarmente vantaggioso. Il prezzo proposto non incide sulle 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.

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 per via del limite al numero di carte che è possibile presentare nel corso dei 12 mesi. Le carte rimaste in mano alla fine dell'anno vanno eliminate.

Il Notaro all'inizio del 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 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'intera partita di prodotti, può proporre ad altri giocatori di condividere l'affare alle condizioni previste dalla carta, ma debb'essere lui a trattarlo dividendo poi il ricavato o i prodotti con il socio. E' anche possibile rivendere ad altri giocatori prodotti a prezzi più vantaggiosi rispetto a quelli di mercato.



18. I Benefici

I Benefici danno molteplici vantaggi ai giocatori. Al proprio turno se 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 pedina che può andare da 1 a 3 punti. Il valore può essere positivo, rappresentato da una spada, o negativo, rappresentato da uno scudo. Si può utilizzare un solo Beneficio

alla volta, a parte i Mercenari e qualche caso particolare.

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

- **Politici:** quelli con la spada permettono di ridurre da 10 a 30 fiorini il sostegno da corrispondere se si vuole strappare un sestiere ad un altro Podestà; quelli con lo scudo permettono 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:** quelli con la spada incrementano il prezzo di partite di merce indicate dal giocatore, quelli con lo scudo lo riducono del valore in essi riportati; solo in questo caso se ne possono giocare al massimo due contemporaneamente, ma indirizzandoli 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.

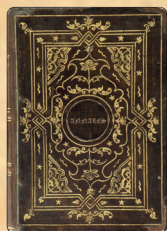
Compagnia di ventura: potenziano l'esercito affiancando altre unità di soldati

Proditor: può essere utilizzato in diversi modi:

- in politica come sobillatore permette di strappare un sestiere che aveva aderito alla fazione di un Podestà (§ 7)
- in battaglia induce una compagnia di ventura a tradire il proprio schieramento e passare al nemico (§ 33)
- durante un assedio può far aprire le porte del Comune da un traditore o far fuggire oppositori dal loro Comune (§ 39)
- per farsi assegnare una vicenda selezionata da una carta Annales (§ 19)
- per sottrarre un beneficio o una carta Mercator in possesso di un avversario

Per utilizzare un Proditor basta presentarlo al giocatore avversario o al Notaro.

Dopo l'utilizzo i benefici vanno alienati, per essere reinseriti nel sacchetto quando terminano.



19. 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 con le pedine Podestà. Il giocatore cui viene assegnata deve rispettarne le indicazioni. Un giocatore può farsi attribuire dal Notaro la vicenda prima che venga assegnata giocando un Proditor (§ 18) decidendo 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 al termine della partita.

20. Banco Mercantile (regola opzionale)

I giocatori possono decidere di fruire dei servizi di una banca per i movimenti finanziari. In questo caso i Podestà possono chiedere prestiti personali o per conto del Comune al Banco Mercantile rappresentato (ma non posseduto) dal Notaro. Nel primo caso il Banco dà un importo pari al valore di sostegno di ogni sestiere e di 100 fiorini per ogni carico di merci in possesso del Podestà, nel secondo caso il prestito è pari al valore del contributo pagato da ogni sestiere. Il mutuo è concesso fino al massimo di 1.000 fiorini se non si ha un deposito in denaro nel banco, fino a 2.000 fiorini con 1.000 fiorini di deposito, 3.000 fiorini se si ha un deposito da 2.000 fiorini in su. I sestieri sono garanti del prestito a cui viene applicato un interesse di 30 fiorini ogni 100 prestati. Il Banco ha risorse per un massimo di 10.000 fiorini, esauriti i quali non può prestare denaro. Il prestito e gli interessi devono essere restituiti entro un anno. Se il Podestà non è in grado di restituirli, la banca pignora le partite di merce in suo possesso pagandole 100 fiorini l'una, se questo non dovesse bastare, si ridarrebbe sui sestieri che gli toglierebbero la fiducia destituendolo. Se il debito è contratto dal Comune, capitale e interessi devono essere prelevati dai contributi alla fine di un anno, se dovessero essere insufficienti, i sestieri dovrebbero pagare la differenza to-

gliendo la fiducia al Podestà se questi non può provvedere con il suo patrimonio.

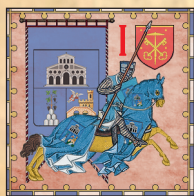
Il Banco permette anche di effettuare investimenti sotto forma di deposito offrendo un tasso d'interesse pari a 20 fiorini l'anno ogni 100 investiti che vengono corrisposti dopo 12 turni di gioco. Il giocatore non può ritirare in parte o tutti i fiorini depositati prima di un anno.

Un Podestà può decidere di entrare a far parte del capitale del Banco mercantile investendo almeno 2.000 fiorini e implementando così la disponibilità finanziaria della banca. Nessun giocatore può assumere il controllo del Banco che deve avere una quota di capitale pari ad almeno il 60% delle quote. Un Podestà può, però, orientare gli investimenti della banca verso l'acquisto di partite di merce con l'unico scopo di guadagnare denaro dalla compravendita. In ogni caso, la banca non può acquistare più di 4 partite di merce dello stesso tipo e non può tenerle per più di tre turni in magazzino. La banca non può acquistare Benefici, ma un eventuale socio di minoranza può orientare il mercato giocando i suoi. Alla fine dell'anno, se la banca ha degli utili, ai giocatori soci viene corrisposta una quota corrispondente alla sua percentuale di capitale.

Esempio: il Podestà di Poggibonsi decide di entrare nel capitale sociale del banco con 2.000 fiorini, corrispondenti al 20%. Se la banca alla fine dell'anno ha in cassa 14.000 fiorini fra denaro contante e crediti che avanza, al giocatore spetta un quinto di 2.000 fiorini cioè 400 fiorini.

21. Spostamenti sul taboliere

Per intraprendere rapporti diplomatici fra Podestà o fra questi e i Comuni non rappresentati se ne devono evidenziare gli spostamenti muovendo la pedina Podestà per portarla sul Comune dell'altro Podestà o quello da conquistare diplomaticamente. È consentito tornare indietro nello stesso mese al proprio Comune a condizione che sia possibile raggiungerlo in un solo turno, altrimenti ci si deve fermare in una tappa intermedia. Anche il movimento di unità militari dev'essere effettuato fisicamente sul taboliere, utilizzando una pedina di soldati in rappresentanza dell'intero esercito. Il Podestà e un contingente in pianura si spostano fino a 12 caselle per turno (12 punti di velocità); l'attraversamento di una casella occupata anche parzialmente 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 avvenga attraverso un centro abitato, costa 4 punti.



22. L'esercito comunale

Ogni sestiere fornisce una compagnia di soldati, definita anche unità. Il primo sestiere ne fornisce una di feditori (cavalieri), il secondo e il terzo due compagnie con fanti lanzalunga e balestrieri protetti dal palvese (un grande scudo rettangolare), gli altri sestieri da fanti. L'esercito comunale dev'essere formato solo da compagnie aderenti alla fazione del Podestà che viene evidenziata girando le

pedine in modo da mostrare in alto a destra lo scudo con i colori della fazione. Ogni pedina ha stampato il numero dell'unità in caratteri romani accanto al gonfalone del Comune.

Ogni unità ha 3 fattori che ne influenzano il movimento sul campo di battaglia e l'azione militare:

- **Attacco** è la capacità offensiva dell'unità
 - **Difesa** è la capacità di bloccare gli attacchi del nemico
 - **Resistenza** i punti vita disponibili, si dimezzano se le compagnie non sono state armate
- I fattori sono espressi dai seguenti valori:
- **Fanti Attacco (A) 1 - Difesa (D) 1 - Resistenza (R) 2**
 - **Palvesari Attacco (A) 1 - Difesa (D) 1 - Resistenza (R) 2**
 - **Feditori Attacco (A) 2 - Difesa (D) 1 - Resistenza (R) 2**

23. Armamenti

I sestieri provvedono all'armamento dei soldati attraverso la cassa comune. La preparazione dell'esercito cittadino può avvenire in qualunque momento della partita. Per armare i cittadini ad ogni sestiere viene fornita una partita di metallo e a quello di Bellatores anche una di cavalli. I sestieri indicano un'asta pubblica con aggiudicazione 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 del Podestà del Comune o appartenente alla sua fazione se di un Comune diverso o tramite sorteggio con le pedine del Podestà. Per i Comuni non rappresentati si segue la stessa procedura, ma per farlo occorre che un Podestà acquisisca la fiducia di almeno due sestieri per indire un'asta. Se l'esercito comunale non viene armato, in caso di battaglia le compagnie perdono 1 punto di resistenza.

24. La guerra

La guerra fra Comuni o fra leghe 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 (lo sfidante) 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 dello scontro indicandone la casella e precisando in che turno vi schiererà il suo esercito. La casella dev'essere raggiungibile da ambedue nello stesso turno. Lo sfidante può accettare luogo e momento o proporne 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 vittoria (§ 43); 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 alleato che partecipa alla battaglia, dopo aver terminato le operazioni della fase politica e di quella commerciale, i due eserciti vengono spostati sul luogo fissato, è consigliabile usare una sola pedina in rappresentanza dell'intero esercito per non rivelarne la consistenza. Gli alleati possono partecipare allo scontro a condizione di poter raggiungere il luogo fissato o il Comune di uno dei due sfidanti (luogo di raccolta) prima che giungano a destinazione. Questo è l'unico caso nel quale più giocatori possono agire contemporaneamente anche se non è il loro turno. Si deve lasciare almeno una compagnia in ogni Comune coinvolto.

Comuni non assegnati ad alcun giocatore, anche se della stessa fazione, restano neutrali.

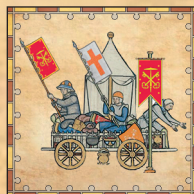
Una spedizione militare che coinvolga da tre compagnie in su dev'essere accuratamente preparata da un punto di vista logistico perché ha un notevole costo che dipende dall'entità e dal tipo di forze e dalla distanza che dev'essere coperta per raggiungere il campo di battaglia.

Una compagnia di cavalleria costa 60 fiorini per ogni casella percorsa, una di fanteria 40 fiorini. Un contingente composto da 3 compagnie di feditori e da 6 di fanteria che deve percorrere 6 caselle ha un costo di 2.520 fiorini. Se il percorso è di una o due caselle il costo è dimezzato.

Non appena le pedine che rappresentano i due eserciti avversari si trovano sulla casella dello scontro, il Notaro sospende la normale attività fino a quando la battaglia non ha termine. In caso di guerra che lo coinvolge, il Notaro deve cedere momentaneamente il suo incarico ad un altro giocatore. Il giocatore che ha dichiarato guerra è l'attaccante, l'altro il difensore.

Terminata la battaglia le unità devono attendere un turno prima di rientrare nei loro Comuni.

Il turno del giocatore nel corso del quale è avvenuta la battaglia ha termine a scontro concluso.



25. Il Carroccio

La pedina Carroccio/Trabucco viene utilizzata durante le grandi battaglie campali (§ 31) mostrando il primo, mentre il secondo va utilizzato durante gli assedi (§ 39).

Il Carroccio è un carro pavesato con i colori della fazione; durante la battaglia sta al centro dello schieramento.

Nel gioco ce n'è uno per fazione. Il carroccio viene collocato sotto la pedina del comandante e va difeso sempre per-

ché la sua conquista determina la sconfitta dell'esercito; per farlo basta far fuggire il comandante avversario (§ 37). Il Carroccio non combatte.

26. Mercenari

I giocatori possono avvalersi dei servizi di compagnie di ventura mercenarie. Le loro pedine sono identificate da uno scudo con i colori e i simboli del loro capitano. I mercenari hanno in alto a destra lo scudo della fazione di chi li assolda.

Per assicurarsi i servizi di una compagnia di ventura occorre pescare un Beneficio che la iden-

tifica. Non è necessario mostrarla subito, ma quando lo si fa si deve versare il compenso richiesto di 1.000 fiorini al mese per poterla utilizzare.

Il compenso può essere sostenuto dal Comune o dal Podestà, in questo caso la compagnia di ventura gli resta fedele fino a quando viene pagata, se non s'intende più farlo o viene messa all'asta e passa sotto le insegne del maggiore offerente o viene scartata definitivamente.

Se un giocatore pesca due o più Benefici "Compagnia di ventura", può tenerli tutti o offrirli agli alleati.

Le compagnie di ventura sono formate da un'unità di feditori che rappresenta il capitano con un valore d'attacco di 2 punti e di difesa di 2, una di palvesari, una di fanti. Un capitano di ventura può essere nominato comandante dell'esercito.

Se un'unità viene eliminata o catturata, si perde; se si cattura il capitano si può assoldare l'intero contingente dopo la battaglia. Le loro perdite vengono automaticamente reintegrate, ma se si perde il capitano, la compagnia si scioglie.

E' consentito rivelare l'assoldamento di una compagnia di ventura al momento di schierare le truppe sul campo della contesa pagando contemporaneamente il compenso.



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



27. Il comandante

Il comandante è rappresentato in battaglia da una delle compagnie di feditori a scelta, può essere anche un capitano di ventura. Se il comandante viene eliminato o catturato, la battaglia ha termine con la sconfitta del suo esercito. Se si decide che sia un Podestà a comandare l'esercito, si deve associare la pedina che lo rappresenta a quella di feditori del suo Comune e l'unità riceve 1 punto in più all'attacco e alla difesa, ma se viene eliminato il giocatore esce dalla partita. Più Podestà possono partecipare ad una battaglia, ma possono aggregarsi solo a compagnie di feditori.

Se il Podestà comanda l'esercito la sua pedina aggiunge 1 punto alla difesa del raggruppamento nel quale si trova (§ 28).

28. Schieramento

La battaglia viene effettuata con le unità che vengono schierate direttamente sul tavolo nel quale si sta giocando. L'esercito va diviso in tre gruppi di pedine (i battaglioni) una impilata sull'altra che costituiscono il centro e le due ali dello schieramento; si può costituire un quarto gruppo (la retroguardia) a difesa del comandante e del carroccio. In cima al gruppo vanno sempre posti i feditori (se ce ne sono), seguiti dai palvesari e dai fanti.

Ogni battaglione può essere composto da un numero di pedine di vario tipo, un gruppo può avere 3 pedine, un altro 4, un altro 2, ma si devono rispettare questi due requisiti: il battaglione centrale non può avere meno compagnie di una delle ali, il punteggio complessivo dei punti di resistenza di ogni battaglione non può superare 8 punti, le compagnie in più vanno messe alla retroguardia.

Il complesso dei punti di attacco e difesa di un battaglione ne rappresenta la forza e va calcolato prima della battaglia. I punti di attacco e difesa di tutti le compagnie che compongono i battaglioni più quelli del comandante danno la forza complessiva del contingente e sono una delle componenti per determinare l'iniziativa (§ 30).

Se un battaglione subisce uno o più danni, dietro la sua pila vanno poste uno o più segnalini danni come descritto al § 31 La battaglia campale.



29. I Benefici in battaglia

I giocatori possono selezionare prima della battaglia un Beneficium ogni tre compagnie arrotondato per difetto. Nel caso di battaglia affrontata da una lega di Comuni, i giocatori possono accordarsi prima sui Benefici da mettere insieme. I benefici sono tutti a disposizione del comandante che decide a mano a mano che la battaglia si svolge come e a chi assegnarli.

30. Iniziativa

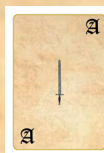
I giocatori stabiliscono l'iniziativa di ogni turno attraverso un sorteggio sommando alla forza dell'esercito i punti di 2 dadi D4 che possono essere implementati dall'utilizzo di un Beneficium: le spade incrementano il risultato dei dadi, gli scudi sottraggono un numero corrispondente di punti al risultato dell'avversario. Se il risultato finale è identico inizia l'attaccante.

Esempio: un esercito ghibellino è composto da una compagnia di ventura (feditori 4 punti, fanti 2 punti l'uno) da due compagnie di feditori comunali (6 punti), 7 compagnie di fanteria (14 punti) per un totale di 28 punti; si scontra con un esercito guelfo composto da due compagnie di ventura (16 punti), una compagnia di feditori con Podestà (4 punti), 8 compagnie di fanteria (16 punti) per un totale di 32 punti. Il primo giocatore utilizza un Beneficium con tre scudi, tira i dadi e realizza 4; risultato: $28+6 = 34$ contro $32+4-3 = 33$. Inizia l'esercito ghibellino.

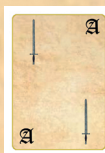


31. La battaglia campale

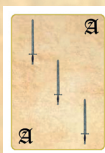
La battaglia si svolge tramite le carte della contesa. Le carte sono 18 per ogni fazione, hanno il dorso con i simboli papali su fondo rosso per i guelfi e imperiali su fondo giallo per i ghibellini. Possono avere una o più spade e/o scudi che rappresentano rispettivamente l'attacco e la difesa, alcune hanno entrambe le combinazioni, mentre una carta il "Tranello" ruba la carta all'avversario e la rivolge contro di lui. Ecco le possibili combinazioni, sotto il numero di carte per ogni combinazione:



3 carte



3 carte



3 carte



2 carte



3 carte



3 carte



1 carta

I giocatori prima della battaglia selezionano a caso un numero di carte corrispondenti a quello delle pedine che compongono l'esercito e le dispongono in mucchietti davanti ad ogni battaglione in numero pari a quello delle pedine che lo compongono. Se c'è una riserva, si dispongono le carte anche davanti alla sua pila di pedine. Se il numero di pedine è superiore a quello delle carte, le compagnie in più combattono con i soli valori di attacco e difesa o con l'ausilio di un Beneficium; in ogni caso, prima si devono assegnare le carte ai tre battaglioni e, se ne restano, alla riserva. Al comandante vanno assegnati anche tutti i Benefici del contingente.

Il giocatore che ha l'iniziativa decide da quale battaglione iniziare l'attacco girando la prima carta corrispondente, l'avversario deve girare la prima carta contrapposta; i giocatori devono sommare i punti d'attacco del battaglione al punteggio della carta e detrarre dal risultato quelli di difesa uniti all'eventuale punteggio della carta dell'avversario, chi è riuscito a superare il risultato dell'attacco avversario si aggiudica lo scontro.

Esempio: un battaglione guelfo composto da una compagnia di feditori mercenari, una palvesata, due di fanti, per un totale di 5 punti d'attacco e 5 di difesa, si scontra contro un battaglione ghibellino composto da una compagnia di feditori comunali, una palvesata e due compagnie di fanti, per un totale di 5 punti d'attacco e 4 di difesa. Il battaglione guelfo gioca 3 spade, quello ghibellino 2 scudi e 1 spada, il primo realizza 8 punti d'attacco contro 6 di difesa = 2 punti, il secondo 6 d'attacco

contro 5 di difesa = 1 punto, per 2 punti contro 1 vince il battaglione quello. Se un battaglione perde il primo scontro si deve collocare il segnalino Danni -1 dietro di esso; se, in seguito, lo stesso battaglione perde un altro scontro, il segnalino va girata su Danni -2, al successivo scontro perso la compagnia in cima alla pila viene eliminata tranne che il giocatore non decida di mandarla in rotta prima facendola fuggire dal campo di battaglia, in questo caso lo scontro prosegue contrapponendo alla compagnia che ha vinto gli scontri la seconda compagnia del battaglione.



Se il giocatore che ha l'iniziativa vince uno scontro, mantiene il controllo della battaglia, altrimenti deve cederlo all'avversario, in caso di scontro finito in parità il difensore assume l'iniziativa. Chi ha l'iniziativa decide con quale battaglione proseguire lo scontro.

Se un battaglione ha terminato le carte, il comandante può decidere di inviarne dalla sua riserva o di inviare uno o più Benefici; se non si hanno più carte né Benefici, si è costretti a combattere con i soli valori d'attacco e di difesa delle compagnie.

Se un battaglione perde metà dei suoi effettivi deve effettuare un test del morale tirando un dado D4, se fa 3 o 4 resta in campo, altrimenti va in rotta ed esce dal campo di battaglia. Il comandante può inviare la retroguardia al suo posto altrimenti il battaglione vincitore può attaccare il raggruppamento avversario più vicino riducendo di 1 punto il suo valore complessivo di difesa.

32. I Benefici in battaglia

I benefici Spade e scudi possono essere usati al posto del dado o delle carte nei seguenti casi:

1. determinare l'assegnazione dell'iniziativa
2. aggiungere punti ai propri valori d'attacco (spada) o sottrarli a quelli dell'avversario (scudo)
3. togliere 1 punto alla resistenza di un battaglione avversario giocando 3 punti spade
4. ripristinare di 1 punto la resistenza di un battaglione utilizzando 3 punti scudo.

33. Il Proditor in battaglia

I Benefici Proditor possono sottrarre un beneficio all'avversario o far tradire una compagnia di ventura, uno dei maggiori pericoli in battaglia. Chi assolda una o più compagnie di ventura può cercare di fidelizzarla al massimo offrendo prima dello scontro una cifra più alta rispetto a quella d'ingaggio, la cifra va scritta su un foglietto e consegnata chiusa al Notaro e va comunque corrisposta alla fine dello scontro. Se un giocatore decide di provare a comprare il tradimento di una compagnia di ventura schierata dall'esercito avversario, deve giocare un Proditor e fare un'offerta pubblica che il Notaro confronta con il prezzo pattuito da chi si era assicurato i servizi della compagnia, se è superiore la compagnia tradisce, in caso contrario, il giocatore non potrà cercare di far tradire una compagnia per il resto della battaglia. In questo caso, però, la cifra offerta al capitano di ventura non va corrisposta.

La compagnia di ventura che tradisce viene riunita da chi ne ha comprato i servizi e attacca il comandante e il suo gruppo che azzerano i punti di difesa per due attacchi consecutivi. Se la resistenza del comandante si azzerava, è costretto a fuggire abbandonando il carroccio e costringendo il suo esercito ad abbandonare il campo di battaglia.

34. Perdite in battaglia

Mentre i punti di resistenza perduti durante uno scontro possono essere recuperati automaticamente a battaglia finita, le perdite di soldati comunali non possono essere reintegrate prima di 12 mesi e il sestiere per tutto il periodo, restando spopolato, non può pagare contributi.

35. Rotta

Il battaglione in difficoltà perché ha perso tutti i punti di resistenza va in rotta (tranne che il giocatore non decida di mantenerla in campo) e fugge dal campo di battaglia.

36. Piccola battaglia campale

Se le compagnie di ogni contingente impegnato in uno scontro sono tre, il contingente viene diviso in tre gruppi da una compagnia ciascuno. Le regole sono quelle del combattimento.

37. Fine di una battaglia

Una battaglia si conclude quando uno dei contendenti decide di lasciare il campo della contesa o se si cattura o elimina il comandante o il carroccio. Al vincitore (o ai vincitori) vengono attribuiti 3 punti vittoria, mentre allo sconfitto (o agli sconfitti) ne vengono tolti 3. Se si cattura il Carroccio, viene attribuito 1 punto vittoria a tutti i Comuni vincitori della battaglia, mentre ne viene tolto 1 a tutti quelli sconfitti. Si può concordare una resa trattandone le condizioni, ma mantenendo il carroccio. In questo caso al vincitore vanno 2 punti e lo sconfitto ne perde 2.

38. Razzie

La razzia interessa l'area produttiva intorno al Comune. Se non è rappresentato basta una sola compagnia di cavalleria per condurla perché nessuna delle fazioni all'interno di esso tenterebbe una sortita per il timore che l'altra possa prendere il governo cittadino. Se il Comune è rappresentato decide il giocatore.

Le razzie riducono le ricchezze dei cittadini perché ne distruggono le aree produttive, se sono ripetute nel corso di un anno possono portarli alla povertà: la prima procura a chi la fa 1.500 fiorini, la seconda 900 e la terza 600. Per ognuna di esse scende la disponibilità di denaro e il contributo alla cosa pubblica diminuiscono in proporzione: dopo la prima i cittadini possono pagare 1.500 fiorini l'anno, dopo la seconda 600, dopo la terza nulla.



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

39. Assedio

Per assediare un Comune l'attaccante sposta il contingente sulla plancia di fronte ad esso, il Notaro gli consegna il Trabucco con il quale deve cercare di vincere la resistenza delle mura. Non è necessario dichiarare guerra. Se l'opposizione interna è di almeno due sestieri e il Podestà attaccato non gode di più di 40 fiorini di bonus Buon governo o Aلعenate, gli assediati restano automaticamente all'interno delle mura cittadine, la stessa cosa avviene per i Comuni non rappresentati.

Gli assediati possono solo difendersi: i valori dei dadi vanno attribuiti alla difesa, quelli degli assedianti all'attacco. Le mura cittadine hanno 2 punti di valore base attribuiti sia alla difesa che alla resistenza, 3 e 3 se sono state irrobustite le mura, 4 e 4 se sono state costruite le torri. Per vincerle la resistenza si usano i trabucchi che hanno un valore d'attacco di 2 punti, si possono usare i Benefici.

In un turno possono essere effettuati 4 tiri. Un assedio potrebbe protrarsi per più turni, ma sarebbe preferibile toglierlo se alla fine dei lanci di proiettili le mura resistono ancora, se non si vuole correre il rischio di venire attaccati 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'adesione gratuita dei sestieri della sua fazione.

Un altro modo per penetrare all'interno delle mura cittadine è l'utilizzo di un beneficio Proditor che induce i sestieri aderenti alla fazione dell'assediante ad aprire le porte del Comune.

Se si riesce a vincere l'opposizione dell'assediato (azzerando i punti resistenza delle mura, o utilizzando un Proditor), si penetra all'interno del centro abitato: se il Comune non è rappresentato gli abitanti si arrendono automaticamente, se è rappresentato decide il suo Podestà. Lo scontro si svolge secondo le norme che regolamentano la piccola battaglia campale (§ 36).

Durante la battaglia cittadina eventuali sestieri di fazione opposta a quella del Podestà possono intervenire in aiuto dell'attaccante se questi gioca un Beneficio Proditor favorendone la fuga prima di iniziare l'assedio e/o aprendo le porte cittadine.

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 delle mura, l'esercito vincente può tornare a quello di provenienza nel turno successivo. È consentito assediare un Comune aderente alla stessa fazione, purché non faccia parte della stessa lega perché in caso contrario se ne verrebbe automaticamente espulsi.

40. Comune conquistato

Se il Comune viene conquistato tramite una battaglia o un assedio, il vincitore ha l'adesione automatica dei sestieri della sua fazione, ma deve chiedere ad ogni sestiere di fazione opposta che gli giuri fedeltà, la risposta viene data tramite il lancio di un dado D4:

1. Il sestiere si rifiuta di giurare fedeltà e i suoi cittadini vanno in esilio volontario
2. Il sestiere è disposto a giurare fedeltà, ma il vincitore deve dare il contributo maggiorato, se non vuole affrontarlo i cittadini che ne fanno parte vanno in esilio
3. Il sestiere è disposto a giurare fedeltà, ma il vincitore deve dare metà del contributo maggiorato, se non vuole affrontarlo i cittadini che ne fanno parte vanno in esilio
4. Il sestiere giura fedeltà al vincitore

Ad ogni sestiere esiliato vengono confiscati i beni corrispondenti al triplo del valore del loro contributo alla cosa pubblica il cui introito va ad impinguare le casse comunali.

Il Comune stremato dalle razzie può essere conquistato dallo stesso Podestà che le ha organizzate o da un altro. Anche in questo caso, i sestieri della fazione del proponente aderiscono senza condizioni, mentre per quelli di fazione opposta si deve seguire la procedura descritta sopra. Il problema di fondo in un Comune che ha subito molte razzie sono le condizioni di povertà dei cittadini che non consentono loro di versare contributi alla cosa pubblica. Per far ripartire l'economia, il Podestà deve versare (a spese sue o del suo Comune) ai cittadini una somma che permetta loro di riattivare la produzione e ricostituire le ricchezze. Più alta è questa somma, prima la cosa pubblica riceve contributi: versando un terzo della somma occorrono 24 mesi, versandone metà occorrono 12 mesi, versandoli tutti già dall'inizio del nuovo anno i cittadini possono versare il contributo. Il governo viene affidato ad un Podestà fedele a quello che ha conquistato il Comune.

41. Contributo alla cassa pubblica in un Comune con meno abitanti

I sestieri che hanno perso una parte della popolazione a causa di un esilio o per le perdite in battaglia danno un contributo proporzionale al numero di sestieri presenti e a quello del loro censo. Si rammenta che i Bellatores versano 900 fiorini di contributi all'anno, i Allectatores 600, i Laboratores 300 fiorini. Il Notaro deve annotare la nuova situazione fiscale.

42. Accoglienza di rifugiati

Il Podestà che accoglie fuorusciti da un altro Comune deve provvedere al loro mantenimento versando il corrispettivo del loro contributo alla cosa pubblica per aiutarli a inserirsi nella nuova realtà comunale. A partire dal nuovo anno i nuovi cittadini forniranno un contributo al pari di quelli nati nel Comune. Il Notaro deve tenerne nota.

43. Fine della partita e punti vittoria

Al termine prefissato della partita ad ogni giocatore viene attribuito 1 punto per ogni sestiere che ha aderito alla sua politica, 1 ogni 500 fiorini in più rispetto al capitale iniziale ancora in cassa, 3 per ogni vittoria in battaglia campale e per ogni assedio concluso con la conquista del Comune, 2 se la resa è stata concordata, 1 se si è conquistato un carroccio in battaglia. Vengono, invece, tolti 3 punti per ogni sconfitta in battaglia campale, 3 se il Comune viene conquistato a seguito di un assedio, 1 se si è perso il carroccio in battaglia, 2 se la resa è stata concordata, 1 per data di battaglia proposta rifiutata. Se si viene esiliati dal proprio Comune vengono detratti 12 punti. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto vince la partita.

Sito web ed espansione wargame

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. 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".

ingraziami

Ringrazio mio figlio Alessio, il caro amico Manuele Demi, gli amici della Tana dei Goblin di Siracusa Carlo Caldarella, Salvo Tricky Tringale, Salvo Chilardi, Jacopo Di Gesù, 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 alacremente 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 tavolo 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 le regole di questo gioco prima di licenziarlo



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 Cervi snc - 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia**

IL GIOCO IN SINTESI

Dotazione iniziale	Carta del Comune, 6 carte Mercator, 1600 fiorini la pedina Potestà viene consegnata all'atto dell'insediamento		
Costi adesione sestieri (almeno 4 su 6)	I Bellatores: 120 - III Mercatores: 90 - V Laboratores: 60 - II Mercatores: 120 - IV e VI Laboratores: 80		
Valore fiorini oricalco: grigio scuro rame: arancio bronzo: marrone argento: grigio chiaro oro: giallo	Oricalco piccolo: 10 Oricalco medio: 20 Oricalco grande: 50 Rame piccolo: 60 Rame medio: 80 Rame grande: 100	Bronzo piccolo: 200 Bronzo medio: 300 Bronzo grande: 500 Argento piccolo: 600 Argento medio: 800 Argento grande: 1000	Oro piccolo: 2.000 Oro medio: 5.000 Oro grande: 10.000
1ª proposta alla fazione		2ª proposta alla fazione	3ª proposta alla fazione
propria	abversa	abversa	abversa
Bellatores 120 fiorini Mercatores 90 fiorini Laboratores 60 fiorini	Bellatores 160 fiorini Mercatores 120 fiorini Laboratores 80 fiorini	Bellatores 240 fiorini Mercatores 180 fiorini Laboratores 120 fiorini	Bellatores 360 fiorini Mercatores 270 fiorini Laboratores 180 fiorini
Contributi annuali versati dai sestieri alla cosa pubblica	Bellatores: 900 fiorini, Mercatores: 600 fiorini, Laboratores: 300 fiorini Totale: 3.000 fiorini - dopo la costruzione di strade: 4.000 fiorini dopo la costruzione di aree produttive: 5.000 fiorini		
Opere pubbliche (non si può costruire la cattedrale prima di mura e strade)	1° Mura: difesa e resistenza +3 2° Torri: difesa e resistenza +4	1° Strade e ponti: contrib. +33% 2° Aree prod.: contributi+33%	1° Cattedrale: bonus x 2 2° Uffici pubblici: bonus x 4
Costi e materiale opere pubbliche	3 partite di materiale edile e 2 di legname: 900 fiorini	Manodopera: 300 fiorini	Bonus mecenate: 300 fiorini
Bonus fazione del Podestà Bonus fazione opposta	Buongoverno 20 fiorini Buongoverno 10 fiorini	Mecenate 40 fiorini Mecenate 20 fiorini	Opere pubbliche d'immagine: Cattedrale x 2, Palazzi x 4
Cambio di fazione	1° cambio: doppio	2° cambio: triplo	non più di due cambi
Valore base merci: 10 fiorini Oscillazioni prezzi: ± 10 fiorini	Beneficio spade: + 10 fiorini Beneficio scudo: - 10 fiorini		
Carte Mercator: in un anno se ne può giocare un numero corrispondente a quello dei giocatori	Carte Annales: una a inizio mese, si sceglie la vicenda con un dado e si assegna ad un Comune tramite sorteggio con il Podestà		
Benefici: massimo 3 per turno, costo 100 fiorini l'uno	Proditor: sobillatore, tradimento in battaglia e negli assedi, ruba una carta Annales al Notaro, ruba un Beneficio ad un altro Podestà		
Benefici politici spade: 10/30 fiorini meno per strappare un sestiere ad un altro Podestà	Benefici politici scudi: 10/30 fiorini meno per avere l'adesione di un sestiere		
Spostamenti plancia politica: 12 caselle, colli costo 2, monti costo 6, fiumi come 4 caselle tranne che lo si attraversi in città			
Feditori: M12 A2 D1 R2 - Palvesari: M6 A1 D1 R2 - Fanti: M6 A1 D1 R2 - Podestà: A/D+1			
Dichiarazione di guerra: si concorda luogo e mese e si coinvolgono gli alleati in grado di raggiungerlo in un turno; tutte le compagnie possono raccogliersi nel Comune di uno di loro o sul campo di battaglia che si svolge al termine dell'azione politica del giocatore di turno			
Mercenari: 1000 fiorini al mese -per pagare la loro fedeltà offerta segreta prima della battaglia Capitano di ventura: M12 A3 D2 R2			
Iniziativa: totale dei punti d'attacco e di difesa delle compagnie + punti 2 dadi D4 e Benefici (spade aggiungono punti, scudi li sottraggono)			
Battaglia: si formano 3 battaglioni con un valore di resistenza massimo per ognuno di 8 punti, più eventuale retroguardia di riserva col comandante e il carroccio; dietro ogni battaglione si colloca un segnalino danni orientato verso il livello complessivo di resistenza del battaglione. Davanti si colloca un gruppo di carte della contesa corrispondenti al numero di pedine che compone il battaglione. Chi ha l'iniziativa gira una carta da uno dei tre gruppi, l'avversario gira la carta contrapposta, si sommano i valori d'attacco complessivi del battaglione ai punti d'attacco della carta e si sottraggono quelli di difesa del battaglione avversario con quelli di difesa della sua carta, chi ha più punti d'attacco vince lo scontro			
Beneficio spade: A+1+2+3 - Scudi: D+1+2+3 - 3 spade: resistenza -1 - 3 scudi: resistenza +1 - Proditor: sottrae un beneficio, 1 pedina più offerta pubblica per far tradire una compagnia			
1ª razza: 1500 fiorini - 2ª 900 - 3ª razza: 600 fiorini - Conquista Comune: sestieri della fazione amica adesione spontanea, sestieri di fazione avversa tiro del dado con 4 è sì - Ripresa economica: pagando un terzo del contributo 24 mesi, pagando la metà 12 mesi, pagando tutto subito			
Punti vittoria: 1 punto a sestiere +3 punti vittoria in battaglia o in assedio +1 punto carroccio preso +1 punto ogni 500 fiorini in più rispetto al capitale iniziale - 3 punti sconfitta in battaglia o in assedio -1 punto perdita del carroccio -12 punti perdita Comune			