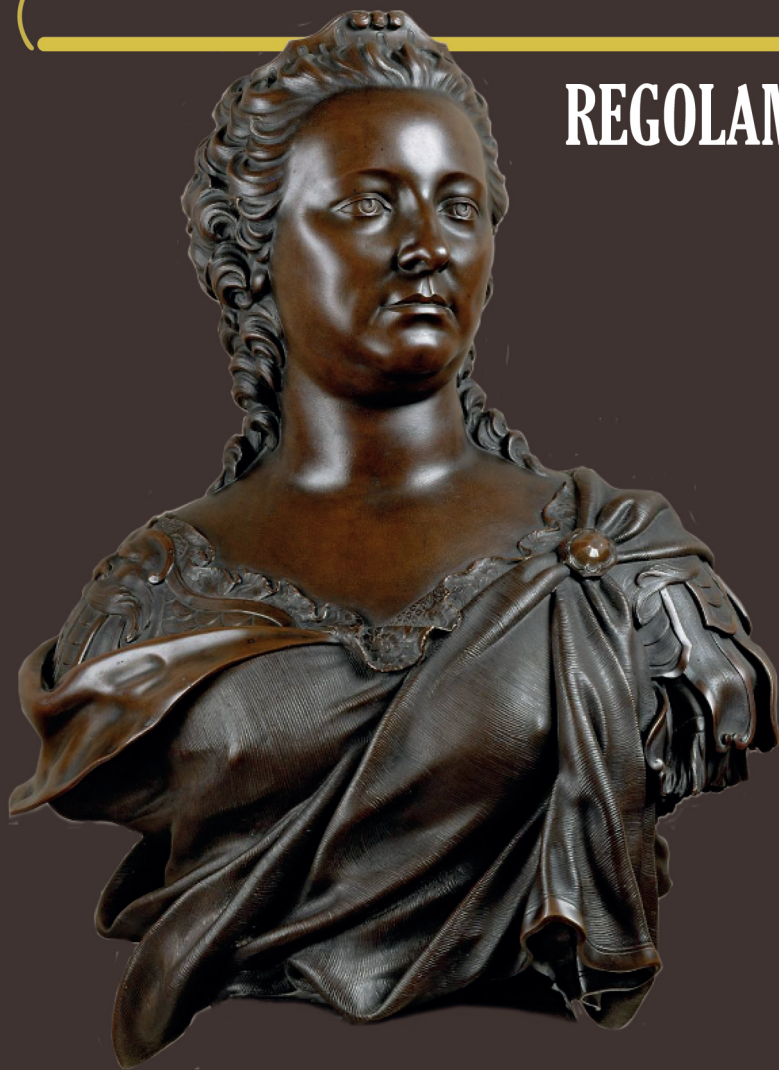


Sachsen

REGOLAMENTO



1. OBIETTIVI DEL GIOCO

La plancia rappresenta l'Europa centrale e l'Italia del Nord, vi si trovano gli Stati (riconoscibili dai colori di fondo), i centri abitati e le località dove si svolsero famose battaglie raccontati da strade sulle quali si muovono le unità. Gli Stati senza un particolare colore di fondo e senza città sono neutrali. Obiettivo della Lega Prammatica è quello di costringere gli Stati contrari alla Prammatica sanzione ad accettarla, mentre quello della coalizione franco-bavarese è quello di costringere Maria Teresa a rinunciare al trono. Si costringe uno Stato a chiedere la pace conquistandone la capitale e facendolo uscire dalla coalizione. Per ogni Stato che esce da una coalizione si riceve il corrispettivo dei punti rendita di tutti i centri abitati che ne fanno parte. Per quanto riguarda il

Ducato di Milano e i Paesi Bassi austriaci, domini dell'Austria, la conquista delle città principali, Milano e Lussemburg, non ha come conseguenza una richiesta di pace, ma la semplice acquisizione dei territori. Un bonus di altri 5 punti viene assegnato alla coalizione degli Stati contrari alla Prammatica sanzione se la Prussia alla fine del 1745 ha un'armata su Breslau e altri 5 punti se la coalizione ha un'armata su Kassel alla fine del 1745; 5 punti vengono assegnati alla Lega della Prammatica sanzione se riesce a costringere alla pace la Sassonia entro il 1743 e 5 punti se riesce a costringere alla pace la Baviera entro il 1745; la conquista di Paris o Wien comporta la sconfitta automatica dell'avversario.

Il Regno di Sardegna entra in guerra nel 1742 con la Lega Prammatica.

2. PREPARAZIONE

1. Scegliere o sorteggiare la coalizione
2. Mescolare le carte Vicende, selezionarne due per ogni anno a partire dal 1741 fino al 1747 e disporre le carte scelte in modo da seguire l'ordine cronologico
3. Mescolare le carte Armate e distribuirne 9 a ogni giocatore
4. Consegnare ad ogni giocatore le pedine dei 18 Generali della sua coalizione e quelle gemelle
5. Assegnare ad ogni giocatore una plancia Rendite e 9 cubetti gialli per segnare i punti rendita (PR)
6. Distribuire ad ogni giocatore le pedine Centri abitati degli Stati della sua coalizione
7. I giocatori assegnano un'armata ad ogni generale (uno alla volta alternandosi) ponendo sopra la carta Armata la pedina del comandante e collocando quella gemella sulla plancia politica entro i confini degli Stati della loro coalizione.
8. Collocare un cubetto sull'anno 1740 e iniziare la partita

3. TURNI DI GIOCO

1. Assegnare la prima carta Vicende dell'anno ad uno dei giocatori scelto tramite sorteggio
2. Si può aggiungere una nuova armata dal 1741 fino al 1747
3. Il giocatore selezionato effettua la prima azione (diplomazia o militare)
4. Il secondo giocatore effettua la sua prima azione
5. I giocatori effettuano 4 azioni a testa solo militari
6. Il secondo giocatore riceve la seconda carta Vicende dell'anno e ne legge il contenuto
7. I giocatori ripetono i punti da 2 a 4, ma invertendo l'ordine

AZIONI DEL 1740 E DEL 1748

Nel 1740 si possono assegnare fino a 9 armate ai generali da dislocare (alternandosi con l'avversario, un'armata alla volta) entro i confini degli Stati della propria coalizione.

Nel 1748 non si possono effettuare azioni militari, ma solo due azioni diplomatiche a scelta.

4. LE COALIZIONI E LE CONDIZIONI DI VITTORIA

Il conflitto vede schierati su fronti opposti gli Stati aderenti alla Lega Prammatica che sosteneva il diritto di Maria Teresa di governare e gli Stati alleati della Francia e della Baviera che contestavano il testamento di Carlo d'Asburgo.

Lega Prammatica

- Austria
- Ducato di Milano con Mantova e Parma
- Paesi Bassi austriaci
- Repubblica delle Province Unite
- Langraviato d'Assia
- Regno d'Inghilterra
(con Elettorado di Hannover)
- Regno di Sardegna (dal 1742)

Alleanza Franco-bavarese

- Regno di Francia
- Elettorado di Baviera
- Regno di Prussia
- Elettorado di Sassonia
- Ducato di Lorena
- Repubblica di Genova
- Ducato di Modena e Reggio
(Regno di Spagna)



5. I CENTRI ABITATI



Ogni Stato ha un certo numero di centri abitati rappresentati da pedine quadrate nei quali si trovano:

in alto il nome, al centro il simbolo che ne rappresenta il valore in punti rendita nel quale si trova la bandiera dello Stato (nel riquadro di destra i diversi simboli utilizzati), in basso il valore del centro abitato espresso in punti rendita (PR) e quello di difesa in caso di assedio (VD).

Sul retro della pedina si trovano gli stessi elementi, ma il simbolo è attraversato da una catena a indicare che la città è stata conquistata con la forza delle armi.

All'inizio del gioco ai giocatori vanno consegnate le pedine delle città possedute che possono essere implementate nel corso della partita tramite alleanze o conquiste. In entrambi i casi a chi se ne è assicurato il possesso va consegnata la pedina del centro abitato che va girata in modo da mostrare il lato con la catena se è stato conquistato con la forza.

6. PUNTI RENDITA

Ogni centro abitato ha un valore di rendita compreso fra 8 e 24 punti a seconda del tipo. Il totale dei punti rendita (PR) di tutte le città è 1138.

All'inizio della partita i giocatori ricevono un numero di punti rendita corrispondenti a quello delle città possedute:

LEGA PRAMMATICA

Austria: 21 città - 144 PR
Ducato di Milano: 4 città - 42 PR
Paesi Bassi austriaci: 4 città - 42 PR
Hannover (G. Bretagna): 6 città - 68 PR
Province Unite: 6 città - 68 PR
Assia: 7 città - 78 PR
Sardegna (dal 1742): 7 città - 78 PR



Grande capitale
PR 24 - VD 6
Esempio: Wien



Capitale
PR 18 - VD 4
Esempio: München



Piccola capitale
PR 12 - VD 2
Esempio: Modena



Città coalizione
PR 10 - VD 1
Esempio: Amsterdam



Città Stato indipendente
PR 8 - VD 1
Esempio: Heidelberg



Piccolo centro abitato dove si è svolta una battaglia senza valore in PR e VD

Totale rendite nel 1740: 442 PR

ALLEANZA STATI CONTRARI

Francia: 13 città - 144 PR
Baviera: 7 città - 78 PR
Prussia: 11 città - 118 PR
Sassonia: 6 città - 68 PR
Genova: 2 città - 22 PR
Lorena: 2 città - 22 PR
Modena e Reggio: 2 città - 22 PR
Totale rendite nel 1740: 474 PR

I punti rendita vanno segnati nella plancia Rendite composta da tre riquadri con tre linee di caselle con i numeri da 1 a 9, da 10 a 90, da 100 a 900.

Nel primo riquadro "Rendita a disposizione" si devono collocare 3 cubetti (uno

RENDITA DISPONIBILE									
100	200	300	400	500	600	700	800	900	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
RENDITA UTILIZZATA									
100	200	300	400	500	600	700	800	900	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
RENDITA BONUS									
100	200	300	400	500	600	700	800	900	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

per ogni linea di caselle) per indicare i punti totali a disposizione; nel secondo “Rendita utilizzata” si devono collocare altri 3 cubetti per indicare a mano

a mano che si impiegano i punti rendita impiegati per le operazioni che prevedono un costo (arruolamento delle truppe, azioni diplomatiche); nel terzo riquadro “Rendita bonus” si devono segnare con lo stesso sistema i punti rendita che si ricevono tramite le carte degli eventi che vanno diminuendo quando vengono utilizzati.

Se si conquista una città o se ne strappa una all'avversario o se ne perde una, si deve aggiornare il primo riquadro in modo da avere il polso della situazione generale.

A parte la conquista di nuove città e i punti acquisiti tramite le carte delle vicende, non è possibile implementare i punti rendita in altro modo. Se gli indicatori del secondo riquadro pareggiano quelli del primo, non ci sono più punti a disposizione tranne quelli provenienti dai bonus e da eventuali città libere acquisite o città strappate all'avversario. I punti vengono suddivisi fra gli Stati che formano le coalizioni secondo le necessità strategiche dei giocatori.

7. LE AZIONI

I giocatori hanno a loro disposizione cinque azioni l'uno per ogni turno di gioco.

Le azioni possono essere:

militari: muovere un'armata, impegnare battaglia o assediare una città

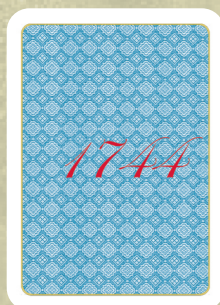
diplomatiche: cercare di stipulare un'alleanza con uno Stato indipendente o tentare di strappare una città o uno Stato già alleato della coalizione avversaria

economiche: acquisire punti rendita grazie ad una carta Vicende

Le azioni devono essere eseguite alternandosi a partire dal giocatore che utilizza la carta delle vicende.

Quando entrambi i giocatori hanno eseguito tutte le azioni a disposizione, il turno ha termine.

8. LE CARTE VICENDE



Oltre a scandire i turni, le carte Vicende offrono delle opportunità ai giocatori in tre ambiti: militare, diplomatico, economico. Sulle carte all'interno e sul dorso sono riportati gli anni cui si riferiscono le vicende, per ogni anno quattro carte.

Prima di iniziare la partita le carte vanno mescolate, quindi se ne selezionano due per ogni anno (quelle in più vanno scartate), che devono essere disposte in ordine cronologico a partire dal 1741 al 1747.

All'inizio di ogni anno, dopo aver spostato il cubetto sul nuovo anno del calendario che si trova nella parte inferiore della plancia, la prima carta dev'essere assegnata tramite sorteggio ad uno dei due giocatori, all'altro viene attribuita la seconda carta dell'anno.

Ogni carta riporta una vicenda storica dalla quale può scaturire un obbligo esposto nella parte mediana della carta; nella parte inferiore sono riportate alcune opportunità favorevoli al giocatore che la sta utilizzando e che possono essere eseguite al posto di alcune azioni previste nel turno; se la vicenda riguarda il giocatore che sta utilizzando la carta, può scegliere tre delle quattro opportunità a disposizione; se, invece, non riguarda il giocatore che la sta utilizzando, può scegliere due delle tre opportunità a disposizione.

ATTENZIONE Se non si può o non si vuole eseguire la disposizione, si deve rinunciare ad una delle opportunità previste dalla carta.

Esempio: Il giocatore che rappresenta la Lega Prammatica riceve la carta del 1743 intitolata “Vittoria di Giorgio II a Dettingen” legata alla sconfitta patita dall'esercito francese ad opera della coalizione anglo-tedesca e che prevede lo spostamento obbligatorio di un'armata inglese nel centro

COME SI LEGGE UNA CARTA VICENDE

1744

I francesi vincono a Madonna dell'Olmo

L'esercito francese vince la battaglia di Madonna dell'Olmo.

Obbligo	
Un'armata francese si muove a Cuneo	
Opportunità Prammatica Armata: nemica ferma Armata: colpo +1 Alleanza: libero +1 Rendita: 30 PR	Opportunità Alleati Armata: nemica ferma Alleanze: avversario -1 Rendita: 20 PR

Immagine della vicenda

Anno nel quale ha luogo la vicenda

Titolo della vicenda

Descrizione della vicenda

Azione obbligatoria

Opportunità a disposizione degli alleati contrari alla Prammatica sanzione che in questo caso possono disporre di due opportunità sulle tre proposte perché la vicenda non li riguarda

Opportunità a disposizione della Lega Prammatica che in questa carta sono tre sulle quattro disponibili perché la vicenda la riguarda

La prima parte della carta è puramente descrittiva, fornisce solo un legame con le vicende storiche che si sono svolte durante la guerra di successione austriaca, ma non obbligano i giocatori a ripercorrere pedissequamente ciò che avvenne.

La vicenda fornisce un aggancio alle due sezioni sottostanti, cioè l'Obbligo e le Opportunità.

L'Obbligo può prevedere una determinata azione a carico del giocatore che sta utilizzando la carta solo se la vicenda riguarda la sua coalizione. Alcune carte non prevedono alcun obbligo, così come non ci sono obblighi se la vicenda non riguarda la coalizione del giocatore cui la carta è stata assegnata.

Le Opportunità offrono dei vantaggi ai giocatori che possono sfruttarle al posto di alcune azioni (due se la vicenda non riguarda la coalizione che la sta utilizzando, tre se la riguarda). I giocatori devono sempre scartare una delle azioni proposte e scegliere quelle previste che convengono alla loro strategia.

Le azioni previste dalle Opportunità possono essere:

ARMATA

colpo +1: assegna una carta Colpo in più alla riserva del generale se l'armata è impegnata in una battaglia

bersaglio -1: sottrae una carta bersaglio dalla riserva del generale avversario se l'armata è impegnata in battaglia

ferma: un'armata a scelta di chi gioca la carta è costretta a stare ferma per il turno

ALLEANZA

libero +1: si riceve un bonus di 1 punto al risultato del dado se si sta cercando di stringere un'alleanza con uno Stato indipendente

avversario -1: si riceve un bonus di 1 punto al risultato del dado se si sta cercando di strappare uno Stato alleato della coalizione nemica

RENDITA

10, 20, 30, 40 PR: si riceve la rendita indicata dall'opportunità che va segnata nel terzo riquadro della plancia delle rendite, "Rendita bonus"

abitato di Dettingen. Il giocatore non ha armate in grado di raggiungere il punto se non attraverso una marcia forzata che la esporrebbe alla penalizzazione di una carta bersaglio in caso di battaglia, decide, quindi, di non eseguire l'azione obbligatoria rinunciando ad una delle tre opportunità previste dalla carta da scegliere fra le quattro disponibili, cioè, Armata: bersaglio -1, Armata: colpo +1, Alleanze: avversario -1, Rendita 40 PR. Decide di avvalersi della prima e dell'ultima opportunità, attaccando un'armata avversaria in un'altra città.

9. AZIONI DIPLOMATICHE

All'inizio del suo turno un giocatore può effettuare una singola azione diplomatica tramite la quale può cercare di stringere un'alleanza con uno Stato indipendente, non legato ad una delle due coalizioni, o si può tentare di strappare uno Stato alleato della coalizione nemica. Questo secondo tentativo può essere fatto solo se la città principale dello Stato non supera 12 punti di rendita, ma sono esclusi in ogni caso i domini austriaci nei Paesi Bassi e nell'Italia settentrionale che possono essere conquistati solo con azioni militari.

Per riuscirci si deve tirare un dado D4, se si realizza 4 l'alleanza è stretta, in tutti gli altri casi no. E' possibile cercare di migliorare il punteggio del dado tramite dei bonus che si ottengono versando il doppio del valore della rendita della città principale per ogni punto del dado fino al massimo di 2 punti. Se si utilizza l'Opportunità di una carta Viende che assegna un punto di bonus, si risparmia il versamento di un punto.

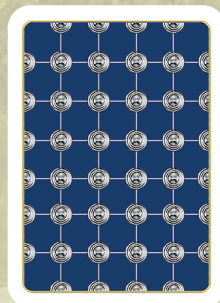
10. ARMATE



Le armate sulla plancia di gioco sono identificate dai generali che le comandano.

La loro pedina ha il colore di fondo dello Stato che rappresentano, l'immagine del comandante, accanto il valore di comando sintetizzato in VC (da 1 a 3) posto sopra la bandiera dello Stato, sotto l'immagine si trova il suo nome. Sul verso della pedina gli stessi elementi, ma con il VC ridotto di 1

punto, questo lato va utilizzato se l'armata ha subito perdite non ancora rimpiazzate. Ogni pedina di comando ha un doppio che viene posto sopra l'armata assegnata rappresentata da una carta Armata.



Le carte Armata sono in totale 36, vanno mescolate all'inizio della partita e ne vanno distribuite 9 ad ogni coalizione.

Le carte riportano il valore dell'armata espresso dal costo in punti rendita necessari per costituirle, escluso il generale.

Un'armata può essere piccola se vale 18 o 24 punti, media se ne vale 36 o 48, grande se vale 60 o 72 punti, per ogni grandezza sono disponibili 6 carte.

Il costo si riferisce al valore di ogni brigata, cioè dell'unità militare di base rappresentata dalla figura di un soldato a piedi o a cavallo o con un cannone: una brigata di fanteria costa 3 PR, una di cavalleria o di artiglieria 6 PR.

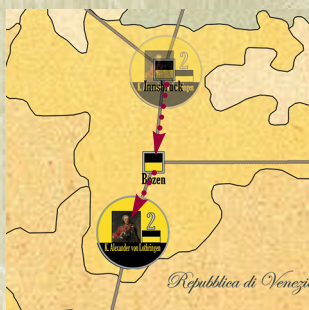
Il generale ha un costo di 3 PR per ogni punto di VC. Un generale può comandare qualsiasi armata della coalizione.

Le carte presentano lo schieramento tipo dell'armata disposta in battaglia con tre raggruppamenti (centro ed ali) formato da 2 o 4 brigate, un'eventuale riserva costituita da 2 o 4 brigate ed un'eventuale reparto di artiglieria in fondo allo schieramento costituito da 1 o 2 brigate.

La carta armata resta occultata fino a quando non viene impegnata per la prima volta in battaglia, da quel momento resta scoperta sotto la pedina del generale cui è stata assegnata.

11. MOVIMENTI SULLA PLANCIA

Sulla plancia politica sono rappresentati tutti i centri abitati raccordati fra loro da strade. La distanza fra due centri abitati costituisce un punto movimento.



L'armata austriaca comandata dal generale von Lothringen si sposta da Innsbruck a Trient consumando 2 dei 3 PM a disposizione in marcia normale

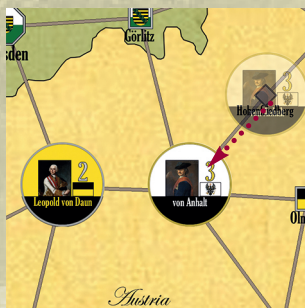
La pedina del generale che rappresenta l'armata può spostarsi solo da un punto movimento (PM) a quello contiguo. In marcia normale un'armata si sposta fino a 3 PM per turno, mentre a marce forzate fino a 5 PM. Il movimento a marce forzate, però, penalizza l'armata se impegnata in battaglia nel turno dello spostamento perché è costretta a rinunciare ad una carta Colpo che viene tolta dalla riserva del generale. Non si può spostare un'armata più di una volta per turno. E' consentito il passaggio attraverso un centro abitato di uno Stato indipendente, ma non la sosta tranne che non sia un alleato o che non lo si metta sotto assedio. Il passaggio attraverso una città della coalizione nemica non è possibile se non mettendola sotto assedio.

12. LA BATTAGLIA

Ogni armata ha un'area d'influenza che corrisponde ad 1 PM in ogni direzione. Se un'armata entra dentro l'area d'influenza di una colonna nemica, la sfida in battaglia, se questa accetta lo scontro, i due contendenti predispongono le loro truppe per la battaglia che viene combattuta attraverso le carte della battaglia. Se per una o entrambe le armate si tratta del primo scontro, i giocatori girano la carta armata corrispondente al generale mostrandone la consistenza e prendono un numero di pedine brigata sufficiente a raggiungere il valore dell'armata e del suo generale, che viene sostituito con la pedina con lo stesso colore delle brigate **pagandone l'arruolamento**.

Se dopo aver visto il valore d'armata dell'avversario, un giocatore intende ritirarsi, può farlo abbandonando la città nella quale si trova che viene catturata dall'altro giocatore e deve allontanarsi a marce forzate in modo da non poter essere raggiunto dall'av-

versario che occupa il centro abitato sul quale stazionava in precedenza l'armata nemica, può spostarsi anche se ha consumato tutti i punti movimento a disposizione nel movimento precedente.



L'armata prussiana comandata dal generale von Anhalt, proveniente da Hohenfrieberg, raggiunge Chotusisz ed entra nell'area d'influenza dell'armata austriaca comandata da von Daun di stanza a Prague

13. LE BRIGATE

La battaglia viene condotta tramite le pedine brigata di due colori, bianco e blu. Per ogni colore i giocatori dispongono di 9 pedine di fanteria, 3 di cavalleria, 1 di artiglieria. Le pedine hanno due figure di soldati da una parte ed una dall'altra che rappresentano le brigate; ogni pedina rappresenta una linea.



I giocatori dividono le pedine brigata in modo da costituire tre raggruppamenti paralleli che formano le due ali e il centro dell'armata per un totale massimo di 12 brigate. E' possibile collocare una o due brigate di cavalleria in seconda linea anziché in terza (mai in prima nella fase iniziale dello scontro) o in un raggruppamento a parte dietro le due linee di fanteria; si può costituire una riserva di fanteria disposta dietro il raggruppamento centrale, l'artiglieria si colloca in fondo allo schieramento con dietro la pedina del generale (si può utilizzare la gemella di quella usata per gli spostamenti sulla plancia politica).

Le pedine di ogni raggruppamento, se superano le due brigate, vanno impilate una sull'altra, quelle di sopra si considerano in prima linea, le altre in seconda linea. Assieme alle pedine brigata i giocatori devono prelevare un numero di segnalini reg-



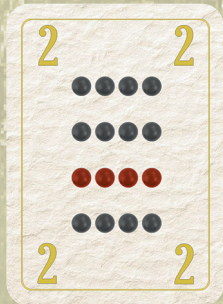
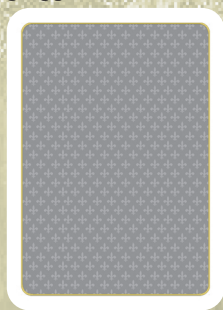
gimento corrispondente ai raggruppamenti nei quali è divisa l'armata, esclusa l'artiglieria, rappresentati dalle silhouettes dei soldati.

glieria, rappresentati dalle silhouettes dei soldati.

14. CARTE DELLA BATTAGLIA

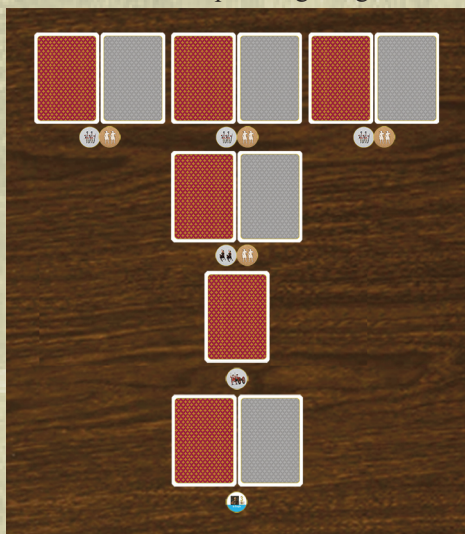
Il combattimento si svolge fuori della pianca in due fasi: quella di tiro e all'arma bianca; la prima fase è a sua volta divisa in tiro a lunga e a corta distanza, la seconda in carica e mischia. L'iniziativa va al complesso Generale-Armata col punteggio più elevato, in caso di parità all'attaccante.

Gli scontri vengono risolti tramite le carte della battaglia che sono di due tipi: **Colpo** dal dorso rosso (48 carte) e **Bersaglio** dal dorso grigio (24 carte). Dopo aver mischiato i due mazzi e prelevato le carte, i giocatori le collocano coperte davanti ad ogni raggruppamento.



Le carte Colpo hanno 4 linee di palle di cannone, tre linee colorate di grigio, una di rosso e un numero ai quattro angoli che identifica la posizione delle palle rosse; le carte Bersaglio hanno 4 linee di soldati, tre

grigie ed una rossa la cui posizione è richiamata dai numeri impressi agli angoli.



Le carte Colpo vengono distribuite in ragione di una per ogni brigata, quelle Bersaglio di una per ogni fila, quindi, un raggruppamento con quattro brigate riceve quattro carte colpo e due bersaglio, uno con due brigate riceve due carte colpo ed una bersaglio. Se c'è una riserva, lo stesso; l'artiglieria riceve solo una o due carte colpo a seconda se è formata da una o due brigate ed una Bersaglio che rappresenta il risultato che devono conseguire i tiri dell'artiglieria avversaria per centrare l'obiettivo.

Il generale riceve da una a tre carte Colpo e tre Bersaglio che fungono da riserva e possono essere inviate a qualunque brigata in caso di necessità.

L'obiettivo nei tiri a corta e a lunga distanza è quello di centrare la fila di fanti rossi della carta Bersaglio dell'avversario con la corrispondente fila di palle di cannone rosse della propria carta Colpo.

I giocatori collocano la carta Colpo e quella Bersaglio coperte sul tavolo e le girano contemporaneamente, se la fila di palle rosse della carta Colpo corrisponde a quella dei fanti rossi della carta Bersaglio dell'avversario si infligge un danno la cui consistenza dipende dalla distanza del tiro. Per i tiri a lunga gittata si utilizzano tutt'e quattro le file, per quelli a corta distanza si escludono le carte con la quarta fila rossa.

Esempio: Il giocatore prussiano mostra la carta Colpo 2 e la carta Bersaglio 3, quello austriaco la carta Colpo 1 e la carta Bersaglio 2, il prussiano centra il Bersaglio dell'avversario che invece manca il colpo. I giocatori tirano a corta distanza: quello prussiano mostra la carta Colpo 3 e quella Bersaglio 1, mentre l'avversario la carta Colpo 1 e la Bersaglio 3. Entrambi centrano il bersaglio dell'avversario infliggendo un danno.

Se l'obiettivo viene centrato a lunga distanza, si infligge 1 punto di danno, se viene centrato a corta distanza se ne infliggono 2. Nell'esempio di prima, alla fine della fase di tiro l'austriaco ha subito 3 punti danno e il prussiano 2.



In alto: una delle due brigate della prima linea ha perso un reggimento il segnalino Reggimento a destra va girato in modo da mostrare la sagoma di un solo soldato

In basso: la prima linea ha perso tre reggimenti, la

pedina Brigata a sinistra va girata in modo da mostrare un solo soldato, mentre il segnalino Reggimento va nuovamente girato in modo da mostrare due sagome di soldati perché la brigata superstita è ancora integra.

Quando s'infligge un danno il segnalino reggimento della linea interessata viene girato in modo da mostrare un solo simbolo, se si subisce un secondo colpo si elimina il segnalino reggimento, al terzo colpo subito si elimina una brigata girando la pedina. Sempre riprendendo l'esempio di prima, l'austriaco perde un'intera brigata mentre il prussiano perde due reggimenti della brigata in prima linea.

I giocatori effettuano un tiro a corta ed uno a lunga distanza per ogni raggruppamento (centro, ala sinistra, ala destra), ma a condizione che abbiano 3 o 4 brigate; se una divisione ha 2 brigate, può effettuare solo uno dei due tiri.

Se non si hanno carte Bersaglio, il colpo centra l'avversario procurandogli un danno; per cercare di evitarlo, si può tirare un dado D4, se si realizza lo stesso punteggio del colpo nemico, non si subiscono danni, in

caso contrario si riceve un danno.

Esauriti i tiri a distanza, gli avversari si affrontano all'arma bianca caricando.

Lo scontro avviene raggruppamento per raggruppamento con le carte Colpo rimaste di cui si utilizzano solo i punti ai quali si aggiunge 1 punto per ogni reggimento superstita, chi realizza il punteggio maggiore elimina 1 reggimento all'avversario, se entrambi realizzano lo stesso punteggio eliminano un reggimento all'avversario. Le carte Bersaglio eventualmente rimaste possono essere utilizzate al posto di una carta Colpo per ridurre il punteggio dell'avversario.

Le perdite vanno conteggiate sempre a partire dalle brigate in prima linea, cioè quelle poste sopra le altre.

Se le carte Colpo o Bersaglio terminano, si inviano le brigate di riserva (anche dividendole) a sostegno di uno o più raggruppamenti con le loro carte. Esaurite le carte a disposizione delle brigate, il generale può inviarne dalla riserva ai raggruppamenti che ne hanno bisogno.

Quando tutt'e le carte sono esaurite lo scontro prosegue con un dado D4 che somma i suoi punti a quello dei reggimenti fino a quando uno dei due fronti non cede.

15. CAVALLERIA



Un giocatore può decidere di utilizzare alcune brigate di cavalleria che possono costituire un raggruppamento a parte o la riserva ovvero sostituire una o due brigate di fanteria schierate

in seconda linea. I cavalieri non tirano a distanza, combattono solo all'arma bianca.

Se si sostituisce una brigata di fanteria con una di cavalleria in uno o in due raggruppamenti, la fase di tiro avviene secondo le modalità descritte sopra, se, invece, si sostituisce l'intera seconda linea di un raggruppamento, si può tirare un solo colpo a corta o a lunga distanza, subendo il colpo dell'avversario in uno dei due tiri. Il vantaggio della cavalleria si sente nella fase di carica e mischia perché aggiunge 1 punto al totale per ogni reggimento montato impegnato. Il vantaggio dato dalla carica della cavalleria si perde se il giocatore avversario utilizza una carta Bersaglio "4" rimasta al raggruppamento o inviata dalla riserva di

carte del generale: in questo caso il punteggio della cavalleria viene dimezzato, come se caricasse la fanteria.

Le brigate di cavalleria, dietro invito di uno dei giocatori possono scontrarsi in mischia secondo le modalità descritte sopra; se l'avversario sfidato rifiuta, la cavalleria può attaccare uno dei raggruppamenti di fanteria a scelta.

16. ARTIGLIERIA



L'artiglieria può tirare uno o due colpi a lunga gittata a seconda se è costituita da una o due brigate. L'obiettivo da centrare è costituito dalla carta Bersaglio assegnata all'artiglieria avversaria che resta coperta fino a quando non si

mostra il Colpo o i Colpi della propria artiglieria: se si centra la fila rossa della carta Bersaglio con il proprio colpo, si infligge la perdita di un reggimento. L'artiglieria tira sempre alla prima linea di uno dei raggruppamenti a scelta del giocatore che la sta utilizzando.

Il generale che comanda il tiro dell'artiglieria può utilizzare una carta Colpo della propria riserva per effettuare un secondo o un terzo tiro (a seconda se le brigate d'artiglieria sono una o due). Chi riceve il tiro mantiene la carta Bersaglio in precedenza utilizzata.

L'artiglieria spara solo prima della fase di tiro della fanteria, poi resta inattiva per tutto il resto della battaglia.

17. RISERVA DEL GENERALE

Il generale ha a sua disposizione un numero di carte della battaglia corrispondente a quello del suo VC, gli viene assegnato lo stesso numero di carte Colpo e Bersaglio, ma complessivamente ne può impiegare fino a raggiungere il suo VC, quelle in più devono essere eliminate.

Esempio: Un generale con VC 2 ha due carte Colpo e due Bersaglio, impiega una Bersaglio per sostenere la difesa di un raggruppamento, quindi impiega una Colpo per rafforzare l'attacco di un altro raggruppamento, le altre due carte a sua disposizione vengono eliminate.

18. DISIMPEGNO

Un'armata in difficoltà può tentare di disimpegnarsi tirando un dado D4 e confrontando il risultato con questa tabella:

1. L'armata non può disimpegnarsi, ma può ritentare dopo un turno
2. L'armata può disimpegnarsi, ma perde 2 reggimenti
3. L'armata può disimpegnarsi, ma perde 1 reggimento
4. L'armata può disimpegnarsi senza perdite

19. ROTTA

Un'ala che ha 4 reggimenti in meno rispetto all'armata nemica può andare in rotta se l'avversario chiede un test del morale che si effettua con un dado D4, confrontando il risultato con questa tabella

1. L'intera ala va in rotta, si perdono 3 reggimenti
2. L'ala va in rotta, si perdono 2 reggimenti
3. Un solo reggimento va in rotta e si perde
4. L'ala regge

20. RINFORZI

Le armate che hanno subito delle perdite possono reintegrarle pagando dai punti rendita rimasti il corrispettivo, cioè 1 punto per ogni reggimento di fanteria e 2 per ogni reggimento di cavalleria o di artiglieria.

Se un'armata non può venire ricostituita integralmente, si deve annotare il numero di reggimenti che mancano e la pedina generale della plancia va girata in modo da mostrare il lato con il valore di comando ridotto di 1 punto, stessa cosa va fatta per quella generale posta sopra la carta armata.

Reggimenti mancanti ad un'armata possono, comunque, essere prelevati da altre armate. Per ricostituire un'armata si deve attendere un turno.

21. ASSEDI

Una città può essere assediata da una o più armate difendendosi con i suoi VD ai quali si possono sommare quelli di un'eventuale ar-

mata asserragliata dentro il centro abitato. Se la città ha un VD1 o 2, si arrende subito, se ha un VD3 o 4 si arrende dopo 6 mesi, se ha un VD6 dopo un anno. Se l'assediante vuole prendere subito una città deve utilizzare le carte della battaglia 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 in ragione di una carta Colpo per ogni VD e una Bersaglio ogni 2 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. Se non ha un'armata dentro il centro abitato, l'assediato deve utilizzare i segnalini reggimento in numero corrispondente a quello del VD del centro abitato. Se si esauriscono i reggimenti del difensore, la città viene presa.

Se l'attaccante esaurisce le carte e il difensore ha almeno 1 reggimento, 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 arrivata a dare man forte agli assediati.

Nel caso della città di uno Stato indipendente, la resa è automatica.

Se si cattura una capitale, lo Stato si arrende.

22. CONGIUNGIMENTO DI ARMATE

E' possibile unire due armate e farle procedere assieme sulla plancia politica sovrapponendo le pedine dei generali. Sopra va collocata quella che rappresenta il comandante in capo. In caso di battaglia, se le brigate in più consentono di costituire una formazione come quelle proposte dalle carte Armata, si utilizza quello schema. Se, invece, la dotazione di pedine Brigata è insufficiente, si devono raddoppiare i valori d'attacco di quelle schierate.

Esempio: un'armata con VA24 si unisce ad una con VA18, si costituisce un'armata con 12 brigate di fanteria ed una di cavalleria.

Esempio: un'armata con VA48 si unisce ad una con VA 60, cinque linee di fanteria valgono doppio, la sesta ha un valore normale, la cavalleria forma un raggruppamento a parte costituito da 4 brigate, l'artiglieria può tirare tre volte.

Per quanto riguarda la riserva di carte a disposizione del generale, si prende in considerazione solo quella corrispondente al VC del comandante in capo.

23. TRATTATI DI PACE

Gli Stati che stipulano un trattato di pace con una delle due coalizioni escono definitivamente di scena e vengono considerati a tutti gli effetti neutrali. Non ne è consentito l'attraversamento se non ad armate della coalizione con la quale è stata stipulata la pace. Se un'armata dell'altra coalizione ne varca i confini, dichiara guerra allo Stato. Il giocatore che guida la coalizione con cui ha stretto il trattato utilizza le carte Armata in precedenza assegnate.

Sito web ed espansione wargame

All'indirizzo telematico www.fabra.biz/sachsen/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 "Espansione Wargame".

UN ESEMPIO DI BATTAGLIA

Terzo turno di gioco. Siamo nel 1741, il giocatore della coalizione contraria alla Prammatica sanzione riceve la carta “La Prussia sconfigge l’esercito austriaco” che obbliga la Prussia ad inviare un’armata a Breslau e offre tre opportunità da scegliere fra queste quattro possibilità: Armata: bersaglio -1, Armata: colpo +1, Alleanze: libero +1, Rendita: 40 PR



Il giocatore che rappresenta la coalizione decide di spostare l’armata prussiana comandata da Friedrich Hohenzollern (il re Federico II) da Landsberg a Glogau in marcia normale entrando, così, nell’area d’influenza dell’armata austriaca comandata da Lorenz di stanza a Breslau.

Il generale prussiano ha un VC3, mentre quello austriaco ha un VC2.

Federico è al comando di un’armata con VA 60, quindi forte di 12 brigate di fanteria, 2 di cavalleria, 2 d’artiglieria. Lorenz guida un’armata con VA 48, dunque ha

a sua disposizione 10 brigate di fanteria, 2 di cavalleria ed 1 d’artiglieria. Dal momento che per entrambe le armate è la prima battaglia, i giocatori non conoscono la forza della colonna nemica.

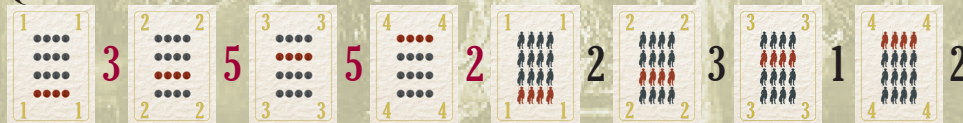
Quando vengono rivelate le carte Armata, il giocatore austriaco si rende conto di doversi scontrare contro un avversario più forte, sia come valore di comando sia per il valore dell’armata, oltretutto verosimilmente favorita da una delle opportunità della carta Vicende, ma non può abbandonare la città per non offrire all’avversario la possibilità di conquistare una città obiettivo che darebbe un ulteriore bonus di 5 punti se mantenuta fino al 1745.

I giocatori prelevano a caso un numero di carte battaglia corrispondenti alla forza delle armate e dei loro comandanti: quella prussiana preleva 16 carte colpo per il numero di brigate e 7 bersaglio per quello delle linee e 3 carte colpo e 3 bersaglio per il valore del generale, quella austriaca 13 carte colpo per il numero di brigate e 6 bersaglio per quello delle linee e 2 carte colpo e 2 bersaglio per il valore del generale (si ricorda che per linea s’intende una pedina e che le brigate di artiglieria non ricevono carte bersaglio).

Il giocatore prussiano riceve:



Quello austriaco riceve:



Il giocatore prussiano ha molte carte Colpo “1” e “4” e carte Bersaglio “1”.

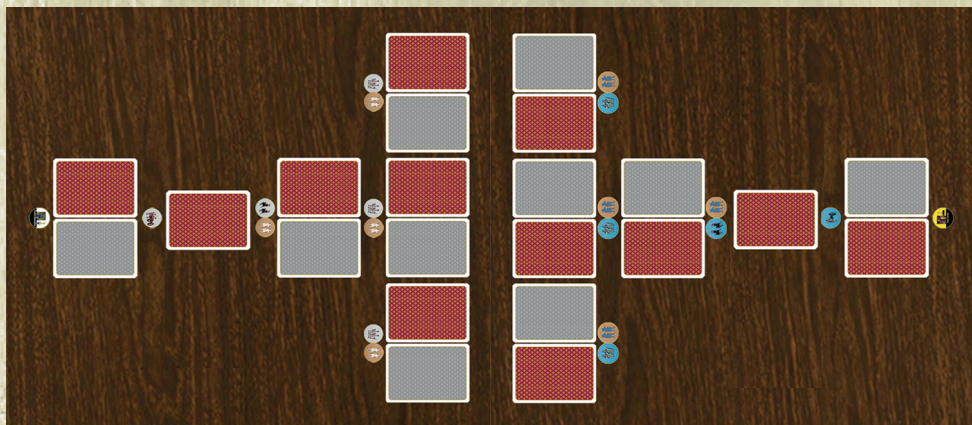
Quello austriaco molte carte Colpo medie e un maggior numero di carte Bersaglio “3”.

Il giocatore prussiano decide di utilizzare l’opportunità Armata: bersaglio -1 che gli permette di sottrarre una carta Bersaglio all’avversario che sarà eliminata dalla riserva del generale; la carta prelevata a caso risulta un “4”.

I giocatori prelevano un numero di pedine Brigata corrispondenti a quello delle unità previste



dalla carta Armata, inoltre, prelevano un numero di segnalini Reggimento corrispondenti alle linee dello schieramento esclusa l'artiglieria, infine, prendono la pedina generale collocata sopra la carta Armata corrispondente a quella che si trova sulla plancia. Ecco lo schieramento:



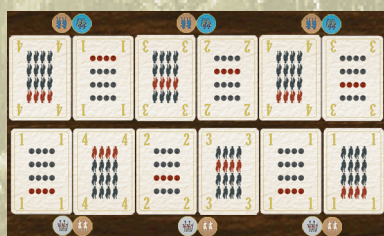
Il giocatore austriaco preferisce mettere in un raggruppamento a parte le brigate di cavalleria, anziché dividerle fra le ali assieme ad una brigata di fanteria per lato come previsto dalla carta Armata. In questo caso la seconda linea delle ali ha una sola brigata di fanteria e quindi avrà a sua disposizione una sola carta Colpo anziché 2, mentre quelle Bersaglio restano sempre una per linea anche se la seconda è dimezzata.

Il comandante prussiano ha l'iniziativa: 63 punti, composti da 60 punti armata e 3 VC del generale, contro 50 punti dell'avversario.

Inizia il tiro dell'artiglieria: quella prussiana utilizza un colpo "1", l'austriaco mostra la carta Bersaglio scelta come obiettivo per i tiri dell'avversario risulta appunto "1" causando la perdita di un reggimento che viene tolto dall'avversario alla prima linea dell'ala sinistra, risponde l'artiglieria austriaca che effettua l'unico tiro a sua disposizione utilizzando un colpo "2", il giocatore prussiano mostra il bersaglio scelto, un "3", il tiro, quindi, fallisce. Il giocatore prussiano mostra la seconda carta "Colpo", un "3" che manca il bersaglio. Il giocatore prussiano decide di tirare un terzo colpo utilizzando una carta Colpo "1" della riserva del generale che centra nuovamente l'obiettivo causando all'avversario la perdita di un altro reggimento all'ala sinistra.

Prima di proseguire con lo svolgimento della battaglia, si rende necessaria una precisazione: uno scontro avviene contemporaneamente fra le unità chiamate in causa da chi ha l'iniziativa e quelle corrispondenti dell'avversario, dal momento che l'artiglieria austriaca è composta da una sola brigata, non può rispondere ai colpi tirati da quella prussiana e deve attendere che si compia la prima fase dello scontro, in questo caso sostenuto dall'artiglieria.

Dopo i tiri dell'artiglieria, viene la fase dei tiri a lunga e corta gittata della fanteria.



Entrambi i giocatori sparano la prima salva a lunga gittata con tutti e tre i raggruppamenti girando la prima carta in precedenza selezionata per la prima linea delle ali e del centro dello schieramento

Nessuno dei colpi va a segno.

Il giocatore prussiano, dotato di molte carte Colpo "1", ne ha giocate due e si è liberato di tutte le carte Bersaglio "4", inutili per i tiri a corta gittata e per la fase di mischia. Ha, invece, tenuto di riserva tutte le carte Colpo "4", molto utili per la successiva fase di carica.

Quello austriaco ha utilizzato in maggior misura le carte Colpo medie, più presenti nella sua

mano, ma nessuna di esse è riuscita a sfondare la difesa prussiana.

I fanti tirano la seconda salva, stavolta a corta gittata. Nei tiri a corta gittata non si utilizzano le carte Colpo "4" e gli eventuali danni verrebbero raddoppiati.

L'ala sinistra prussiana centra il bersaglio eliminando 2 reggimenti dell'ala destra austriaca che risponde all'altra ala eliminando due reggimenti bianchi.

Il bilancio dopo i tiri dell'artiglieria e della fanteria vede in deciso vantaggio l'amata prussiana che ha eliminato 2 reggimenti all'ala sinistra e due all'ala destra e ha perso due reggimenti alla sua ala destra.

Esauriti tiri di moschetti, le due armate si affrontano all'arma bianca.

Il giocatore prussiano, che ha riservato le carte più forti alla cavalleria, decide di utilizzarla sfidando quella austriaca che è costretta ad accettare lo scontro vista l'inferiorità numerica della sua fanteria.

La cavalleria di entrambe le armate è composta da due brigate, quindi, può utilizzare due carte Colpo il cui risultato si va a sommare a quello dei reggimenti della linea, cioè 6 per parte (si ricorda che ogni reggimento montato vale 2 punti, quindi, il totale è 12 punti per parte).

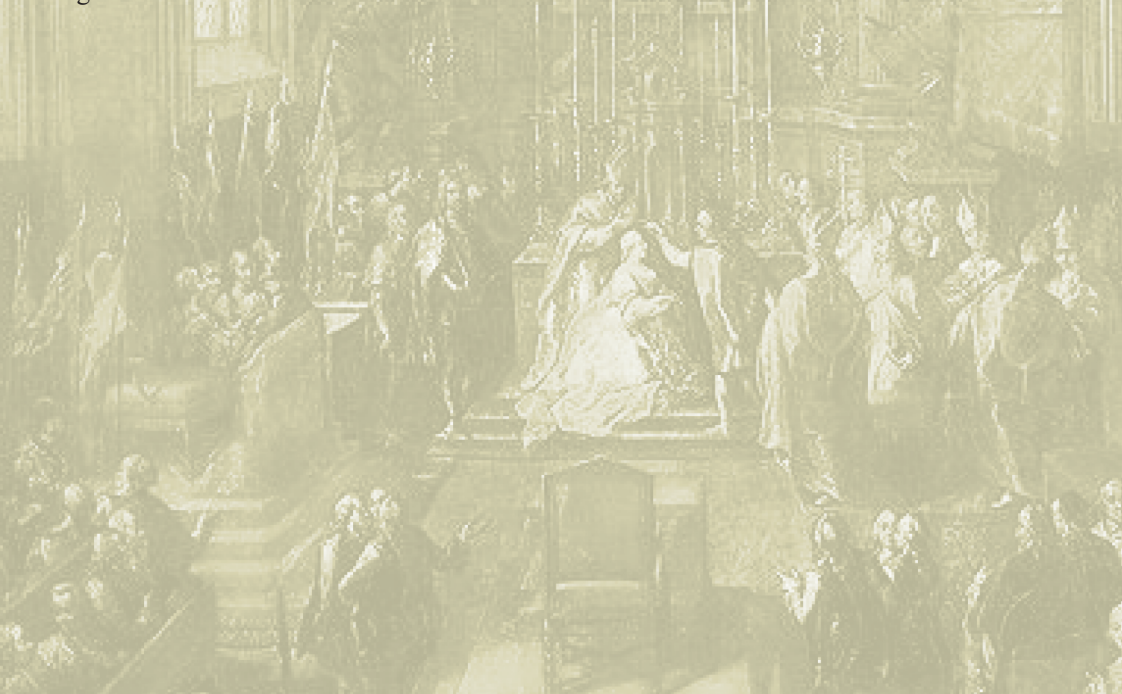


La carica (carte di sinistra) procura 1 danno a tutt'e due le brigate, ma alla successiva mischia la cavalleria prussiana riesce a deviare il colpo dell'avversario e a infliggerne uno grazie al Colpo "4" riservato al secondo attacco.

Il giocatore prussiano decide di inviare un'altra carta Colpo dalla riserva del generale, ma quello austriaco, consapevole di aver praticamente esaurito le carte di riserva a disposizione (gliene resta una sola) e in evidente inferiorità numerica, decide di provare a disimpegnarsi tirando un dado e realizzando 3: riesce, così, a ri-

piegare perdendo un altro reggimento di fanteria e arrivando a marce forzate a Brünn.

L'armata di Federico II prende possesso di Breslau, ricostituendo al turno successivo l'integrità della sua armata con il sacrificio di 12 PR.



Un po' di storia

Alla morte, senza eredi maschi, dell'imperatore Carlo VI d'Asburgo, l'elettore e duca di Baviera Carlo Alberto e l'elettore e duca di Sassonia Federico Augusto III di Polonia non riconobbero la validità della Prammatica Sanzione del 1713 con cui il defunto imperatore aveva designato sua erede la figlia primogenita Maria Teresa. Si formò così una vasta coalizione antiaustriaca appoggiata da Prussia, Spagna e Francia, mentre Maria Teresa ottenne l'appoggio dell'Inghilterra e dei Paesi Bassi. Nel 1741 Maria Teresa venne incoronata a Presburgo regina di Boemia. Nel 1742 i piemontesi, in precedenza alleati della coalizione antiaustriaca, si alleano con l'Impero, mentre Carlo Alberto di Baviera viene eletto imperatore con il nome di Carlo VII.

Le armate austriache subiscono una pesante sconfitta a Chotusitz da parte dei prussiani, Austria e Prussia firmano la Pace separata di Breslavia che riconosce alla Prussia il possesso della Slesia. Grazie all'appoggio dei sudditi ungheresi Maria Teresa riconquista la Baviera e la Boemia, e la Sassonia si ritira dalla coa-

lizione riconoscendo la validità della Prammatica Sanzione.

Nel 1744 il riavvicinamento della Prussia alla Francia scatena la seconda Guerra per la Slesia, l'Austria viene sconfitta militarmente a Fontenoy e Hohenfriedberg e cede definitivamente la Slesia alla Prussia.

Nel 1745, alla morte di Carlo VII, Francesco Stefano di Lorena, marito di Maria Teresa, fu incoronato imperatore con il nome di Francesco I.

Con il Trattato di Aquisgrana del 1748 terminò la guerra: Maria Teresa cedette a Federico II di Prussia parte della Slesia, a Carlo Emanuele III di Savoia i territori lombardi di Vigevano, dell'Oltrepò pavese e parte della contea di Anghiera; Filippo di Borbone ottenne i ducati di Parma, Piacenza e Guastalla; la Francia non ebbe alcun vantaggio territoriale e dovette restituire i Paesi Bassi austriaci. La fine della guerra non arrestò né l'antagonismo franco-inglese né quello austro-prussiano, che si manifestarono nuovamente poco tempo dopo con la Guerra dei Sette anni, quando l'Austria, alleata con Russia e Francia, cercò invano di recuperare la Svezia alla Prussia, alleata all'Inghilterra.

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 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”.

