

REGOLAMENTO DI GIOCO

MARIA

Vers. 1.0

MARIA TERESA E LA GUERRA
PER LA SUCCESSIONE AL TRONO AUSTRIACO

Per 2 o 3 giocatori di RICHARD SIVÉL



Traduzione di:
Alessio “Maestro Zen” Ferretti

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

1 CONCETTI BASE

♥ MARIA è un gioco per 2-3 giocatori ambientato durante la guerra per la successione al trono austriaco (1740-1748). Il gioco può essere giocato in 2 varianti: il gioco introduttivo (9 turni da giocare, circa 90 minuti con regole semplificate) o il gioco avanzato (12 turni, dalle 3 alle 5 ore, con le regole complete).

♥ Le sezioni da 1 a 13 espongono le regole per 3 giocatori valide per entrambe le varianti. Le sezioni da 15 a 23 espongono le regole per il solo gioco avanzato. Le regole per il solo gioco avanzato nelle sezioni da 1 a 13 si trovano all'interno dei riquadri grigi. Le regole aggiuntive per 2 giocatori si trovano nell'ultima sezione.

♥ Le condizioni di vittoria per il gioco introduttivo si trovano nella sezione 14, quelle per il gioco avanzato nella sezione 23.

♥ Il gioco Maria include:

- 1 tabellone di gioco
- 1 tabellone politico
- 22 adesivi per i generali e gli ussari
- 5 fogli armata
- 1 foglio da defustellare con 132 segnalini
- 192 carte, nel dettaglio:
 - 4 mazzi Carte Tattiche, 38 carte a mazzo
 - 25 carte politiche
 - 2 x 6 Carte Nazione (inglese e tedesco)
 - 3 aiuti del giocatore
- 1 compendio per le carte politiche
- queste regole e:



20 generali
di 6 colori



10 treni di rifornimento
di 6 colori



2 ussari
(bianchi)

2 I GIOCATORI

♥ I 3 giocatori rivestono i ruoli di Maria Teresa, Federico, e Luigi XV. Questi controllano le seguenti potenze:

- Maria Teresa: Austria (bianchi)
- Federico: Prussia (blu), Sassonia (verde), Armata Pragmatica (grigio)
- Luigi XV: Francia (rosso), Baviera (arancione)

Commento: L'Armata Pragmatica era composta da soldati della Gran Bretagna, l'Olanda e l'elettorado di Hanover.

♥ Austria, Prussia, Francia e Armata Pragmatica sono **superpotenze**, mentre Baviera e Sassonia sono **potenze minori**.

♥ Le seguenti potenze sono alleate tra loro:

- Francia, Baviera, Prussia e Sassonia
- Austria e Armata Pragmatica

♥ Le potenze che non sono alleate tra loro sono nemiche.

♥ Alcune potenze alleate cooperano:

- Francia e Baviera
- Prussia e Sassonia
- Austria e Armata Pragmatica

Commento: Come si può vedere, il ruolo di Federico nel gioco è schizofrenico. Quando gioca con la Prussia e la Sassonia è nemico dell'Austria, ma quando gioca con l'Armata Pragmatica è alleato dell'Austria. Ma non vi preoccupate, funziona tutto bene!

3 COMPONENTI DEL GIOCO

3.1 I pezzi del gioco

♥ Ogni potenza possiede generali e treni di rifornimento d'ora in avanti chiamati semplicemente **pezzi**. L'Austria ha anche 2 ussari. Gli ussari non vengono mai chiamati pezzi.

♥ Ogni generale ha un nome ed un numero di rango. Prima di giocare la prima partita gli adesivi vanno applicati ai generali per ogni potenza (blu sul blu, rosso sul rosso, ecc.). I 2 adesivi degli ussari vanno sui dischi bianchi degli ussari.

Commento: Per ragioni tecniche il foglio degli adesivi ne ha 2 bianchi.

♥ I segnalini da defustellare sono dei seguenti tipi:



Segnalini vittoria



Segnalini elettore



Segnalino turno



Segnalini politici



Cambio entrate



Segnalino
sovvenzione

3.2 Il tabellone di gioco ed il tabellone politico

♥ Il tabellone include 2 mappe: Fiandre e Boemia.

♥ Una griglia rettangolare divide le mappe in 44 settori. Ad ogni settore è assegnato un seme: cuori, quadri, fiori e picche. Questi semi coinvolgono le carte tattiche nella risoluzione dei combattimenti.

♥ **Territorio principale.** Per territorio principale di una potenza si intendono tutti i territori di quel colore. Notare come la mappa Fiandre include territori bianchi che appartengono al territorio principale dell'Austria. La Slesia non è territorio di nessuna potenza all'inizio della partita ma, durante il gioco avanzato, potrebbe diventare territorio della Prussia.

♥ Le mappe mostrano città connesse da strade. Le strade più spesse sono quelle principali. Le città connesse sono considerate adiacenti. Notare come alcune strade connettono le 2 mappe, Fiandre e Boemia.

♥ Alcune città sono speciali: possono essere fortezze minori, fortezze maggiori o città per la disposizione iniziale (guardare la legenda sul tabellone).

♥ **Controllo delle fortezze:** durante la partita una potenza controlla tutte le fortezze all'interno del proprio territorio

principale, non marcate con un segnalino vittoria, e tutte le fortezze esterne con un proprio segnalino vittoria o elettore.

♥ Ci sono 9 fortezze speciali che danno alla potenza che le controlla un elettore ciascuna (ad esempio Berlino). I voti degli elettori decidono le elezioni imperiali per le quali viene utilizzato anche il Collegio Elettorale (guardare il bordo inferiore del tabellone).

♥ Nell'angolo in alto a sinistra del tabellone ci sono le caselle vittoria: 8 caselle per le vittorie in battaglia (2 per ognuna delle 4 superpotenze), e 4 altre caselle vittoria.

♥ Lungo i bordi del tabellone ogni superpotenza ha una casella che rappresenta una zona esterna alla mappa, e una che contiene la propria scorta di segnalini vittoria.

♥ Il tabellone politico è spiegato nella sezione 17.

Commento: Le caselle con le zone esterne alla mappa vengono usate per i generali mandati nei teatri delle operazioni distanti (ad esempio l'Italia). Fintanto che un generale si trova fuori dalla mappa in una zona esterna, questo è considerato fuori dal gioco.

4 COME INIZIARE

♥ I giocatori possono scegliere i propri ruoli casualmente oppure trovando un accordo tra di loro.

♥ Mettere il segnalino del turno sulla spazio "1" sul tracciato del tempo (angolo in alto a destra del tabellone).

♥ Dividere un foglio armata in quattro parti e dare ogni quarto al rispettivo giocatore. Mettere da parte il quarto quarto (chiamato "Winter Scoring"), questo verrà utilizzato successivamente.

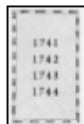
♥ Disporre tutti i pezzi come indicato sul tabellone di gioco (il foglio delle armate fornisce le coordinate). I generali vanno sulle città segnate con il loro numero di rango ed il rispettivo colore. I treni di rifornimento vanno sulle città segnate con una T del rispettivo colore. I 2 ussari austriaci vanno messi di fianco al tabellone. **NOTA:** 1) Un generale della Prussia inizia nella casella esterna alla mappa chiamata "Ostpreussen"; un treno di rifornimento prussiano inizia nella casella vittoria Slesia. Entrambi i pezzi sono considerati fuori dal gioco all'inizio della partita.

2) Dopo la disposizione iniziale tutte le città in cui si è posto un pezzo sono considerate normali.

♥ Mettere i seguenti numeri di segnalini vittoria per ogni superpotenza nella corrispondente scorta: Prussia 13, Francia 11, Armata Pragmatica 8, Austria 8.



Carte Tattiche



Carte politiche



Carte Nazione

♥ Mischiare uno dei quattro mazzi delle carte tattiche affinché possa essere usato immediatamente. Mettere a lato i restanti 3 mazzi per un utilizzo successivo.

♥ La Prussia mette 1 segnalino vittoria su due fortezze in Slesia (Liegnitz e Glogau). L'Austria mette segnalini

vittoria sulle altre 5 fortezze in Slesia. **IMPORTANTE:** Nel gioco avanzato questi segnalini vanno presi dalla scorta.

♥ Ogni potenza pesca la propria mano iniziale di carte tattiche. La Prussia ne riceve 9, la Sassonia 3, la Francia 2, la Baviera 5, l'Armata Pragmatica 3 e l'Austria 5.

♥ Il foglio delle armate indica il numero di truppe che ogni potenza possiede all'inizio della partita. Ogni giocatore assegna in segreto tutte le proprie truppe ai propri generali scrivendone il numero nei riquadri accanto ai nomi dei generali. Ogni generale deve ricevere almeno 1 truppa ma non più di 8. Alcuni generali hanno minimi più alti per la disposizione delle truppe, questi sono indicati sul foglio delle armate.

Esempio: La Prussia ha 22 truppe. Rispettando il valore minimo di disposizione Friedrich riceve 8 truppe, Schwerin 4, Erbprinz Leopold 4, der Alte Dessauer 6.

♥ Porre le fortezze di Koln e Mannheim con 2 segnalini elettore francesi e le fortezze di Mainz e Trier con segnalini elettore Austro-Pragmatici.

♥ Nel Collegio Elettorale mettere 1 segnalino elettore del colore corrispondente in ognuna delle 9 caselle (ad esempio mettere i segnalini elettore prussiani sulle caselle Berlino e Dresden).

♥ Dividere le carte politiche in 4 mazzi, 1 per ogni anno dal 1741 al 1744. Mischiare ogni mazzo separatamente. Impilare i mazzi in ordine cronologico (il 1741 in cima e il 1744 in fondo) creando così un unico mazzo.

♥ Sul tabellone politico mettere 1 segnalino politico in ciascun tracciato. Il segnalino va sulla casella contrassegnata con un asterisco.

5 SEQUENZA DI GIOCO

♥ Il gioco si svolge a turni. Ogni turno consiste di 5 fasi eseguite in ordine:

1. **Le superpotenze svolgono la fase politica (solo gioco avanzato).**
2. L'Austria posiziona gli ussari.
3. Fase azione di Francia e Baviera.
4. Fase azione di Prussia e Sassonia.
5. Fase azione di Austria e Armata Pragmatica.

♥ Le fasi azione sono il cuore del gioco. Ogni fase azione è divisa in 5 sotto-fasi. Le potenze che condividono la stessa fase di azione sono dette attive e giocano ogni sotto-fase contemporaneamente. Questo è valido anche per l'Austria e l'Armata Pragmatica anche se giocate da giocatori differenti. Le 5 sotto-fasi si svolgono rigorosamente nel seguente ordine:

1. **Carte Tattiche.** Le potenze attive pescano nuove carte tattiche.
2. **Il rifornimento** di ogni generale attivo viene controllato
3. **Movimento.** Tutti i pezzi attivi possono muovere. Questo include la conquista di obiettivi ed il rientro dei treni di rifornimento.
4. **Combattimento.** I generali attivi devono attaccare i generali nemici adiacenti.
5. **Le conquiste retroattive** vengono controllate.

♥ Dopo che tutte le fasi sono state completate si avanza il segnalino sul tracciato dei turni di uno spazio e si inizia il turno successivo.

♥ **Inverno.** Dopo ogni 3 turni, il normale corso della partita si interrompe a causa dell'arrivo dell'inverno. L'inverno non è un turno di gioco, nessuna delle fasi descritte precedentemente ha luogo. Durante l'inverno, i generali rimossi precedentemente dal tabellone possono rientrare e possono essere reclutate nuove truppe. Le potenze conducono queste attività nello stesso ordine usato per le fasi di azione. Dopo l'inverno la partita riprende normalmente.

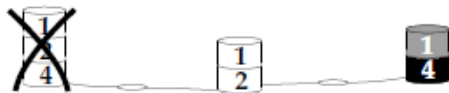
♥ In inverno i giocatori segnano i punti inverno (solo gioco avanzato).

6 PILE E TRUPPE

Prima di presentare le regole dettagliate per le differenti sotto-fasi è utile introdurre le regole basilari per le pile e le truppe.

♥ **Solo 1 pezzo può essere piazzato in ogni città.**

ECCEZIONE: Due generali possono occupare una città per formare una **pila**, ma solo se appartengono alla stessa potenza o a potenze cooperanti. Una pila di generali appartenenti a potenze cooperanti è chiamata **pila mista**. In entrambi i casi il generale con il rango più basso è il comandante supremo ed è posizionato in cima alla pila. Se 2 generali hanno lo stesso numero di rango (ad esempio Prussia N. 1 e Sassonia N. 1), il giocatore deve decidere nel momento in cui forma la pila quale dei due sarà il comandante supremo.



♥ **Ogni generale deve comandare almeno una truppa.**

♥ **Ogni generale non può mai comandare più di 8 truppe.**

♥ In una pila i generali della **stessa potenza** trattano la somma delle loro truppe come un valore comune. Questi devono comandare almeno 2 truppe e mai più di 16.

♥ L'allocazione delle truppe tra i generali di una potenza deve essere scritta sul foglio delle armate e tenuta segreta. Se, durante la partita, il numero delle truppe assegnate ad un generale cambia, il foglio è aggiornato con il nuovo numero. Un giocatore, se gli viene chiesto, deve comunicare il totale delle proprie truppe. Il numero di truppe assegnate ad un particolare generale viene reso pubblico solo durante il combattimento.

♥ Fintanto che i generali di **una potenza** sono impilati, un giocatore può trasferire truppe tra di loro quando vuole. Lo può fare anche durante la fase di azione di un altro giocatore. Le truppe non possono mai essere trasferite tra generali che non sono impilati o che appartengono a potenze diverse.

♥ Un generale che perde la sua ultima truppa viene rimosso

dal tabellone a meno che non si trovi in una pila e sia possibile trasferire almeno una truppa ad esso.

Esempio: Friedrich e Schwerin sono impilati. Hanno rispettivamente 4 e 5 truppe, per un totale di 9. Il giocatore prussiano decide di trasferire le truppe tra i generali impilati. Friedrich ottiene un totale di 7 truppe mentre Schwerin 2. Il giocatore aggiorna il foglio delle armate.

Esempio: Friedrich e Schwerin si trovano nella stessa situazione precedente. In combattimento perdono 8 truppe. L'ultima truppa rimasta va a Friedrich e Schwerin lascia la mappa essendo rimasto senza truppe. Supponiamo ora che loro abbiano perso solo 7 truppe. In questo caso entrambi i generali rimangono sulla mappa, ognuno con 1 truppa.

7 USSARI

♥ L'Austria ha 2 ussari che possono essere piazzati nelle città per condizionare il rifornimento nemico (guardare sezione 9).

♥ Gli ussari vengono piazzati nella fase ussari. Un ussaro può essere piazzato su una città qualsiasi, con le seguenti restrizioni:

- La città deve essere nella mappa Boemia e
- non può trovarsi a più di 4 città di distanza da un generale austriaco e
- non deve essere occupata da alcun pezzo.

♥ Se un ussaro si trova ancora sul tabellone (da un turno precedente), l'Austria può lasciarlo lì dov'è oppure riposizionarlo.

♥ Gli ussari non bloccano il movimento e la ritirata dei pezzi. Se un pezzo muove o si ritira dentro o attraverso una città con un ussaro, questo viene rimosso dal tabellone, ma potrà essere rimpiazzato nel turno seguente.

8 CARTE TATTICHE

♥ All'inizio della propria fase di azione ogni potenza attiva pesca un certo numero di carte tattiche (CT) dal mazzo:

Francia	4 (5)	CT	Baviera	2 (1)	CT
Prussia	3	CT	Sassonia	1	CT
Arm. Prag.	3	CT	Austria	5	CT

NOTA: Nei primi 3 turni la Francia pesca 4 CT per turno e la Baviera 2 CT a causa di una sovvenzione. A partire dal turno 4 la sovvenzione diventa opzionale. Per ogni turno in cui la Francia decide di non dare la sovvenzione alla Baviera, la Francia pesca 5 CT e la Baviera 1.

♥ **Una potenza minore non riceve CT (nemmeno sovvenzioni) se la sua fortezza maggiore è controllata dal nemico.**

♥ Le **potenze** non possono mai mischiare o scambiarsi CT. Una potenza accumula CT finché non le gioca. Non c'è un limite all'ampiezza della mano. Le CT non possono mai essere mostrate agli altri giocatori se non nel momento in cui vengono giocate. Ogni CT ha un seme (♥ ♣ ♠ ♦) ed un valore da 2 a 10. Ci sono carte speciali, i jolly, chiamate "Reserve". Quando un giocatore gioca una carta Reserve dichiara il suo seme ed il suo valore, da 1 a 8.

Consiglio: Tieni ogni carta nazione in cima alla mano di CT così a non confondere le mani delle varie potenze.

♥ Ogni volta che le CT vengono giocate sono messe da una parte e ordinate a seconda del loro mazzo di origine. Quando il primo mazzo viene terminato, usate il secondo mazzo come mazzo da cui pescare, e così via. Se anche il quarto mazzo finisce usate i due mazzi con più carte scartate per creare il mazzo da cui pescare CT. Mischiate i due mazzi insieme.

♥ In alcune situazioni i giocatori devono pagare alcuni costi usando le CT (ad esempio per il rifornimento, guardare sezione 9). Per questi costi si può usare una qualsiasi combinazione di semi, conta solo il valore. Se si paga più del dovuto non si riceve alcun resto.

9 RIFORNIMENTO

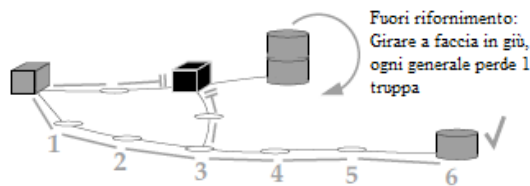
♥ I generali hanno bisogno di rifornimento. Lo stato del rifornimento dei generali di una potenza è controllato solamente nella sotto-fase rifornimento della fase di azione della potenza stessa.

♥ All'interno del proprio territorio principale un generale è sempre rifornito. RICORDA: All'inizio del gioco la Slesia non è territorio di nessuno.

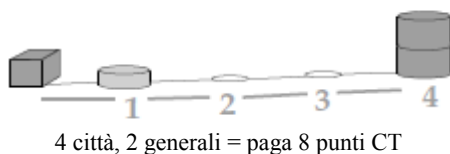
♥ Fuori dal proprio territorio, per essere rifornito, un generale deve avere un percorso di rifornimento verso un treno di rifornimento del proprio colore. Questo percorso non può essere più lungo di 6 città. Il percorso non può passare attraverso **pezzi nemici** (generali e treni di rifornimento).

♥ Se un generale non può essere rifornito durante la sotto-fase rifornimento, questo viene girato a faccia in giù e perde immediatamente una truppa. Se si trova già a faccia in giù rimane così e perde 2 truppe. Se si trova a faccia in giù ma torna ad essere rifornito allora viene rigirato a faccia in su.

♥ **I generali girati a faccia in giù non possono conquistare fortezze.**



♥ **Ussari.** Ogni generale nemico dell'Austria, il cui percorso di rifornimento passa attraverso un ussaro, deve pagare con le CT per essere rifornito. Il costo dipende dalla lunghezza del percorso, 1 punto CT per città (non ci sono penalità aggiuntive se si passa attraverso 2 ussari). Una potenza deve pagare se ha abbastanza CT per farlo. Se una potenza non può pagare il generale viene considerato non rifornito, con le relative conseguenze. In più la potenza deve rivelare tutte le sue CT per la verifica.



10 MOVIMENTO

10.1 Movimento

♥ Nella loro sotto-fase movimento le potenze attive muovono i loro pezzi. Una potenza può muovere tutti i pezzi che desidera, ma ogni pezzo deve finire il proprio movimento prima che ne venga mosso un altro. Un pezzo si può muovere solo una volta. Il movimento è da città a città lungo le strade.

♥ Un generale può muovere fino ad un massimo di 3 città, anche avanti ed indietro.



♥ Se l'intero movimento è sulla strada principale, il generale può muovere di 1 città إضافية, per un totale di 4.



Strada principale, +1!

♥ Un treno di rifornimento muove come un generale, ma di 1 città in meno (normalmente di 2 città, 3 sulla strada principale).



♥ Solo un pezzo si può trovare in una città (ECCEZIONE: le pile). In nessuna circostanza un pezzo può saltare su un altro. Quando un generale si impila ad un altro, il movimento di tutti e due termina immediatamente. Quando si impilano un generale a faccia in su ed uno a faccia in giù entrambi mantengono il loro orientamento.

♥ Un generale può entrare in una città contenente un treno di rifornimento nemico. In questo caso il treno viene eliminato (rimosso dal tabellone) ed il generale può continuare a muoversi.

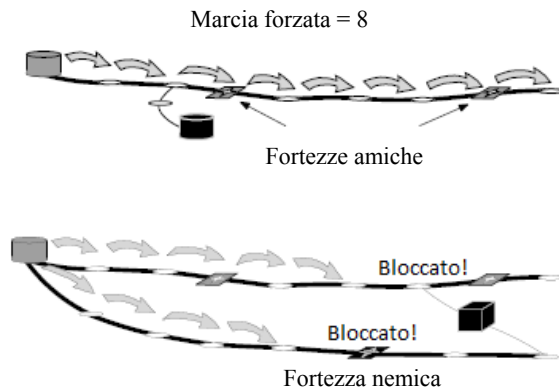


♥ **Marcia forzata.** In alcuni casi un generale può forzare la marcia (i treni di rifornimento non possono). Con una marcia forzata il generale può muovere fino a 8 città. Una marcia forzata:

- Deve essere **interamente** su una strada principale.
- Non può mai entrare o passare attraverso una **fortezza controllata dal nemico**. Se la marcia forzata inizia da una fortezza controllata dal nemico questa **non** può essere conquistata.

- Non può mai entrare o passare attraverso una città adiacente ad un pezzo **nemico** (sia esso un generale o un treno di rifornimento).

♥ **Non scordare che le fortezze nemiche ed i pezzi nemici bloccano la marcia forzata.**



♥ Solo i pezzi **francesi** e **austriaci** possono muoversi tra le 2 mappe, Boemia e Fiandre.

♥ I generali dell'Austria e dell'Armata Pragmatica possono impilarsi solo se entrambi i giocatori sono d'accordo.

♥ Se dovesse nascere una disputa tra l'Armata Pragmatica e l'Austria circa l'ordine con la quale vogliono muovere sulla mappa Fiandre, questi si alternano nei movimenti su questa mappa partendo dall'Armata Pragmatica.

10.2 Rientro dei treni rifornimento

- ♥ Durante la sotto-fase movimento una potenza può:
 - Far rientrare un treno rifornimento eliminato.
 - Rimuovere volontariamente un treno rifornimento dal tabellone e farlo rientrare immediatamente. ECCEZIONE: il treno di rifornimento nella casella Slesia non può lasciarla con questo metodo.
- ♥ In entrambi i casi:
 - Il rientro del treno di rifornimento costa 4 punti CT.
 - Il treno può rientrare su una fortezza maggiore all'interno del proprio territorio principale ma non può muovere nella sotto-fase corrente. Una **superpotenza** può scegliere una fortezza maggiore di una potenza cooperante minore per il rientro.
 - La fortezza scelta deve essere vuota e controllata da un alleato. Se non esiste una fortezza con queste caratteristiche il treno di rifornimento non può rientrare.

Esempio: La Francia fa rientrare il suo treno di rifornimento a Munchen. Questo è possibile poiché la Baviera è una potenza minore che coopera con la Francia. Il rientro costa 4 punti CT. La Francia paga con un 5 (e non riceve resto).

10.3 Conquista fortezze

♥ Il controllo delle fortezze cambia per mezzo delle conquiste. Solo un generale a **faccia in su** può conquistare una fortezza. Solo le fortezze **controllate dal nemico** possono essere conquistate (ad esempio la Prussia non può conquistare una fortezza sotto il controllo francese). Una fortezza nemica è conquistata quando:

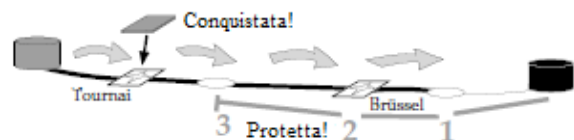
- Un generale a faccia in su **lascia** la fortezza (passandoci attraverso o iniziando il suo movimento dalla fortezza allontanandosi) e
- la fortezza **non è protetta**

♥ Una fortezza è **protetta** se un generale della potenza attualmente in controllo della fortezza è posizionato a 1, 2 o 3 città di distanza (è protetta anche se ci sono pezzi tra il generale che la protegge e la fortezza stessa). Inoltre i generali delle potenze alleate che cooperano si proteggono le fortezze a vicenda nello stesso modo. Ad esempio un generale della Armata Pragmatica protegge le fortezze austriache e viceversa.

♥ Un generale **non può** conquistare fortezze durante la marcia forzata (guardare sezione 10.1). Un generale può conquistare più di una fortezza in un singolo movimento. Dopo la conquista, gli altri pezzi possono entrare in una fortezza conquistata.

♥ **Conquista retroattiva.** Se un generale muove attraverso (o si allontana) da una fortezza protetta, un segnalino punto interrogativo va posto sulla fortezza. Nella sotto-fase della conquista retroattiva vengono controllate le fortezze con il punto interrogativo. Se la fortezza non è più protetta (a causa di una ritirata dopo un combattimento) questa viene conquistata retroattivamente. Se la fortezza è ancora protetta questa non viene conquistata ed il punto interrogativo viene rimosso. Nota che il generale che muove attraverso la fortezza non deve essere necessariamente essere il generale che ha forzato la ritirata nemica. L'importante è che sia il movimento che la ritirata si siano svolte nella stessa fase.

♥ Nel gioco avanzato quando prendi un segnalino punto interrogativo dalla scorta rimetticelo se la fortezza non viene conquistata retroattivamente.



Esempio: Un generale francese muove attraverso Tournai e Brussel. La fortezza non protetta di Tournai è conquistata. Brussel, controllata dall'Austria, è protetta da un generale della Armata Pragmatica e non viene conquistata.



Esempio (continua): Su Brussel è stato posto un segnalino punto interrogativo durante la sotto-fase movimento francese. Durante la sotto-fase combattimento della stessa fase, il generale a protezione della fortezza si è dovuto ritirare lasciando Brussel non protetta. Per questo Brussel viene conquistata retroattivamente.

Dopo la conquista il cambio di controllo è indicato:

♥ Se la potenza che controllava precedentemente la fortezza ha un segnalino vittoria su di essa questo viene rimosso (nel gioco avanzato viene riposto nella scorta).

♥ Se la fortezza conquistata è Trier, Mainz, Koln o Mannheim, gira il segnalino elettore dall'altra parte.
 NOTA: queste 4 fortezze sono speciali per 2 motivi: 1) Non sono mai segnate con segnalini vittoria; 2) Se l'Armata Pragmatica o l'Austria ne conquistano una la controllano insieme.

♥ Per le altre fortezze la potenza conquistatrice posiziona un suo segnalino vittoria sulla fortezza se:

- Si trova all'interno di un territorio **nemico**; o
- si trova all'interno del territorio di una **potenza minore amica** (questo è possibile se la conquista è in realtà una riconquista); oppure
- si trova in Slesia (le fortezze in Slesia sono **sempre** segnate con un segnalino vittoria).

♥ In tutti gli altri casi sulla fortezza **non** viene posto un segnalino vittoria. (la conquista è una riconquista di una fortezza di una superpotenza amica sul suo territorio. Questo tipo di fortezza, se non controllata da un nemico, è controllata dalla superpotenza a cui appartiene il territorio, ed il colore del territorio indica il controllo. Le fortezze in Slesia sono un'eccezione a questa regola come visto sopra).

♥ Le conquiste ad opera delle potenze minori sono segnate con i segnalini vittoria della superpotenza cooperante seguendo le regole scritte sopra.

Commento: I giocatori possono notare come la riconquista di una fortezza di una potenza minore sia premiata con un segnalino vittoria mentre la riconquista di una fortezza di una superpotenza no. Questo avviene per ragioni di bilanciamento del gioco.

Esempio: a) L'Austria conquista una fortezza in Baviera. Un segnalino vittoria viene posto sulla fortezza essendo questa su un territorio nemico.

b) La Baviera riconquista questa fortezza. Il segnalino vittoria austriaco viene rimosso.

Essendo la Baviera una potenza minore, sia piazza sulla fortezza un segnalino vittoria. Viene utilizzato un segnalino francese essendo la Francia la superpotenza cooperante della Baviera.

c) L'Armata Pragmatica conquista una fortezza controllata dalla Francia nelle Austrian Netherlands.

Essendo questo il territorio della superpotenza non viene piazzato un segnalino vittoria, ma viene solamente rimosso quello francese.

11 COMBATTIMENTO

11.1 Combattimento

♥ Ogni generale adiacente ad un generale **nemico** all'inizio della sotto-fase di combattimento deve attaccare. Questo è vero anche se i generali si trovano su mappe diverse. Se deve essere eseguito più di un attacco, il giocatore attaccante sceglie l'ordine.



♥ Un attacco è risolto giocando con le CT. Un giocatore può giocare solo carte dello stesso seme del settore dove si trova il proprio generale.

♥ Prima di tutto i due giocatori in combattimento dichiarano quante truppe comandano i loro generali. La differenza tra le truppe è chiamato **punteggio iniziale**. Questo punteggio è negativo per il giocatore con il numero di truppe inferiore e positivo per l'altro.

♥ Dopo questo conteggio, il giocatore che si trova in svantaggio ha il diritto di giocare una CT del seme appropriato dalla sua mano. Il giocatore poi somma il valore della CT al suo punteggio iniziale. Si ottiene quindi un nuovo punteggio che viene dichiarato ad alta voce. Questo punteggio è uguale per i due giocatori, con la differenza che uno è positivo e l'altro negativo. Fintanto che un giocatore ha un punteggio negativo può giocare CT.

♥ Se il punteggio diventa **zero o positivo**, il diritto di giocare CT passa all'altro giocatore. Adesso questo viene considerato in svantaggio e gioca CT con la stessa procedura. Il diritto di giocare CT continua a passare tra i giocatori finché uno dei due non è più in grado, o non vuole, giocare CT. A questo punto questo il generale viene dichiarato sconfitto.

♥ Il generale sconfitto perde tante truppe quanto è il **punteggio finale** (mai più di quante ne comanda), e deve ritirarsi di quel numero di città.

♥ Il vincitore non perde troppe e non si muove.

♥ **Pareggio**. Se un giocatore riceve il diritto di giocare CT sul punteggio di zero, questo deve giocare una CT se ne ha una del seme giusto (non è obbligato a giocare una Reserve). Se non può (e non vuole giocare una Reserve), il combattimento finisce in pareggio. Nessun giocatore perde truppe o si ritira.

♥ Casi speciali:

- Se un attacco inizia con un punteggio iniziale di zero l'attaccante gioca CT per primo (seguendo le regole scritte sopra).
- L'Austria esegue gli attacchi prima dell'Armata Pragmatica.
- I generali impilati combattono sempre insieme.
- Se la pila è mista solo le CT del comandante supremo possono essere usate. Nonostante questo ogni perdita di truppe è subita dall'altra potenza. Se le sue truppe non sono abbastanza da coprire tutte le perdite, la potenza che ha il comando supremo perde le restanti truppe.
- Se il generale inizia la sotto-fase di combattimento adiacente a più generali nemici, deve combatterli uno dopo l'altro. Se più generali sono adiacenti ad un generale nemico lo devono attaccare uno dopo l'altro.
- Un generale costretto alla ritirata non può essere attaccato di nuovo nella sotto-fase di combattimento.

Esempio: Neipperg (Austria A, 2 truppe) si è mosso ed è adiacente alla pila di Friedrich e Schwerin (Prussia P, 4 truppe). Deve attaccare nella sotto-fase di combattimento.

***Punteggio iniziale** = differenza tra le truppe = 2 - 4 = -2
 L'Austria è in svantaggio di 2 ed ha il diritto di giocare CT*

(Neipperg può anche optare di ritirarsi immediatamente, perdendo tutte le sue truppe ma conservando CT per il proseguo della partita):

Neipperg si trova in un settore di quadri, questa è la sua mano:
10♦ 9♣ 7♦ Reserve.

Friedrich si trova in un settore di picche, questa è la sua mano:
5♠ 4♠ 4♠ 3♠

A si trova a -2 e gioca 10♦, il nuovo punteggio è +8
Adesso L'Austria è in vantaggio, il diritto di giocare CT passa alla Prussia.

P si trova a -8 e gioca 5♠ quindi va a -3

P si trova a -3 e gioca 3♠ quindi va a 0

Il punteggio è zero, il diritto di giocare CT passa all'Austria. Se l'Austria non avesse quadri dovrebbe interrompere il combattimento. Se avesse solo la Reserve potrebbe decidere di continuare o smettere (in questo caso si pareggerebbe). Avendo l'Austria carte di quadri deve giocare:

A si trova a 0 e gioca 7♦ quindi va a +7

P si trova a -7 e gioca 4♠ quindi va a -3

La Prussia sta finendo le picche e decidere di accettare la sconfitta con un punteggio finale di -3. la pila Friedrich/Schwerin perde 3 truppe e deve ritirarsi di 3 città. Rimane solo una truppa e Schwerin, che ha un rango inferiore, è rimosso dal tabellone.

11.2 Ritirata

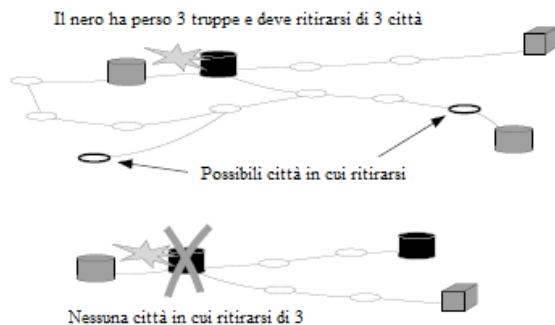
♥ Un generale sconfitto deve ritirarsi prima che venga risolto l'attacco successivo. La lunghezza della ritirata è la stessa del numero di truppe perse. Durante una ritirata la pila non può mai essere divisa.

♥ Il giocatore **vincitore** sceglie il percorso della ritirata dello sconfitto alle seguenti condizioni:

- Il generale deve ritirarsi usando tutta la distanza e andando il più lontano possibile dal generale **vincitore**.
- Un generale in ritirata non può mai entrare in una città più di una volta.
- Un generale in ritirata non può entrare o muovere attraverso una città contenente un altro pezzo (amico o nemico); non può nemmeno eliminare un treno di rifornimento o impilarsi con un generale amico. Un generale può ritirarsi attraverso una fortezza ma non può conquistarla.

NOTA: Solo i generali francesi e quelli austriaci possono ritirarsi dalla mappa Boemia a quella Fiandre e viceversa.

♥ Se un generale non si può ritirare della distanza massima perde tutte le sue truppe ed è rimosso dalla mappa.



12 CONQUISTA RETROATTIVA

♥ Le conquiste retroattive sono verificate dopo che tutti i

combattimenti si sono risolti. Le regole sono già state spiegate nella sezione 10.3.

13 INVERNO

♥ Dopo ogni 3 turni arriva l'inverno. Durante l'inverno possono essere reclutate nuove truppe ed i generali rimossi dal tabellone precedentemente possono rientrare.

♥ **Ogni truppa costa 4 punti CT.**

♥ **I generali rientrano gratis** ma ognuno deve ricevere almeno una truppa.

♥ Le nuove truppe possono essere usate come rinforzo di generali già presenti sulla mappa o appena rientrati, o una combinazione delle due. Un giocatore deve dichiarare quante truppe sta reclutando quando paga con le CT, ma tiene segreto quali generali le riceveranno.

♥ Un generale può rientrare su ognuna delle fortezze della sua superpotenza, sempre che questa sia **controllata da un alleato** ed il risultato non sia un impilamento illegale. Se una fortezza con queste caratteristiche non esiste il generale non può rientrare. NOTA: diversamente dai treni di rifornimento un generale di una superpotenza non può rientrare su una fortezza di una potenza cooperante. ECCEZIONE: Nel gioco introduttivo, i generali francesi possono rientrare da Munchen se è controllata da un alleato.

♥ Un treno di rifornimento nemico non impedisce ad un generale di rientrare. Se c'è un treno di rifornimento nemico sulla fortezza della superpotenza in cui rientra il generale, il treno viene eliminato.

♥ Nel gioco avanzato i giocatori ricevono il punteggio invernale. Ogni superpotenza totalizza 1 punto per ogni segnalino vittoria nella propria scorta (un punteggio basso è migliore). I punteggi sono segnati sul foglio "Winter Scoring" e questo viene subito nascosto in modo che nessuno possa leggere i numeri su di esso; questi non verranno rivelati prima della fine della partita.

14 IL GIOCO INTRODUTTIVO

♥ Nel gioco introduttivo non si usa la mappa Fiandre. I pezzi su questa mappa non si muovono; questi pezzi e le truppe assegnate a loro non partecipano al gioco. Lo stesso vale per i pezzi prussiani che iniziano nella casella vittoria "Slesia" e nella casella esterna alla mappa "Ostpreussen".

♥ Prussia, Sassonia, Baviera e Austria ricevono normalmente CT. La Francia invece riceve 2 CT in meno (ne riceve 2 nei turni in cui versa una sovvenzione alla Baviera e 3 negli altri turni). L'Armata Pragmatica non partecipa al gioco per cui non riceve CT.

♥ Il gioco finisce immediatamente non appena un giocatore soddisfa le sue condizioni di vittoria. Le condizioni di vittoria sono:

- Luigi XV: Controlla 9 fortezza in Austria.
- Federico: Controlla 12 fortezze in Austria e/o Slesia (NOTA: 2 fortezze in Slesia sono già prussiane all'inizio del gioco).
- Maria Teresa: Alla fine del turno 9 nessuno degli altri giocatori ha ancora vinto.

GIOCO AVANZATO

15 REGOLE GENERALI

- ♥ Per il gioco avanzato sono usate entrambe le mappe.
 - ♥ Scopo base del gioco: una potenza vince non appena ha svuotato la sua scorta di segnalini vittoria.
 - ♥ Quando una potenza conquista una fortezza su cui può piazzare un segnalino vittoria, bisogna **sempre** prenderlo dalla scorta. Se una fortezza con un segnalino vittoria cambia controllore, il segnalino tolto va **sempre** rimesso nella scorta.
- NOTA: Questo è vero anche per i segnalini vittoria presenti all'inizio del gioco in Slesia.

16 CASELLE VITTORIA

- ♥ I segnalini vittoria possono essere piazzati anche nelle caselle vittoria:



Vittoria in battaglia. a) Una vittoria in combattimento vale 1 punto vittoria **ogni** 3 truppe eliminate. Se vengono eliminate meno di 3 truppe, ma almeno un generale viene rimosso dal tabellone, il combattimento vale **esattamente** 1 punto vittoria (non 1 per generale). Il vincitore del combattimento si aggiudica il numero di punti vittoria calcolati come sopra, lo sconfitto li perde nella stessa quantità.

b) Per **ogni** generale che una potenza deve rimuovere dal tabellone a causa della mancanza di rifornimento questa perde 1 punto vittoria.

In entrambi i casi: I punti vittoria vinti (o persi) dalle potenze minori contano per (contro) la superpotenza con la quale cooperano. Per ogni punto vittoria vinto, una superpotenza sposta un segnalino vittoria dalla sua scorta ad una delle sue caselle vittoria (fino a quando queste non sono piene). Per ogni punto perso muove un segnalino vittoria nella direzione opposta (a meno che le caselle vittoria non siano vuote).

Esempio: La Baviera vince in combattimento contro l'Austria con un punteggio finale di +1. In questo esempio però l'Austria non si può ritirare e perde così tutte le sue 10 truppe ed i suoi 2 generali. I generali valgono 1 punto, le truppe 3 punti. Viene preso in considerazione il valore più alto. La Francia (essendo la superpotenza cooperatrice della Baviera) deve spostare 3 segnalini vittoria dalla sua scorta alle caselle vittoria. Avendo la Francia solo 2 caselle vittoria, il terzo punto vittoria viene ignorato. L'Austria, che in questo esempio ha 1 segnalino vittoria su una casella vittoria, deve rimetterlo nella sua scorta.



3 elettori. Prendendo il controllo di 3 delle 4 fortezze di Mainz, Trier, Koln e Mannheim, la Francia muove 1 segnalino vittoria dalla sua scorta a questa casella. Allo stesso modo, quando l'Armata Pragmatica/Austria prende il controllo di 3 tra queste fortezze, l'Armata Pragmatica (e solo l'Armata Pragmatica) muove 1 segnalino vittoria su questa casella. Non appena uno degli schieramenti controlla meno di 3 di queste fortezze, rimette il segnalino vittoria dalla casella alla scorta.



Imperatore. A seconda del risultato dell'elezione imperiale, l'Austria o la Francia muovono 1 segnalino vittoria dalla scorta a questa casella (guardare sezione 18).



Italia. Quando il percorso Italia sul tabellone politico lo necessita, l'Austria o la Francia muovono 1 segnalino vittoria dalla scorta a questa casella (guardare sezione 17.5).



Slesia. Quando la Prussia annette la Slesia, muove 1 segnalino vittoria dalla sua scorta a questa casella e riceve il suo secondo treno di rifornimento (guardare sez. 19.1).

17 POLITICA

- ♥ All'inizio di ogni turno ha luogo la fase politica. Solo le superpotenze possono effettuare azioni politiche. Per farlo, ad ogni turno possono scegliere di piazzare 1 CT sul tabellone politico. A seconda del valore della carta piazzata, viene determinato l'ordine di influenza. In questo ordine le superpotenze possono selezionare una carta politica. Nel dettaglio, la fase politica è divisa in 5 sotto-fasi:

1. Si rivelano 2 carte politiche.
2. Si determina il seme dominante.
3. Le superpotenze piazzano CT sul tabellone politico.
4. Si determina l'ordine di influenza.
5. Si selezionano le carte politiche.

17.1 Rivelare 2 carte politiche

- ♥ Le prime 2 carte del mazzo politico sono girate a faccia in su.

17.2 Determinare il seme politico dominante

- ♥ Il giocatore che ha ottenuto l'ultima vittoria in combattimento (anche se non sono stati assegnati punti vittoria), decide quale seme sarà politicamente dominante ed annuncerà la sua scelta.

- ♥ Se nessuno ha ancora vinto un combattimento il seme politicamente dominante viene scelto nella maniera seguente: si gira la prima carta del mazzo CT finché non viene girata una carta non Reserve. Il seme di questa carta sarà il seme dominante. Le CT scoperte vanno poste sulla pila degli scarti.

17.3 Piazzare CT sul tabellone politico

- ♥ Ogni superpotenza può scegliere di piazzare 1 CT sul tabellone politico. La CT va piazzata a faccia in giù sulla casella riservata alla propria superpotenza. Il piazzamento viene eseguito nell'ordine delle caselle da sinistra a destra (la Prussia è la prima, poi la Francia e così via). I giocatori possono bluffare (piazzando una CT non del seme dominante), oppure possono effettivamente partecipare alla politica piazzando una CT del seme dominante.

17.4 Determinare l'ordine di influenza

- ♥ Dopo che tutte le superpotenze hanno piazzato le loro CT, queste vanno girate a faccia in su. Le carte del seme non dominante ritornano nella mano dei giocatori che le hanno giocate. NOTA: le carte rimaste sul tabellone politico dai

turni precedenti (chiamate CT conservate), non devono essere ritornate nella mano del giocatore anche se non sono del seme dominante.

♥ Sul tabellone politico una carta Reserve è sempre del seme dominante e vale 16 punti.

♥ Sommare tutte le CT di ogni superpotenza (incluse le CT conservate) sul tabellone politico. La potenza con il totale più alto ha l'influenza maggiore, seguita dalla seconda e così via. In caso di pareggio la superpotenza con la casella più a destra ha l'influenza maggiore.

17.5 Selezionare le carte politiche

♥ La superpotenza con l'influenza più alta è la prima a decidere se:

- conservare le sue CT o
- selezionare una delle 2 carte politiche a faccia in su

♥ Di base una superpotenza può selezionare solo una carta politica sulla quale è rappresentato il proprio stemma. Se non c'è una carta politica di questo tipo la potenza deve conservare le sue CT. Se una superpotenza non ha CT sul tabellone politico non partecipa a questa fase.

♥ Se una superpotenza decide di conservare le CT, tutte le sue CT sul tabellone politico rimangono al loro posto. Se invece decide di selezionare una carta politica, tutte le sue CT sul tabellone politico vengono poste nella pila degli scarti; la potenza può quindi utilizzare la carta politica selezionata o scartarla senza alcun effetto (guardare sotto).

♥ Il processo di conservare/selezionare è ripetuto dalla superpotenza seconda nell'ordine di influenza, poi dalla terza e così via. Comunque non appena vengono selezionate entrambe le carte politiche, tutte le superpotenze il cui turno non è ancora arrivato riprendono in mano tutte le loro CT (incluse le CT conservate) dal tabellone politico.

♥ Una volta che tutte le superpotenze hanno avuto la loro possibilità di selezionare una carta, le carte politiche non selezionate sono scartate senza effetto.

Esempio: La Prussia ha 9 punti di CT sul tabellone politico, l'Austria e la Francia ne hanno 3 a testa mentre l'Armata Pragmatica ne ha 2. La Prussia quindi ha la maggiore influenza, seguita dall'Austria, la Francia ed infine dall'Armata Pragmatica. La Prussia ha la prima scelta e seleziona una carta politica. Avendo questa carta effetti negativi sulla Prussia, la Prussia la scarta. Segue l'Austria: siccome la carta politica rimasta non ha lo stemma austriaco, l'Austria deve conservare i suoi CT (che rimangono sul tabellone politico per i prossimi turni). Adesso la Francia sceglie di selezionare l'ultima carta politica e di eseguirla. Essendo state scelte tutte le carte politiche, l'Armata Pragmatica deve riprendere tutte le CT nella propria mano, nonostante queste fossero CT conservate da un turno precedente.

Esecuzione delle carte politiche

♥ Se la potenza dopo aver selezionato una carta politica decide di eseguirla allora:

- Si seguono le istruzioni sulla carta e
- si spostano i segnalini sui percorsi dell'Italia, la Russia e/o la Sassonia a seconda delle frecce raffigurate.

♥ Alcune carte permettono lo spostamento del segnalino politico a destra o a sinistra; in questo caso il giocatore decide la direzione in cui il segnalino viene spostato. Alcune carte permettono lo spostamento di più di una casella; in questo caso se il segnalino viene mosso va mosso della distanza completa. Alcune carte permettono lo spostamento dei segnalini su due percorsi; in questo caso un giocatore può spostare il segnalino su nessuno, uno o tutti i percorsi.

♥ Lo spostamento dei segnalini viene annunciato selezionando la carta, ma non viene eseguito fino a che entrambe le carte non vengono selezionate. Ogni segnalino viene quindi spostato della somma degli spostamenti annunciati per quel segnalino (2 sulla destra più 1 sulla sinistra ha come risultato 1 sulla destra).

♥ Quando un segnalino politico raggiunge una casella con un'icona, una penalità o un bonus hanno effetto. Il colore dell'icona si riferisce alla potenza che viene colpita dall'effetto. Le icone significano:



Penalità CT. L'acquisizione di CT da parte della potenza è diminuito di 1 finché il segnalino si trova su questa casella.



Bonus CT. L'acquisizione di CT da parte della potenza è aumentato di 1 finché il segnalino si trova su questa casella.



Corpo di spedizione. La potenza colpita deve scegliere 1 dei suoi generali da mettere sulla propria casella fuori mappa. Se la potenza sceglie un generale non sul tabellone, deve immediatamente reclutare 2 truppe per lui al costo di 8 punti CT.



Punto vittoria. La potenza beneficiaria mette 1 segnalino vittoria sulla casella vittoria Italia. **Il segnalino vittoria viene rimesso nella scorta solo quando il segnalino politico è spostato nuovamente nella casella con disegnato un asterisco.**

♥ Quando l'acquisizione di CT di una potenza cambia, usare i segnalini "+1" "-1" come promemoria piazzandoli davanti al giocatore colpito.

♥ Alcune carte politiche danno truppe alle potenze. La potenza assegna immediatamente queste truppe ai suoi generali come vuole. Può persino assegnarle ai generali attualmente non sul tabellone; questi generali rientrano immediatamente, come per la sezione 13, a meno che non sia inverno.

♥ Un generale su una casella fuori dalla mappa lascia la casella non appena la penalità corpo di spedizione cessa il suo effetto. In questo caso il generale rientra nella città puntata dalla freccia che parte dalla casella fuori mappa. Se la città è occupata da un altro pezzo, il pezzo bloccante deve essere mosso dal suo proprietario in una città adiacente.

♥ Il generale prussiano che inizia la partita nella casella fuori mappa "Ostpreussen" lascia la casella nello stesso modo. Se, durante la partita, la Prussia soffrirà di nuovo della penalità corpo di spedizione, dovrà mettere uno dei suoi generali nella casella fuori mappa.

18 ELEZIONE IMPERIALE

♥ Le carte politiche dell'anno 1742 includono 1 carta addizionale, la "Imperial Election", che non è realmente una carta politica. Quando viene scoperta si procede in questo modo:

1. Scoprire un'altra carta politica (in modo da avere 2 carte politiche reali scoperte).
2. Mettere la carta "Imperial Election" a faccia in su sul mazzo della carte politiche (come promemoria).
3. Eleggere l'imperatore al termine del turno corrente.

Nota: L'elezione imperiale avverrà tra il quarto ed il settimo turno.

♥ I candidati per l'impero sono *Charles Albert of Baviera* e *Francis Stepen of Lorraine* (marito di Maria Teresa). Ci sono 9 elettori che possono votare, chi se ne aggiudica almeno 5 vince.

♥ Una potenza ha 1 voto per ogni fortezza che controlla con il simbolo "elector's vote". Quale potenza controlla un certo voto è possibile vederlo nel riquadro Collegio Elettorale. Ogni volta che una di queste fortezze cambia controllore bisogna aggiornare il riquadro.

♥ Tutti i voti dell'Austria e dell'Armata Pragmatica sono automaticamente per *Francis*. Se la Sassonia è neutrale vota anch'essa per *Francis*. Gli altri voti possono essere dati a qualsiasi candidato. Una potenza non si può astenere dal voto. La votazione si svolge in senso orario partendo dall'Austria.

♥ Se *Francis* diventa imperatore, l'Austria muove 1 segnalino vittoria nella casella vittoria Imperatore. Se *Charles* diventa imperatore, la Francia muove 1 segnalino vittoria sulla casella vittoria Imperatore.

♥ Finita l'elezione si scarta la carta "Imperial Election" e si procede con la partita.

19 CAMBIAMENTI POLITICI

19.1 La Prussia annette la Slesia

♥ Alla fine di ogni fase azione prussiana in cui la Prussia controlla tutte le fortezze in Slesia (Schlesien), la Prussia può offrire una pace temporanea all'Austria. La pace può essere offerta più volte, ma può essere accettata solo una volta a partita. Se l'Austria accetta l'offerta:

1. La Slesia diventa territorio prussiano (NOTA: Breslau diventa un punto di rientro per i pezzi prussiani).
2. Se la Sassonia è alleato prussiano, spostare il segnalino Sassonia nella casella segnata con una "S". Questo rende la Sassonia neutrale: tutte le superpotenze rimettono i segnalini vittoria presenti sulle fortezze sassoni nelle loro scorte.
3. Tutti i segnalini vittoria austriaci in Prussia sono rimessi nella scorta austriaca. Metà (arrotondati per eccesso) dei segnalini vittoria prussiani in Austria sono messi da parte, il resto torna nella scorta.
4. I pezzi austriaci in Prussia o Polonia sono trasferiti nella più vicina città austriaca nella quale si possono legalmente impilare.

5. La Prussia mette 1 segnalino vittoria nella casella vittoria Slesia e riceve il secondo treno di rifornimento. La Prussia piazza il treno senza pagare niente su una delle fortezze prussiane (inclusa Breslau).
6. La Prussia è ora neutrale. Rimarrà così fino alla fase azione prussiana dopo la successiva: si applica la regola 19.4.
7. Appena un pezzo prussiano lascia la Prussia, i segnalini vittoria messi da parte al passo 3 ritornano nella scorta prussiana.

♥ NOTA: L'annessione della Slesia è l'unico modo per la Prussia di ottenere il secondo treno di rifornimento.

Esempio: La Prussia e l'Austria stipulano la pace alla fine della fase azione prussiana del turno 5. I passi da 1 a 7 appena descritti vengono eseguiti. Adesso la Prussia è neutrale. Fino all'inizio della fase azione della Prussia del turno 7, né l'Austria né alcun'altra potenza potrà entrare nel territorio prussiano. Durante questo periodo non sono possibili combattimenti contro generali prussiani (guardare sezione 19.4).

19.2 La Francia riduce gli obiettivi militari

♥ Non appena non ci sono più generali all'interno della Core-Austria (la parte dell'Austria sulla mappa Boemia), la **Francia** può prendere tutti i suoi segnalini vittoria nella Core-Austria dal tabellone. Metà di questi (arrotondati per eccesso) non sono rimessi nella scorta ma messi da parte.

♥ Dopo di questo, non appena la Baviera o la Francia conquistano/riconquistano una fortezza nella mappa Boemia (può anche essere una fortezza in Sassonia o Baviera), i segnalini vittoria messi da parte precedentemente tornano nella scorta francese. Non è possibile una seconda riduzione degli obiettivi militari.

19.3 Abbandono della Sassonia

♥ Il segnalino sul tracciato politico della Sassonia può essere spostato non solo con le carte politiche. E' spostato anche:

- se la Prussia annette la Slesia (guardare sezione 19.1).
- 1 sulla destra per ogni punto vittoria che la Prussia perde (a causa di una sconfitta in battaglia o per mancanza di rifornimento). Si applica anche se non vengono spostati segnalini vittoria. **Si applica solo se l'Austria vuole che si applichi.**

NOTA: 1.) Il segnalino politico della Sassonia può essere spostato più di 2 caselle per ogni combattimento. Quindi è possibile che la Sassonia passi direttamente dallo stato alleato prussiano allo stato alleato austriaco. 2.) Il movimento del segnalino Sassonia è fatto prima di eventuali ritirate.

♥ Non appena il segnalino Sassonia si ferma sulla casella "neutral":

- La Sassonia diventa neutrale. Tutti i pezzi sassoni sono rimessi nelle città iniziali sassoni.
- I pezzi stranieri devo lasciare la Sassonia in meno turni possibile.
- Tutte le superpotenze rimettono i loro segnalini vittoria nella scorta prelevandoli dalle fortezze sassoni.
- Da adesso in poi Maria Teresa gioca con la

Sassonia. Tutte le regole di neutralità devono essere rispettate (guardare la sezione 19.4).



Alleato prussiano



Alleato austriaco

♥ Non appena il segnalino Sassonia si ferma nella casella "Austrian ally", l'Austria e la Sassonia cooperano:

- I pezzi sassoni rimangono dove sono (ECCEZIONE: Se il generale sassone è in una pila mista, il giocatore Maria Teresa muove il generale sulla città vuota più vicina). Da adesso in poi il giocatore Maria Teresa gioca con la Sassonia. Se il generale sassone non si trova attualmente sul tabellone può rientrare immediatamente con truppe appena reclutate, applicando le regole per il reclutamento (guardare sezione 13).
- Eventuali segnalini vittoria sulle fortezza in Sassonia rimangono dove sono.
- L'Austria e la Sassonia cooperano. Nota che questo fa sì che Dresden sia un punto di rientro per i treni di rifornimento austriaci. I pezzi sassoni muovono nella fase azione austriaca. I punti vittoria guadagnati (o persi) dalla Sassonia contano in favore (o contro) l'Austria.

19.4 Neutralità

♥ Prussia e Sassonia possono diventare neutrali. Una potenza neutrale partecipa normalmente alla partita: continua a ricevere CT, può reclutare truppe, i suoi generali e i suoi treni di rifornimento possono rientrare e così via. Le sole limitazioni sono:

- I pezzi neutrali non possono mai lasciare il loro territorio.
- I generali neutrali non possono partecipare ai combattimenti.
- Nei territori neutrali non possono entrare pezzi stranieri, né possono pezzi stranieri tracciare percorsi di rifornimento attraverso i territori neutrali.

20 CONTRATTI DI SOVVENZIONE

♥ Le sovvenzioni sono pagamenti in CT a potenze alleate. Solo le **superpotenze** possono concedere sovvenzioni e le possono concedere solo a potenze **alleate** (minori e non).

♥ Per ricevere/dare sovvenzioni deve essere stipulato un contratto di sovvenzione. Il contratto deve avere una durata fissata (ad esempio 2 turni). Non ci può essere allo stesso tempo più di un contratto di sovvenzione tra una coppia di potenze. Un contratto può essere cancellato durante la sua durata se entrambe le potenze sono d'accordo. ECCEZIONE: Il contratto di sovvenzione iniziale tra la Baviera e la Francia non può essere cancellato.

♥ Finché persiste un contratto di sovvenzione, il datore della sovvenzione dà **esattamente** 1 CT appena acquisita al ricevente. Questo va fatto prima di guardare le CT pescate. E' opportuno usare il segnalino sovvenzione "S" come promemoria. Mettere tanti segnalini sovvenzione "S" di fronte al ricevente quanti sono i turni di durata della

sovvenzione. Per ogni sovvenzione ricevuta scartare un segnalino.

Esempio: La Francia non può stipulare un contratto di sovvenzione con l'Austria essendo le due potenze nemiche. Ma ne può stipulare uno con la Prussia. Lo stipula ed entrambi i giocatori si accordano per un contratto di 3 turni. In ognuno dei prossimi 3 turni la Francia darà alla Prussia 1 CT appena pescata (prima di guardare le CT).

21 NEGOZIATI

♥ Tutte le potenze, anche nemiche, possono negoziare in modo da trovare un accordo sui loro comportamenti. Gli accordi possono essere siglati per una strategia coordinata, un armistizio, i voti per l'elezione imperiale, un contratto di sovvenzione, ecc. Le potenze possono stipulare accordi in cui ciascuna parte promette di eseguire alcune azioni. **Tutti gli accordi sono vincolanti, le promesse vanno mantenute.** Per evitare che la partita rallenti troppo, i giocatori devono negoziare velocemente ed andare direttamente al punto. Sono vietati negoziati in segreto.

♥ I negoziati **non possono** riguardare scambio o donazioni di CT. L'unico modo per includere le CT nei negoziati è attraverso la stipula di contratti di sovvenzione.

♥ Gli accordi non possono mai cambiare le alleanze, una regola di gioco o una meccanica di gioco (ad esempio non si può stipulare un accordo per far perdere ad un generale l'abilità di difendere una fortezza). Le potenze non possono stipulare trattati di pace (eccetto l'annessione della Slesia).

Esempio: a) L'Armata Pragmatica offre all'Austria un contratto di sovvenzione per 2 turni. L'offerta prevede che tutti i generali austriaci lascino la Slesia il più velocemente possibile.

b) La Prussia offre all'Austria un patto di non belligeranza di 2 turni ma chiede all'Austria di tenere i suoi generali lontani dalla distanza di protezione delle fortezze di Neisse e Cosel.

22 ARENBERG

♥ Il generale austriaco Arenberg ha le seguenti abilità speciali (oltre alle normali abilità da generale austriaco):

- E' sempre rifornito in Olanda (Netherlands) e può essere rifornito anche dai treni di rifornimento dell'Armata Pragmatica.
- Può rientrare anche da una fortezza maggiore dell'Olanda.

23 CONDIZIONI DI VITTORIA

♥ Una superpotenza vince immediatamente, ponendo fine alla partita, se la sua scorta di segnalini vittoria è vuota alla fine di una qualsiasi fase azione (sua o di un'altra potenza) o alla fine di qualsiasi fase politica.

♥ Se più di una potenza ha la scorta vuota, la vittoria va alla potenza che avrebbe potuto giocare il maggior numero di segnalini vittoria addizionali se li avesse avuti in gioco. In caso di ulteriore parità Maria Teresa vince tutte le parità mentre Luigi XV le perde tutte.

♥ Se nessun giocatore ha svuotato la propria scorta alla fine del quarto inverno, la partita finisce automaticamente. Ogni superpotenza calcola il proprio punteggio invernale. Il vincitore è la potenza col punteggio più basso. In caso di

parità Maria Teresa vince tutte le parità mentre Luigi XV le perde tutte.

24 GIOCO PER 2 GIOCATORI

Maria è un gioco da 3 giocatori. Può essere giocato in 2 con le seguenti modifiche. Il gioco in 2 però perde del suo sapore Machiavelliano.

♥ Per il gioco introduttivo con 2 giocatori tutte le regole sono valide tranne:

- Il giocatore A gioca con Francia, Prussia, Sassonia e Baviera. Il B con l'Austria.
- Le condizioni di vittoria sono modificate: il giocatore A vince appena **entrambe** le superpotenze soddisfano le condizioni di vittoria per 3 giocatori (la Prussia controlla almeno 12 fortezze in Slesia/Austria e la Francia controlla almeno 9 fortezze in Austria).
- Il giocatore B vince se né la Prussia né la Francia soddisfano le condizioni di vittoria alla fine del turno 9.
- In tutti gli altri casi si pareggia.

♥ Per il gioco avanzato a 2 giocatori tutte le regole valgono tranne:

- Il giocatore A gioca con Francia, Prussia, Sassonia e Baviera. Il B con l'Austria e l'Armata Pragmatica.
- Le sovvenzioni possono essere date solo alle potenze minori.
- Se un giocatore seleziona 2 carte politiche in un turno ne può eseguire solo una. L'altra deve essere scartata.
- Il segnalino politico sassone si muove sulla destra di 1 quando la Francia (e la Prussia) perdono un punto vittoria, ma solo a causa di una battaglia persa sulla mappa Boemia o una mancanza di rifornimento sempre sulla mappa Boemia.
- Nella fase di combattimento, l'Armata Pragmatica non è costretta ad attaccare dopo l'Austria. Il giocatore B può scegliere l'ordine dei suoi attacchi.
- Le condizioni di vittoria sono identiche, tranne per il fatto che tutti i pareggi sono vinti dal giocatore B.