

FAQ

Nel gioco è prevista la presenza di un arbitro?

No, in caso di controversie è preferibile lasciar decidere alla sorte.

Dal momento che il Regno di Sardegna si allea alla Lega Prammatica a partire dal 4° turno, è consentito all'alleanza franco-bavarese cercare di conquistarla prima?

No. In realtà il Regno di Sardegna era inizialmente alleato della Francia, ma non ebbe un ruolo attivo nelle fasi iniziali del conflitto, poi, allettato dalle migliori prospettive che un legame con l'Austria offriva, preferì passare alla Lega Prammatica, appunto, a partire dal 1742.

Come distinguere le forze di Hannover da quelle inglesi?

Formano un unico esercito. Il re d'Inghilterra era l'elettore di Hannover.

I Paesi Bassi austriaci e il Ducato di Milano vanno considerati come Stati alleati della Prammatica sanzione?

No, sono domini austriaci, quindi estensioni territoriali della Monarchia asburgica. La conquista delle città principali, rispettivamente Lussemburgo e Milano permette alla coalizione contraria alla Prammatica sanzione di controllarne il territorio.

Mantova e Parma facevano parte del Ducato di Milano?

No, dopo l'acquisizione da parte degli Asburgo ne dipendevano politicamente, ma da un punto di vista formale erano Stati a parte. Ai fini del gioco, però, il controllo di Milano determina automaticamente quello di Mantova e di Parma e di Piacenza.

Come vengono percepite le rendite delle città?

In unica soluzione all'inizio della partita, crescono solo se si conquistano nuove città tramite alleanze o azioni militari.

Se si perde una capitale, si perdono le rendite di tutte le città dello Stato?

Sì, le rendite complessive vengono acquisite dall'avversario.

Le rendite bonus date dalle carte delle Vicende possono essere assimilate alle altre?

No, vanno tenute separate, ma possono essere spese al posto delle rendite delle città, per esempio, per cercare di stringere nuove alleanze, per costituire nuove armate, per rimpiazzare eventuali perdite subite in battaglia.

E' possibile acquisire l'alleanza di uno Stato che fa parte della coalizione nemica?

Solo costringendola ad un trattato di pace. L'alleanza, però, non è attiva, lo Stato resta in una condizione di neutralità.

E' consentito stazionare su una città di uno Stato indipendente?

Solo se è alleato, in caso contrario la permanenza di un'armata equivale ad un assedio e dev'essere risolto con le regole degli assedi. E', invece, sempre consentito l'attraversamento di una città indipendente.

E' consentito attraversare una città di uno Stato costretto alla pace?

Sì, ma non ne è consentito lo stazionamento a meno che lo Stato non venga attaccato.

E' consentito attraversare uno Stato neutrale?

Dal momento che gli spostamenti sono permessi solo attraverso le strade, l'unico Stato neutrale che lo consente è la Repubblica di Venezia.

E' permesso l'attraversamento di una città della coalizione avversa?

Da un punto di vista politico no, ma sta alla coalizione nemica decidere se attaccare l'armata o meno.

Le città conquistate militarmente danno la stessa rendita di quelle acquisite tramite alleanza?

Sì.

E' possibile utilizzare le armate di uno Stato costretto alla pace?

No, tranne nel caso che venga attaccato dalla coalizione di cui faceva parte: il giocatore che controlla la coalizione che l'ha costretto alla pace può costituire un'armata nazionale a partire dal primo anno utile assegnandogli la carta Armata che sarebbe toccata ad uno degli Stati della coalizione..

E' possibile far presidiare da una propria armata uno Stato che ha accettato un trattato di pace?

No, se ne possono solo presidiare le strade d'accesso da città vicine al confine.

E' possibile riconquistare uno Stato che ha firmato un accordo di pace con la coalizione nemica?

Sì, ma resta in una condizione di neutralità.

E' possibile utilizzare i generali di uno Stato per guidare armate di un altro Stato della propria coalizione?

Sì, sempre, tranne che non facciano parte di uno Stato costretto alla pace. Unica eccezione Moritz von Sachsen che, anche in caso di firma della pace da parte della Sassonia, resta con la coalizione contraria alla Prammatica sanzione.

E' possibile trasferire un generale da un'armata all'altra o sostituire un generale con uno della propria dotazione non ancora utilizzato?

Sì, la sostituzione è immediata.

La costituzione di un'armata si paga?

Solo al momento del primo impiego in battaglia assieme al costo di arruolamento del generale che la comanda, poi si pagano solo le brigate che rimpiazzano quelle perdute in battaglia.

Si deve mantenere sempre lo schieramento proposto dalle carte Armata?

No, è possibile modificarlo con l'unica costante che l'artiglieria dev'essere collocata in fondo allo schieramento.

E' possibile formare un'ala costituita dalla sola cavalleria?

Sì.

Se in prima linea viene schierata la cavalleria e in seconda linea la fanteria, è possibile per quel raggruppamento effettuare tiri con i moschetti?

No.

Se dopo il tiro a lunga gittata restano solo carte Bersaglio, è possibile impiegarle anche nel tiro a corta gittata?

No, in questo caso si deve tirare un dado per stabilire preventivamente quale dev'essere l'obiettivo per il colpo dell'avversario, se esce 4, però, qualunque carta Colpo centra il bersaglio. Le carte Bersaglio rimaste possono essere utilizzate nella successiva fase di combattimento all'arma bianca per ridurre il punteggio dell'avversario o per ostacolare la carica della cavalleria.

Da quale linea devono essere conteggiate le perdite?

Da quella più a stretto contatto col nemico, cioè la prima.

Dopo la fase di tiro, è consentito fare attaccare la cavalleria prima della fanteria se costituisce un raggruppamento a parte?

Sì, ma se anche l'avversario ha un raggruppamento di cavalleria separato dalla fanteria, può sfidarlo, in questo caso prima si deve risolvere lo scontro fra le cavallerie.

Come si conteggiano i punti attacco della cavalleria?

Valgono sempre il doppio di quelli della fanteria, quindi una brigata integra di cavalleria vale 6 punti anziché 3.

E' possibile per la fanteria contrastare una carica di cavalleria?

Sì, utilizzando una carta Bersaglio "4" superstita o inviata dalla riserva del generale, i punti d'attacco della cavalleria si dimezzano.

E possibile unire due armate?

Sì, basta sovrapporre i segnalini dei due generali (quello di valore più alto sopra) e da quel momento le armate si muovono insieme. In caso di battaglia, se il numero di segnalini necessari a schierare l'armata è entro quello previsto dalle carte Armata, si uniscono semplicemente; se, invece, supera la dotazione iniziale, si raddoppia il valore d'attacco delle singole brigate.

Sono possibili schieramenti diversi da quelli previsti dalle carte Armata?

Fino a quando ci si mantiene entro il numero e tipo di unità previste dalle carte, sì, in caso contrario no.

Se si costringe un'armata che staziona su una città ad allontanarsi, è possibile prendere la città?

Sì, viene automaticamente conquistata anche senza assedio.

Se la città ha solo una guarnigione e può rispondere ad un assedio con il solo valore di difesa, come si evidenziano le perdite?

Per rendere più evidente l'andamento dell'assedio si possono utilizzare dei segnalini Brigata in ragione di una figura per punto di valore di difesa e i segnalini Reggimento relativi.

Una città può essere presa senza combattere?

Sì, basta collocare una o due armate accanto alla città senza attaccarla: se ha valore di difesa 2 si arrende subito, con VD4 si arrende dopo un turno, se ha VD6 dopo due turni