

Here I Stand

Wars of the Reformation

Carte Evento e Diplomacy (3 di 3)



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia - Marzo 2008 - V1.1

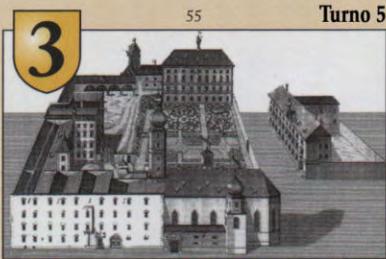
Note: Alcune carte riportano un basso a destra una 'D' con una 'X' sopra. Queste carte vanno tolte dal mazzo quando si gioca con il mazzo Diplomacy (variante per 2 giocatori). Mentre le sei carte con soltanto la 'D' sono da aggiungere al mazzo principale in sostituzione delle stese carte in cui significato cambia.



www.goblins.net

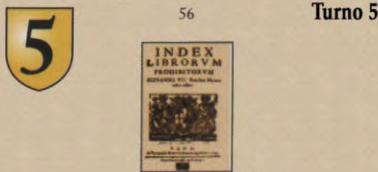
Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.



Istituzione Gesuita

Se è stata giocata la carta 'Compagnia di Gesù', il giocatore del Papato sceglie 2 spazi ovunque sulla mappa sotto l'influenza religiosa Cattolica e vi piazza in ognuno un segnalino *Università Gesuita*.



Inquisizione Papale

Se *Caraffa non è impiegato*, converti 2 spazi Protestanti nella zona linguistica Italiana a influenza religiosa Cattolica. Il giocatore del Papato indica l'Inglese o il Protestante e guarda segretamente le carte in mano a quella potenza. Il Papato può scegliere di pescare una carta da quella potenza, di pescare una carta dalla pila degli scarti, o di iniziare un dibattito in una qualsiasi zona con due dadi in più. Se pescata, la carta deve essere tenuta per l'impulso seguente. Caraffa diviene impiegato.

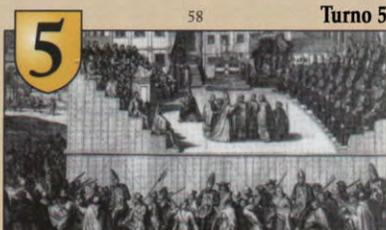


Bigamia di Filippo



Il giocatore Protestante deve rimuovere Filippo d'Assia dal gioco o scartare una carta (scelta a caso).

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



Inquisizione Spagnola

Converti 2 spazi Protestanti nella zona linguistica Spagnola a influenza religiosa Cattolica. Il giocatore dell'Asburgo guarda segretamente le carte in mano all'Inglese e al Protestante e sceglie una carta da **una** di queste potenze da scartare. Il giocatore dell'Asburgo pesca una carta dal mazzo. Il giocatore del Papato chiama un Dibattito Teologico (in qualsiasi zona linguistica).



Lady Jane Grey†

Se l'*Inghilterra ha cambiato governante questo turno e gli rimane una carta non nazionale nella propria mano*, pesca una carta dalla mano dell'Inglese e una dal mazzo. Scegli 1 carta da tenere e 1 carta da dare al giocatore Protestante o al Papato.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



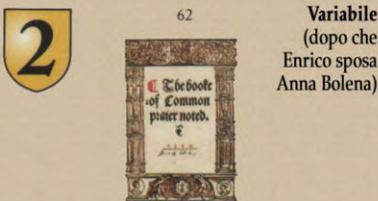
Maurizio di Sassonia

Giocabile dall'Asburgo o dal Protestante. Maurizio di Sassonia cambia campo (cambia da comandante Protestante a Asburgo o vice versa). Se egli è sulla mappa, i mercenari nella sua formazione cambiano anch'essi campo; rimpiazzali con gli appropriati mercenari Protestanti o Asburgici. Muovi Maurizio e questi mercenari nel più vicino spazio sotto controllo amico non occupato. Se viene catturato, cambia campo all'altra potenza. Piazzalo in un spazio fortificato controllato da questa potenza.



Maria Sfida il Consiglio

Il giocatore del Papato fa 3 tentativi di Controriforma nella zona linguistica Inglese.



Libro delle Preghiere Comuni

Se *Cranmer non è impiegato*, il giocatore Protestante fa 4 tentativi di Riforma negli spazi nazionali Inglese (incluso Calais). Cranmer diviene impiegato. Dopo che i tentativi sono stati completati, tira 1 dado. Con 1 o 2, non vi sono ulteriori effetti. Con 3 o 4, aggiungi una Rivolta in 1 spazio nazionale Cattolico Inglese. Con 5, aggiungi 2 Rivolte a tali spazi. Con un 6, aggiungi Rivolte a tutti questi spazi. Gli spazi che vanno in rivolta possono essere occupati.



Dissoluzione dei Monasteri†

Il giocatore Inglese pesca 2 carte dal mazzo. Il giocatore Protestante fa poi 3 tentativi di Riforma nella zona linguistica Inglese.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



3

64

Variabile

(dopo che Enrico sposa Anna Bolena)



Pellegrinaggio di Grace†

Piazza un segnalino di Rivolta su massimo 5 spazi nazionali Inglesi non occupati.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.

4

65



Una Fortezza Poderosa

Se *Lutero non è impiegato*, il giocatore Protestante fa 6 tentativi di Riforma nella zona linguistica Tedesca. Lutero diviene impiegato.

3

66



Pirati Akinji

Giocabile come evento se l'Ottomano è in guerra con una potenza e la cavalleria Ottomana è entro 2 spazi da uno spazio controllato da questa stessa potenza maggiore. Qualsiasi spazio che si frappone deve essere controllato dall'Ottomano.

L'Ottomano pesca una carta a caso dalla potenza attaccata e la tiene nella sua mano.

**3**

67



Anabattisti

Il giocatore del Papato converte a l'influenza religiosa Cattolica due spazi non elettorati e non occupati. Gli spazi così convertiti possono non avere i requisiti per tentativi di Controriforma (ad esempio possono non essere adiacenti ad uno spazio Cattolico).

5

68

Andrea Doria



Giocabile dalla Francia, Asburgo, o Papato per disattivare Genova dal suo attuale alleato e poi attivarla immediatamente come alleato della potenza che ha giocato questa carta.

- OPPURE -

Giocabile se la potenza che controlla Andrea Doria è in guerra con l'Ottomano, e Doria è in una zona di mare adiacente a 2 porti controllati dall'Ottomano. La potenza che gioca la carta e la potenza che controlla Doria pescano ognuna 1 carta dal mazzo. Poi tira 3 dadi. Ognuno colpisce con 5 o 6 e riduce di 1 VP la pirateria Ottomana (non a meno di 0).

**3**

69



Alleanza Scozzese

Giocabile dalla Francia per attivare la Scozia se non è allineata. Giocabile dall'Inghilterra o Francia per disattivare la Scozia se allineata. Giocabile dalla Francia anche quando la Scozia è già alleata della Francia o per intervenire dopo una dichiarazione di guerra alla Scozia. In questi ultimi due casi aggiungi 3 nuove unità regolari Francesi in qualsiasi spazio nazionale Scozzese sotto controllo Francese che non è sotto assedio.

**4**

70

Carlo di Borbone

Aggiungi il Comandante Rinnegato e 3 mercenari (oppure 3 cavallerie se è l'Ottomano a giocare l'evento) in qualsiasi spazio da te controllato. Se in guerra con la Francia, queste forze possono essere aggiunte a qualsiasi spazio non occupato adiacente a Lione; prendi immediatamente controllo di quello spazio.

Il comandante è rimosso dalla mappa alla fine del turno.

**4**

71



Ribellione delle Città Stato

Scegli una chiave catturata (una chiave indipendente controllata da una potenza maggiore, o una chiave nazionale controllata da una potenza maggiore che non è alleata con la potenza di questo spazio). I ribelli tirano 5 dadi. Ogni colpo forza la potenza che controlla la chiave ad eliminare un'armata o una flotta dallo spazio. Se non rimangono unità di terra o navali dopo la rivolta, fai come segue: i comandanti sono catturati dalla potenza che ha giocato la carta; rimuovi il segnalino di controllo e piazzane uno della potenza nazionale (o l'attuale potenza alleata di quella potenza maggiore); aggiungi in quello spazio 1 regolare della potenza nazionale.

**3**

72



I Prezzi della Stoffa Fluttuano

Se l'Inghilterra controlla Calais e l'Asburgo controlla Anversa (*Antwerp*), entrambe le potenze pescano una carta dal mazzo; la potenza che ha giocato questa carta aggiunge 2 mercenari in uno spazio nazionale amico non sotto assedio.

- OPPURE -

Pesca e scarta una carta a caso dalla potenza che controlla Anversa. Aggiungi fino a 2 Rivolte in spazi non occupati di questa lista: Anversa, Bruxelles (Brussels), Amsterdam, tutti gli spazi nazionali dell'Asburgo di lingua Tedesca e Italiana.





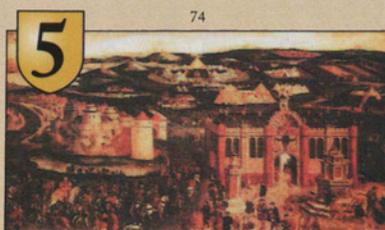
Matrimonio Diplomatico

Non giocabile dall'Ottomano o Protestante.

Attiva e disattiva una potenza minore se è consentito dal Capitolo 22.1.

- OPPURE -

Gioca quanto chiedi la pace per recuperare tutti gli spazi nazionali e comandanti catturati presi da 1 potenza nemica senza dare alcuna carta. Il vincitore della guerra ottiene comunque 1 VP (2 se l'Ottomano)



Apertura Diplomatica

Dai una carta della tua mano (diversa dalla tua carta nazionale o da un Evento Obbligatorio) ad un'altra potenza. Poi pesca 2 nuove carte dal mazzo che dovrai tenere fino all'impulso seguente.



Erasmo

Se giocata nel Turno 1 o 2, il giocatore Protestante fa 4 tentativi di Riforma in tutte le zone linguistiche. Se giocata nel Turno 3 o successivo, il giocatore del Papato fa 4 tentativi di Controriforma in tutte le zone linguistiche.



Reclute Straniere

Spendi 4 CP per costruire nuove unità militari. Queste unità possono essere costruite in qualsiasi spazio che controlli. Gli spazi possono non essere nazionali.



Fontana della Gioinezza

Annuli un Viaggio di Esplorazione che è in corso. Rimuovi il segnalino di Esplorazione in Corso della potenza bersaglio e piazzalo sul Percorso del Turno per rientrare in gioco nel prossimo turno. Poi tira un dado. Con un tiro di 4, 5, o 6, uno degli esploratori (scelto a caso) della potenza bersaglio è rimosso dal gioco.

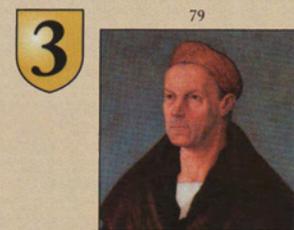


Federico il Saggio†

Converti due spazi Cattolici di lingua Tedesca vicino a Vittemberg (Wittenberg) a influenza religiosa Protestante. Il giocatore Protestante sceglie tra spazi equidistanti.

Il Protestante può prendere la carta *Il Wartburg* e aggiungerla alla sua mano se è nella pila degli scarti.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



I Fugger

Pesca 2 carte dal mazzo. Nel prossimo turno pesca 1 carta in meno. Piazza un segnalino di -1 Carta sulla schada della potenza fino al prossimo turno per ricordartene.



Rivolta alla Gabella

Piazza un segnalino Rivolta su massimo 2 spazi nazionali Francesi non occupati.



Vendita delle Indulgenze

Pesca una carta a caso dalla mano del giocatore Protestante. Aggiungi il valore di CP della carta pescata al fondo del Papato per la costruzione di San Pietro. Scarta poi la carta.



Ribellione dei Giannizzeri

Piazza un segnalino Rivolta su massimo 2 spazi nazionali dell'Ottomano non occupati.

Incrementa il numero di spazi a 4 se l'Ottomano non è in guerra con una potenza maggiore.



Giovanni Zapolya†

Se lo spazio di Buda non è sotto assedio, aggiungi 4 regolari in quello spazio della potenza che controlla Buda. Se l'Ungheria controlla ancora Buda, aggiungi regolari Ungheresi in quello spazio (sino al limite delle pedine disponibili).

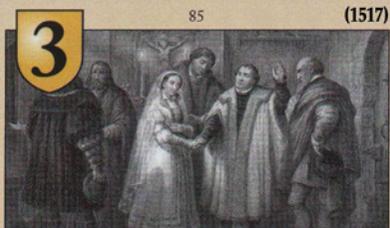
Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



Giulia Gonzaga†

Se la carta 'Pirati Berberi' è stata giocata, dai il segnalino Giulia Gonzaga (1 VP bonus) al giocatore Ottomano se tramite la Pirateria mette a segno un colpo nel Mar Tirreno in questo turno.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



Katherina Bora†

Se Lutero non è impiegato, il giocatore Protestante fa 5 tentativi di Riforma in tutte le zone linguistiche. Lutero diviene impiegato.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



Cavalieri di San Giovanni

Se i Cavalieri di San Giovanni sono sulla mappa, non sotto assedio, e collegati da



1 zona di mare ad un porto controllato dall'Ottomano, pesca 1 carta a caso dall'Ottomano e contribuisci con questo valore di CP alla costruzione di San Pietro.

- OPPURE -

Se i Cavalieri sono fuori mappa, l'Asburgo li aggiunge a un porto nazionale controllato dagli Asburgo; lo spazio del porto cambia poi a controllo politico indipendente e aggiungi un Fortezza in quello spazio (se non è già fortificato).



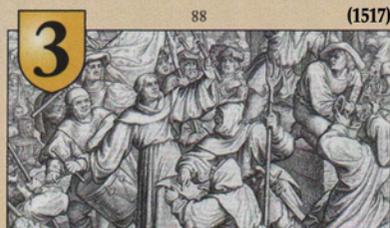
I Mercenari Chiedono la Paga

La potenza bersaglio perde tutti i mercenari a meno che non scarti immediatamente una carta. Il valore della carta scartata determina il numero di mercenari che può tenere (la potenza bersaglio sceglie quali tenere):

1 CP = 2 unità; 2 CP = 4 unità;

3 CP = 6 unità; 4 CP = 10 unità;

5 o 6 CP = tutte le unità sono conservate.



Guerra dei Contadini†

Piazza un segnalino Rivolta su massimo 5 spazi di lingua Tedesca non occupati.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.



Covo dei Pirati

Se la carta 'Pirati Berberi' è stata giocata, l'Ottomano designa Orano o Tripoli. Lo spazio scelto non deve essere occupato, controllato da una potenza in guerra con l'Ottomano, e deve confinare con una zona di mare adiacente a uno spazio fortificato sotto controllo dell'Ottomano. Sono aggiunti a quello spazio: 1 regolare Ottomano, 2 Corsari, e un segnalino Covo di Pirati (se non presente). Il giocatore Ottomano può ora costruire corsari in questo spazio quando è sotto controllo Ottomano.



Stampa

L'attaccante tira 1 dado in più durante i tentativi di Riforma per il resto del turno.

Piazza il segnalino Stampa Attiva sul Percorso del Turno. Il giocatore Protestante fa immediatamente 3 tentativi di Riforma in tutte le zone linguistiche.





91

3

Riscatto

Restituite immediatamente qualsiasi comandante catturato (anche se di un'altra potenza) ponendolo in uno dei suoi spazi nazionali fortificati. Il giocatore proprietario sceglie quale spazio fortificato.



92

3

Rivolta in Egitto

Il giocatore Ottomano deve rimuovere 3 unità di terra dalla mappa e piazzarle (assieme a qualsiasi comandante se lo desidera) su questa carta di *Guerra Straniera*.

Gli Egiziani combattono con forza 2.

Se la forza dell'Ottomano scende a meno di 3 unità di terra, tutte le nuove unità di terra Ottomane costruite devono essere piazzate su questa carta fino a ripristinare il totale di 3.



93

3

Rivolta in Irlanda

Il giocatore Inglese deve rimuovere 4 unità di terra dalla mappa e piazzarle (assieme a qualsiasi comandante se lo desidera) su questa carta di *Guerra Straniera*. Gli Irlandesi combattono con forza 2. Se la forza dell'Inglese scende a meno di 4 unità di terra, tutte le nuove unità di terra Inglese costruite devono essere piazzate su questa carta fino a ripristinare il totale di 4. Se giocata dalla Francia o dagli Asburgo, possono rimuovere 1 loro unità di terra dalla mappa per incrementare la forza degli Irlandesi a 3.



94

2

Rivolta dei Communeros

Piazza un segnalino di Rivolta su massimo 3 spazi non occupati di lingua Spagnola.



95

5

(1517)

Sacco di Roma†

Se ci sono più mercenari non del Papato in 1 spazio di lingua Italiana che regolari del Papato a Roma, la formazione con i mercenari combatte una battaglia campale contro i regolari a Roma. Se il Papato perde: sottra 5 CP dal percorso di San Pietro, pesca 2 carte dalla mano del Papato. Il possessore dei mercenari ne tiene una; scarta l'altra. Vedi il Capitolo 21.5 per ulteriori dettagli.

Rimuovila dal gioco se il Papato perde.



96

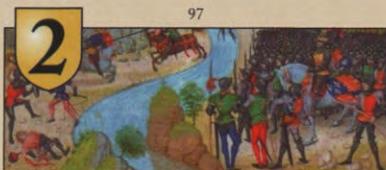
3

(1517)

Vendita delle Molucche†

La potenza che ha completato l'esplorazione della *Circumnavigazione* pesca 2 carte dal mazzo.

Rimuovila dal gioco se giocata come evento.

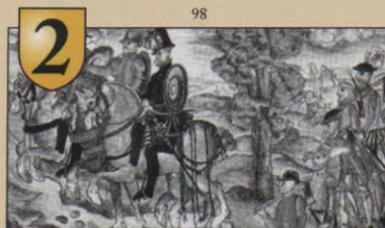


97

2

Incursione degli Scozzesi

Non giocabile se la Scozia è alleata con l'Inghilterra o se Edimburgo è stata catturata da un'altra potenza maggiore (non alleata con la Scozia). Aggiungi un numero di unità Scozzesi sulla mappa pari al tiro di 1 dado. Sottrai le unità di terra Inglese da Edimburgo, Berwick, Carlisle, York. Se il risultato è 4 o più, pesca una carta a caso dall'Inghilterra. Usa il valore di CP di questa carta per costruire regolari Scozzesi (o il loro squadrone navale) a Edimburgo. Occorrono 2 CP pieni per costruire ogni unità.



98

2

La Ricerca di Cibola

Annuli un Viaggio di Esplorazione o di Conquista che è in corso. Rimuovi il segnalino Esplorazione in Corso, Conquista in Corso o Conquista della potenza scelta e piazzalo sul Percorso del Turno per rientrare in gioco nel prossimo turno; serve inoltre a ricordare che questa potenza non può fare un altro viaggio di questo tipo fino al prossimo turno.



99

1

Sebastiano Caboto

Giocabile dall'Inghilterra, Francia o Asburgo (ma soltanto una volta per potenza durante la partita). Caboto (esploratore da 1) è inviato in Viaggio di Esplorazione per la potenza del giocatore. Rimuovi il segnalino di Caboto di quella potenza dal gioco dopo aver risolto l'esplorazione.

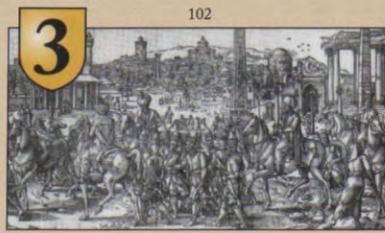
Rimuovi la carta dal gioco se Caboto muore mentre esplora.



Vaiolo

Giocabile dall'Inghilterra, Francia, Asburgo.

Invia un Viaggio di Conquista senza costi addizionali di CP. Piazza il segnalino +2 *Vaiolo* (Smallpox +2) sul segnalino della Conquista in Corso o di Conquista per questa potenza. Aggiungi questo modificatore quando risolvi il viaggio durante la Fase del Nuovo Mondo.



Preparazioni Primaverili

Non giocabile dal Protestante o da qualsiasi potenza che non controlla la propria capitale.

Gioca durante la Fase Preparazioni Primaverili. Aggiungi 1 regolare alla capitale (gli Asburgo ne aggiungono 1 ad ognuna delle due capitali). La formazione che muove durante le preparazioni primaverili può attraversare passi, muovere più di 5 unità per mare, e attraversare zone di mare dove le altre potenze hanno flotte.



Minaccia di Potere

Scegli un comandante di armata minore (Charles Brandon, Duca di Alva, Montmorency, o Ibrahim Pasha). Tira 1 dado. Con un tiro di 1, 2 o 3, rimuovilo dal gioco per il resto dell'attuale turno. Con un tiro di 4, 5, o 6, rimuovilo dal gioco per il resto della partita. I comandanti che ritornano vanno piazzati nella loro capitale se possibile. Altrimenti piazzali in una chiave nazionale amica.



Trace Italiane

Aggiungi una *Fortezza* in qualsiasi spazio non fortificato (anche se in rivolta o controllato da un'altra potenza).

A meno che lo spazio sia indipendente o in rivolta, aggiungi 1 regolare in quello spazio dalle pedine disponibili della potenza che controlla lo spazio.

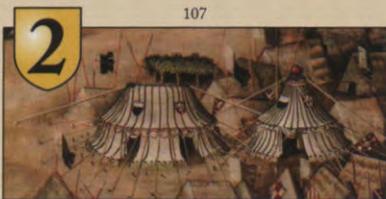


Gioca contro qualsiasi spazio fortificato che è attualmente sotto assedio, anche un spazio dove la potenza assediante non rispetta i requisiti per l'assalto (o per mancanza della LOC o perchè sono presenti unità navali). Iniz immediatamente un assalto contro le unità all'interno della fortezza. Dopo l'assalto, se le unità assediante sono ancora superiori di numero a quelle all'interno, applica questo risultato: tutte le unità che difendono sono eliminate; i comandanti che difendono sono catturati; lo spazio diviene controllato dalla potenza assediante.



Mercenari non Pagati

Tutti i mercenari in un singolo spazio sono rimossi dal gioco. Se sono presenti mercenari di più potenze maggiori in un singolo spazio, soltanto una potenza maggiore può essere colpita da questo evento.



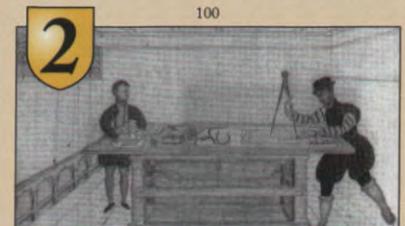
Campo non Igienico

Un singolo gruppo di unità di terra è colpita da malattie. Un terzo (arrotonda per eccesso) delle unità sono rimosse dal gioco (a scelta del possessore). Almeno la metà delle perdite devono essere truppe regolari (se possibile). Se più potenze maggiori hanno unità in un singolo spazio, soltanto una delle potenze maggiori può essere colpita da questo evento. Le unità delle potenze minori alleate sono considerate parte della formazione della potenza maggiore che le controlla.



Alleanza Veneziana

Giocabile dal Papato per attivare Venezia se non allineata. Giocabile dall'Ottomano o dal Papato per disattivare Venezia se allineata. Giocabile dal Papato anche quando Venezia è già alleata del Papato, o in Fase Diplomatica dal Papato per intervenire dopo una dichiarazione di guerra contro Venezia. In questi ultimi due casi aggiungi 1 regolare Veneziano e 2 flotte Veneziane (se le pedine sono disponibili) in qualsiasi porto non sotto assedio controllato dal Papato.



Costruzione di Navi

Non giocabile dal Protestante. Aggiungi 2 nuovi squadroni in qualsiasi porto nazionale (o 1 squadrone in due porti nazionali). L'Ottomano può scegliere di sostituire ogni squadrone navale con 2 corsari.



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555



Here I Stand



Wars of the Reformation
1517-1555

