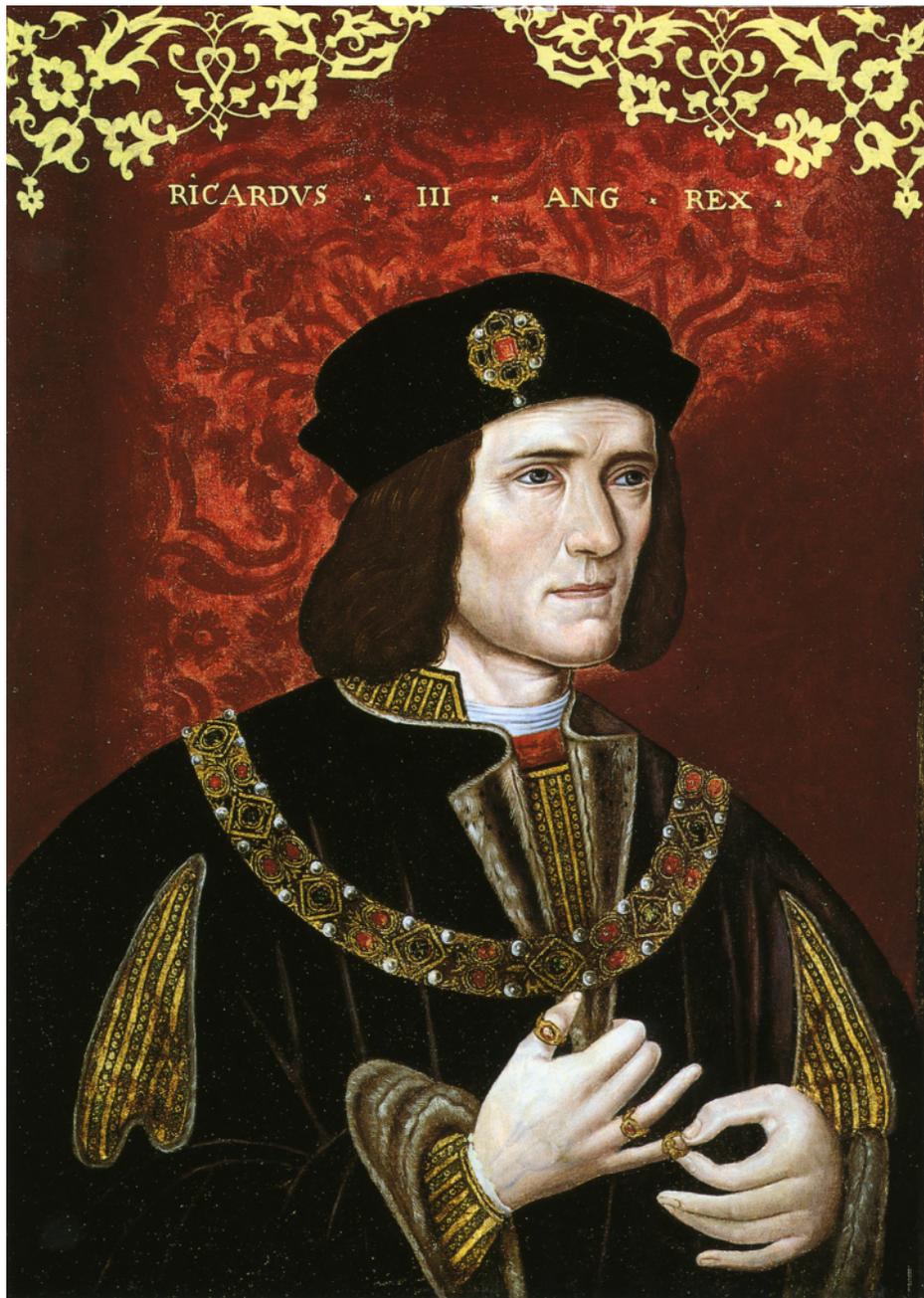


RICCARDO III



Lady Anne: "No beast so fierce but knows some touch of pity."

Richard III: "But I know none, and therefore am no beast. "

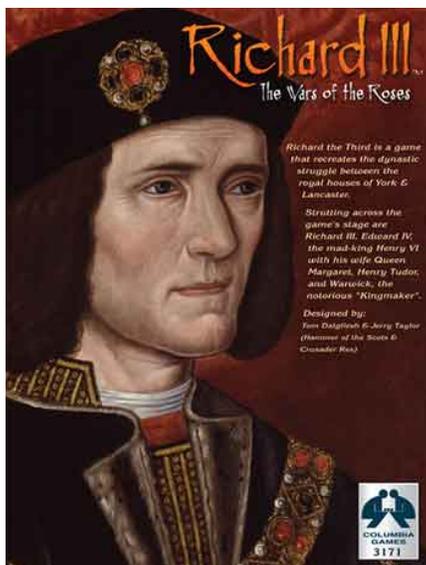
(W. Shakespeare: Richard III, act I, scene II)

Lady Anna: "Non esiste belva così tanto feroce da non avere almeno un pò di pietà."

Riccardo III: "Ma io non ne ho alcuna, ragion per cui non sono una belva."

(W. Shakespeare: Riccardo III, atto I, scena II)

RICCARDO III



INTRODUZIONE

La Guerra delle due Rose durò 32 anni, dal 1455 al 1486. Tuttavia, non fu una guerra continua. Le battaglie tendevano ad essere sanguinose, e nessuna delle due fazioni poteva permettersi di mantenere un esercito permanente di qualsiasi dimensione. La maggior parte delle campagne militari durò solo pochi mesi, separate da 6-12 anni di pace inquieta.

GIOCATORI

Il gioco è per due giocatori. Un giocatore rappresenta il Casato dei *Lancaster* (rosso), l'altro il Casato degli *York* (bianco). Durante il gioco, qualsiasi giocatore può ottenere il trono ed essere nominato **RE**. L'altro giocatore è chiamato **PRETENDENTE**.

Questi ruoli possono cambiare più volte nel corso della partita. Il gioco inizia con un **RE** del Casato dei *Lancaster* e gli *York* come **PRETENDENTI** al trono.

LE CARTE

Il gioco dispone di venticinque (25) carte in tutto, diciannove (19) Carte Azione e sei (6) Carte Evento. All'inizio di ogni Campagna, le carte vengono mescolate e sette (7) di queste vengono consegnate a **faccia in giù** ad ogni giocatore. Le carte rimanenti non vengono utilizzate in questa Campagna.

CONTENUTO

- 1 Mappa di Gioco
- 63 Blocchi (31 Rossi, 31 Bianchi, 1 Nero)
- 1 Foglio Adesivo (per i blocchi)
- 25 Carte
- 4 Dadi
- 1 Regolamento.

1.0 TURNI DI GIOCO

Il gioco consiste in tre (3) **Campagne**, ognuna con sette (7) Turni di Gioco, per un totale di 21 Turni di Gioco. Un **Turno Politico** collega le 3 Campagne.

Ogni Turno di Gioco consta di quattro (4) Fasi, giocate come segue.

1.1 FASE delle CARTE

Ogni giocatore inizia il Turno di Gioco, giocando **una (1) carta a faccia in giù**. Le carte vengono rivelate insieme. Il giocatore con la carta dal valore maggiore è il **Giocatore 1** per quel Turno di Gioco. In caso di pareggio il **PRETENDENTE** sarà il Giocatore 1.

Le carte Evento riportano la descrizione di un'azione speciale. Il **giocatore di una carta Evento sarà sempre il Giocatore 1**. Se entrambe le carte sono carte Evento, il valore dei Punti Azione (AP) riportati determina il Giocatore 1, ma in caso di ulteriore pareggio, il Giocatore 1 sarà il Pretendente.

NOTA: I giocatori devono giocare una carta, ma possono non far nulla se lo desiderano. Le azioni non utilizzate non possono essere conservate per un utilizzo futuro.

1.2 FASE AZIONE (Vedi: 5.0)

Inizia il Primo Giocatore, poi il Secondo. I valori delle Carte (0-4) equivalgono ai Punti Azione (AP) disponibili. Ogni AP permette:

1 Movimento: uno/tutti i Blocchi in un' Area possono muovere di una o due Aree, ma devono fermarsi se entrano in una zona occupata dal nemico. **Vedi: 5.0.**

1 Reclutamento: Scegliere un Blocco dalla propria riserva e schierarlo sulla mappa. **Vedi: 5.4.**

I Blocchi non possono muovere nello stesso turno in cui sono reclutati. Sceglierli dopo che tutti i movimenti sono stati completati, o piazzarli a faccia in giù fino a che non si hanno completati tutti i movimenti.

ESEMPLO: Una carta con 3AP permette 3 Movimenti, o 2 Movimenti e 1 Reclutamento o 1 Movimento e 2 Reclutamenti o 3 Reclutamenti

1.3 FASE della BATTAGLIA (Vedi: 6.0)

In seguito al completamento di tutti i movimenti da parte di **entrambi** i giocatori, verranno risolti i combattimenti dai Blocchi contrapposti presenti nella medesima Area.

Il combattimento avviene uno per volta secondo la sequenza determinata dal Giocatore 1.

1.4 FASE RIFORMIMENTO (Vedi: 7.0)

I giocatori determinano *simultaneamente* se è possibile applicare le Limitazioni del Riformimento (**Vedi: 7.1**) e dell'Esilio (**Vedi: 7.2**).

Regolare le perdite, se necessario. Ripetere le Fasi 1-4 fino a quando non verranno giocate tutte e sette (7) le carte.



Enrico di Lancaster Enrico VI, 1421–1471

*But all his mind is bent to holiness
To number Ave Marias on his beads
His champions are the prophets and apostles
His weapons holy saws of sacred writ.*

Henry VI Part II, Act I, Scene III.

Organizzazione del Regolamento

La struttura del presente regolamento prevede che questa barra laterale (questa colonna) contenga esempi, chiarimenti e commenti storici per aiutarvi a capire ed apprezzare maggiormente il gioco.

Margherita d'Angiò

Enrico VI non era un Re amante della guerra, ma la sua dinamica regina, Margherita d'Angiò, colmò questa mancanza. Spietata e spinta a conservare il trono per il figlio, venne sconfitta unicamente con la morte del Principe Edward a Tewkesbury nel 1471. Margherita è menzionata sul Blocco di Enrico VI, che altrimenti avrebbe avuto un Punteggio di C2.

Riccardo III

È possibile giocare questo gioco senza mai vedere il Duca di Gloucester assurgere al titolo di Riccardo III. La storia cambia ad ogni partita.

Riccardo, Duca di York, morì nella battaglia di Wake-field nel 1460. Suo figlio maggiore divenne Edoardo IV pochi mesi dopo. Se York fosse sopravvissuto a Wake-field, sarebbe probabilmente asceso al trono come Riccardo III nel 1461. Spesso accade proprio questo nel gioco.

Gloucester era il più giovane dei quattro figli di York. Assistette al brutale assassinio di Rutland per mano di Lord Clifford (dopo Wakefield), all'esecuzione di Clarence per tradimento, ed alla morte prematura di Edoardo IV all'età di 40 anni onde ottenerne la corona.

Inoltre, dovette superare una piccola questione tra i due principi figli di Edoardo IV.

Gloucester gode buone probabilità di diventare Re, in questo gioco, forse come Riccardo IV, ma potrebbe anche restare ucciso in battaglia prima di guadagnarne la corona.

RICCARDO III

2.0 MAPPA di GIOCO

La mappa di gioco raffigura l'Inghilterra e il Galles del XVsec. Il giocatore dei LANCASTER si posiziona al confine nord della mappa, mentre il giocatore degli YORK al confine sud.

2.1 AREE

La mappa è suddivisa in Aree onde agevolare movimento e posizionamento dei blocchi. A loro volta, le Aree sono separate da confini di colore giallo, blu o rosso (*Vedi: 5.2I*) che ne limitano i movimenti.

Le aree possono essere AMICHE, NEMICHE, VACANTI (neutrali) o CONTESE. Variazioni nel controllo delle Aree hanno effetto **immediato**.

Amiche: aree occupate da uno o più blocchi di proprietà di un giocatore.

Nemiche: aree occupate da uno o più blocchi di proprietà dell'avversario.

Vacanti: aree che non contengono blocchi.

Contese: aree contenenti blocchi di entrambi i giocatori, in attesa di Risoluzione in Battaglia.

2.2 STEMMI

Le principali proprietà dei nobili sono indicate con degli SCUDI, raffiguranti i relativi STEMMI di famiglia. Alcune aree contengono Stemmi di due o più Nobili differenti ed alcuni Nobili hanno Stemmi in due o più diverse aree.

Gli Scudi/Stemmi forniscono un vantaggio in Battaglia di +1 al valore di Combattimento (**B2=B3**), per i relativi Nobili, quando in **difesa** (non in attacco). Il vantaggio si applica al Difensore, anche nel caso il Nobile si muova in quest'area durante lo stesso Turno di Gioco, o disertur durante la battaglia.

Quando 2 o più **Eredi** difendono uno Stemma (o la Corona, *Vedi: 2.3*) **solo l'Erede più anziano presente al momento dell'azione di attacco** beneficia del vantaggio.

Gli Yorkisti dispongono di 3 Stemmi sulla mappa. Ogni Erede del casato degli York può usarne uno di essi come Stemma di famiglia.

I Lancasteriani dispongono, invece, di 5 Stemmi, ma 3 di essi appartengono a specifiche famiglie: EXETER (Cornwall), SOMERSET (Dorset) e RICHMOND (Pembroke). Un Erede del casato dei Lancaster può utilizzare questi Stemmi unicamente nel caso in cui il relativo Nobile sia morto.

2.3 CORONE

Alcune aree contengono il simbolo di una **Corona**. Ogni Corona fornisce il medesimo vantaggio difensivo di uno Stemma (*Vedi: 2.2*) al **REGNANTE** in carica o all'**Erede Reale**.

IMPORTANTE: *L'Erede reale più anziano, durante una battaglia, ha un vantaggio di +2 nel difendere il proprio Stemma e una Corona. Quindi, Exter difende Cornwall con A3, ma un Erede Reale più anziano, se presente, guadagnerà per se il +1 della Corona.*

2.4 CITTÀ

Sulla mappa sono indicate 7 città: Bristol, Coventry, London, Newcastle, Norwich, Salisbury e York - 4 Città (in rosso) parteggiano a favore dei Lancaster e 3 favoriscono York (in bianco). Ogni città dispone di uno specifico Blocco di Reclutamento. Questi aggiungono +1 in valore di Combattimento (**C3=C4**) quando difendono la propria città.

2.5 CATTEDRALI

Esistono due cattedrali, **Canterbury** e **York**, centri delle due Arcidiocesi. Il relativi Blocchi forniscono un +1 in valore di Combattimento quando in difesa della propria cattedrale.

2.6 GALLES

Il Galles consiste in 4 aree: *Pembroke, Caernarvon, Powys e Glamorgan*. Queste possono essere liberamente utilizzate da entrambi i giocatori. **Non** rappresentano aree di esilio. I Blocchi Gallesi danno un +1 in valore di Combattimento (**A2=A3**) quando difendono le relative aree.

2.7 ESILIO

Ad ogni giocatore sono assegnate due aree di Esilio:

Lancaster: Francia & Scozia

York: Calais & Irlanda

Queste aree non possono **mai** essere attaccate o penetrate dal giocatore nemico.

2.71 Irlanda

L'Irlanda è la casa del relativo blocco **Irlandese**. I movimenti da/verso l'*Irlanda* richiedono un Movimento via Mare (*Vedi: 5.3*) attraverso la zona di *Mare Irlandese*.

2.8 MARI

2.81 Zone di Mare

Ci sono 3 zone di mare: *Mare del Nord, Canale della Manica, e Mare d'Irlanda*. Il **KENT** separa il Mare del Nord dal Canale della Manica. **CORNWALL** separa il Canale della Manica dal Mare d'Irlanda. **SCOTLAND** separa il Mare del Nord dal Mare d'Irlanda.

2.82 Isole

Le Isole di Wight e Anglesey non sono attive in termini di gioco. L'Isola di Man ospita uno dei due Scudi di Lord Stanley. I Movimenti da/verso quest'isola richiedono un Movimento via Mare.

2.83 Porti

Tutte le aree costiere contengono dei Porti Minori, ma alcune di essi contengono un simbolo navale che li designa come Porti Maggiori. I porti favoriscono il Movimento Navale (*Vedi: 5.3*).



Riccardo Plantageneto Duca di York, 1411–1460

*And, by my soul, this pale and angry rose
As cognizance of my blood-drinking hate
Will I forever, and my faction wear
Until it wither with me to my grave
Or flourish to the height of my decree.*

Henry VI Part I, Act II, Scene IV.

Stemmi

La maggior parte degli Scudi nobiliari raffigurano Stemmi Araldici, a volte in forma semplificata, ricavati da standardi ed indossati da figuranti. Un'importante eccezione è data dal Casato degli York i quali vengono tutti rappresentati come recanti il famoso Sole Splendente tratto dall'*Edoardo IV*.

Le armi raffigurate sono altresì simili a quelle del Casato rivale dei Lancaster. Inoltre, si è scelto di dare altrettanti simboli storicamente attendibili ai tre Neville (Kent, Salisbury, Warwick) ed ai Conti di Pembroke e Devon.

Stemmi Reali

Tre dei cinque Stemmi reali dei Lancaster rappresentano le Casate dei rispettivi Eredi. Ad esempio, Dorset è lo Stemma del Casato per Somerset, ma diventa disponibile per qualsiasi Erede dei Lancaster appena Somerset viene ucciso.

Siti di Battaglia

Le battaglie principali della guerra sono rappresentate sulla mappa, in rosso per le vittorie dei Lancaster ed in bianco per quelle degli York.

Città e Castelli

I piccoli cerchi arancione rappresentano importanti Ccastelli e Città. Sono rappresentati unicamente per interesse storico.

Cattedrali

La Chiesa disponeva di enormi possedimenti terrieri e, spesso, i Vescovi godevano del diritto di incrementare le truppe a disposizione. La fedeltà, al tempo, rappresentava un grosso problema in quanto molti Vescovi erano, di fatto, figli minori di Nobili potenti. Ad esempio, un Bourchier è stato Arcivescovo di Canterbury, mentre un Neville divenne Arcivescovo di York.

Aree di Esilio

Muovere verso/da aree di Esilio richiede un Movimento via Mare, ad eccezione che per la Scozia. Nessun esiliato può essere attaccato.

RICCARDO III

3.0 ESERCITI

Ogni adesivo deve essere attaccato sul lato di ogni Blocco. Premere con decisione per farlo ben aderire.

- Bianco:** Casato degli York (31)
- Rosso:** Casato dei Lancaster (31)
- Nero:** Ribelle (1)

3.1 INFORMAZIONI SUI BLOCCHI

3.11 Forza

Il Valore di Forza corrente di un Blocco è rappresentato dal numero di diamanti sul proprio bordo superiore, quando il Blocco è posizionato in piedi. I Blocchi possono avere una forza massima di **4, 3, o 2**. Il Valore di Forza stabilisce il numero di dadi a sei facce (**d6**) che verranno lanciati per quel Blocco in combattimento. Un Blocco con Forza 4 lancia **4d6** (quattro dadi a sei facce), un Blocco con Forza 1 lancia **1d6**.

Per ogni colpo assorbito in combattimento, la Forza del Blocco verrà ridotta ruotandolo di **90°** in senso antiorario. La colonna laterale mostra l'esempio del Blocco rappresentante lo stesso Nobile (*Salisbury*) con Valore di Forza 3, 2 e 1.

3.12 Valore in Combattimento

Il Valore in Combattimento è indicato da una lettera e un numero, ad es. **A2** o **B3**. La lettera determina l'iniziativa, ossia l'ordine di turno in battaglia. Tutti i blocchi **A** combattono per primi, quindi tutti i blocchi **B**, infine i blocchi **C**.

In caso di pareggio (es, **A2** vs **A2**), il Difensore ha diritto a combattere per primo in quel turno. Il numero accanto alla lettera (potenza di fuoco) indica il punteggio massimo tirato dal dado in grado di infliggere danni. *Vedi: 6.4.*

3.13 Lealtà

Alcuni Blocchi hanno un Valore di Lealtà annotato sul bordo in alto a sinistra. I Blocchi con una Corona in quella posizione sono considerati Eredi al trono. I Blocchi che hanno una rosa bianca o rossa saranno sempre Leali senza mai disertare.

I Blocchi con Punteggi di Lealtà pari a 1, 2 o 3 possono disertare per mezzo di un Tiro riuscito per il Tradimento (*Vedi: 6.9*).

IMPORTANTE: Alcuni Blocchi hanno differenti Valori di Lealtà dipendente dal Casato. Ad esempio, *Rivers* mostra una Lealtà pari ad 1 verso Lancaster, ma un Valore maggiore e pari a 2 quando concede i propri servizi a York.

NEVILLES: Questa potente famiglia è rappresentata da 3 Blocchi: *Warwick, Salisbury, e Kent*. Questi godono di uno speciale Punteggio di Lealtà **famigliare**. *Vedi: 6.91.*

3.14 Nome & Titolo

Nella maggior parte dei casi il nome della famiglia è indicato in verticale a sinistra dello stemma. Se non vi è nessun nome di famiglia, allora questo è lo stesso del titolo (ad es. la famiglia *Stanley*).

3.2 TIPI di BLOCCHI

3.21 Eredi



Entrambi i Casati vantano cinque (**5**) Eredi al trono, ognuno avente un Simbolo Corona. Gli Eredi sono classificati da 1 (**anziano**) a 5 (**giovane**) rappresentato in basso a destra. L'attuale **erede anziano** di ogni giocatore è il RE o il PRETENDENTE, se applicabile.

Gli Eredi del RE sono chiamati *Eredi Reali*. Un Erede ha un vantaggio di +1 in potenza di attacco (**A3=A4**) quando **difende** il proprio Stemma. Un Erede Reale vanta altresì un +1 quando difende una **corona**.

3.22 Nobili



I Nobili sono identificati dai rispettivi Scudi. I Blocchi rappresentano il Nobile ed il suo esercito al seguito.

I Nobili che sfoggiano una rosa rossa (in alto a sinistra) sono sempre leali al Casato dei *Lancaster*, mentre la rosa bianca identifica sempre i nobili leali al Casato degli *York*.

I Nobili che **non** mostrano i suddetti simboli di appartenenza possono donare la propria lealtà di volta in volta ad ognuno dei due Casati. In termini di gioco questi vengono rappresentati da due differenti versioni dei medesimi Blocchi, rossi quando leali ai Lancaster, bianchi quando leali agli York. Solo un colore dello stesso Blocco può essere in gioco nello stesso momento.

I Nobili guadagnano un +1 in potenza di attacco (**B2=B3**) quando **difendono** i propri Stemmi.

3.23 Chiesa



Due Blocchi, *Canterbury* e *York*, rappresentano il potere e l'influenza della Chiesa. Ognuno conta come nobile, in caso di **Usurpazione**. Questi Blocchi vantano un +1 in potenza di attacco (**C2=C3**) quando **difendono** le proprie Cattedrali.

3.24 Reclute



Entrambi i giocatori hanno un Blocco Recluta per ogni città del proprio colore, più una **Bombarda**.

Le Reclute partono dalla **riserva** di ogni giocatore e vengono posizionate sulla mappa come indicato nella sezione 5.4. Le Reclute portano con sé un vantaggio di +1 in potenza di attacco (**C2=C3**) quando **difendono** la propria città.

3.25 Mercenari

Entrambi i giocatori possono disporre di tre (3) truppe mercenarie:

- Lancaster:** *French, Scots, Welsh.*
- York:** *Burgundian, Calais, e Irish.*

3.26 Ribelli

È il Blocco Nero che combatte per il PRETENDENTE.



Edoardo Plantageneto
Conte di March, Edoardo IV, 1442–83

*Dazzle mine eyes, or do I see three suns
Tis wondrous strange, the like yet never heard
I think it cites us, brother, to the field
That we the sons of brave Plantagenet
Each one already blazing by our meeds
Should join our lights together
And overshadow the earth.*

Henry VI Part 3, Act II, Scene 1.

Foglio Adesivo

Gli adesivi nella parte alta rappresentano York (blocchi bianchi) e quelli in basso Lancaster (blocchi rossi). L'adesivo **Ribelle** divide i due gruppi di adesivi e va posto sul Blocco nero.

Nebbia di Guerra

La sorpresa è un'eccitante aspetto di questo gioco. Ad eccezione delle azioni di combattimento, i blocchi attivi restano coperti uno di fronte all'altro. Questo promuove bluff e strategie innovative dal momento che i giocatori sono costantemente incerti sulla forza e l'identità dei blocchi avversari.

RIDUZIONE DELLO STEP



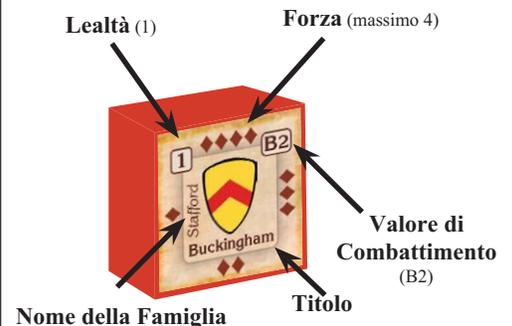
Forza 3



Forza 2



Forza 1



RICCARDO III

4.0 PREPARAZIONE

Il Gioco è diviso in tre (3) **Campagne**, rispettivamente suddivise in sette (7) Turni di Gioco. A loro volta, le Campagne sono collegate tra di loro da Turni Politici (8.0). Scegliere i Casati: Lancaster o York.

4.1 SCHIERAMENTO

Entrambi i giocatori schierano i propri Blocchi nelle aree indicate. Tutti i Blocchi verranno disposti in piedi al massimo valore di Forza.

4.2 RISERVA

Ogni giocatore manterrà una propria riserva di Blocchi fuori mappa che è possibile reclutare. Questi Blocchi vanno posizionati in piedi nascosti all'avversario. I Blocchi reclutati vengono scelti dalla riserva e schierati sulla mappa come indicato in 5.4.

4.3 CASATO LANCASTER (1460)

Henry VI (Re): *Middlesex*
Duca di Somerset: *Dorset*
Duca di Exeter: *Cornwall*
Erede di Devon: *Cornwall*
Erede di Pembroke: *Pembroke (Galles)*
Erede di Wiltshire: *Wilts*
Erede di Oxford: *Essex*
Visconte di Beaumont: *Lincoln*
Lord Clifford: *North Yorks*
Mercenario Francese: *Francia*
Mercenario Scozzese: *Scozia*

Duca di Buckingham: *Riserva*
Erede di Northumberland: *Riserva*
Erede di Shrewsbury: *Riserva*
Erede di Westmoreland: *Riserva*
Lord Rivers: *Riserva*
Lord Stanley: *Riserva*
Bristol (recluta): *Riserva*
Coventry (recluta): *Riserva*
Newcastle (recluta): *Riserva*
York (recluta): *Riserva*
York (recluta): *Riserva*
Bombardiere: *Riserva*
Mercenario Gallese: *Riserva*

Prince Edward: *Minore*
Earl of Richmond: *Minore*

Canterbury (chiesa): *Nobile nemico*
Duke of Clarence: *Nobile nemico*
Earl of Warwick: *Nobile nemico*
Earl of Salisbury: *Nobile nemico*
Earl of Kent: *Nobile nemico*

4.3 CASATO YORK (1460)

Duca di York (Pretender): *Ireland*
Erede di Rutland: *Ireland*
Mercenario Irlandese: *Ireland*

Erede di March: *Calais*
Erede di Warwick: *Calais*
Erede di Salisbury: *Calais*
Erede di Kent: *Calais*
Mercenario di Calais: *Calais*
Mercenario Borgognone: *Calais*

Duca di Norfolk: *Riserva*
Duca di Suffolk: *Riserva*
Erede di Arundel: *Riserva*
Erede di Essex: *Riserva*
Erede di Worcester: *Riserva*
Lord Hastings: *Riserva*
Lord Herbert: *Riserva*
Canterbury (chiesa): *Riserva*
London (recluta): *Riserva*
Norwich (recluta): *Riserva*
Salisbury (recluta): *Riserva*
Bombarda: *Riserva*
Ribelle: *Riserva*

Duca di Clarence: *Minor*
Duca di Gloucester: *Minor*

Duca di Exeter: *Nobile nemico*
Duca di Buckingham: *Nobile nemico*
Erede di Northumberland: *Nobile nemico*
Erede di Westmoreland: *Nobile nemico*
Erede di Shrewsbury: *Nobile nemico*
Lord Rivers: *Nobile nemico*
Lord Stanley: *Nobile nemico*
York (chiesa): *Nobile nemico*

4.5 EREDI MINORI

Entrambi i giocatori iniziano il gioco con tre (3) Eredi in campo. Sono assenti Clarence e Gloucester per YORK, ed il Principe Edward e Richmond per LANCASTER. Questi **Eredi** sono considerati **minori** all'inizio della partita.

Quando un Erede viene ucciso, l'Erede minore **più** anziano entra in gioco (vedi 6.82) all'inizio della successiva Fase Rifornamento. Nota che il Principe Edward è il secondo Erede dei LANCASTER.

4.6 NOBILI NEMICI

I Blocchi indicati come **Nobili nemici** hanno due versioni, una YORK e una LANCASTER.

La versione nemica inizia il gioco come Blocco nemico, ma può cambiare schieramento tirando i dadi per il Tradimento (6.9). Mantenere la propria versione vicino il bordo destro della mappa fino a quando non si verifica una defezione.



Enrico Holland
Duca di Exeter, 1430–75

*Oh piteous spectacle! Oh bloody times!
Whilst lions war, and battle for their dens
Poor harmless lambs abide their enmity.*

Henry VI Part 3, Act II, Scene V

SCENARI

I giocatori hanno l'opzione di iniziare il gioco con 2 Campagne o 3 Campagne per l'interesse storico che ricoprono oppure solo per fare partite più brevi. Gli scenari possono essere cercati sul sito: www.columbiagames.com In alternativa inviare una mail a info@columbiagames.com per richiederli in PDF.

CARTE EVENTO

Sorpresa (Surprise): Muovi un gruppo. Il limite di confine è +1 in attraversamento su tutti i confini. **Può essere usata per un normale Movimento via Mare.**

Marcia Forzata (Force March): Muovi un gruppo. I Blocchi possono muovere fino a 3 aree e possono attaccare. Il Movimento via Mare non è permesso. **Si applicano i limiti di confine.**

Adunata (Muster): Designare un'area vacante o amica. Qualsiasi/Tutti i blocchi amici possono muovere **normalmente** per **raggiungere** l'area del raduno. Il Movimento via Mare non è permesso.

Pirateria (Piracy): Per i Movimenti via Mare utilizzare i PA. È permesso attaccare, ma non verranno applicati bonus da-porto-a-porto. I Blocchi attaccanti possono solo Ritirarsi/Raggrupparsi in un'area costiera amica/vacante nella stessa zona di mare. **I limiti per Ritirarsi/Raggrupparsi sono gli stessi del Movimento via Mare.**

Tradimento (Treason): Muovi un gruppo. Un lancio di dadi per il Tradimento può essere effettuato per ogni battaglia (**iniziata da te o dal tuo avversario**) prima che questa inizi. Non è necessario che il Re, il Pretendente o Warwick siano presenti.

Piaga (Plague): Scegli l'area di una città nemica. Tutti i Blocchi presenti subiscono la perdita di 1 step, anche se eliminati.

5.0 AZIONI

5.1 CARTE

Il Movimento è regolato dai Punti Azione (PA) disponibili sulla carta giocata. Nel gioco sono presenti 25 carte, 6xPA2, 7xPA3, 6xPA4, e 6 Carte Evento.

Su ogni Carta Evento è indicata un'azione speciale. Vengono giocati **insieme** sia i PA che gli Eventi, **ma i PA indicati devono essere usati solo per la risoluzione di quello specifico Evento**. Viene comunque applicata la regola di priorità di gioco delle Carte Evento - ad es. una Carta Evento con PA0 ha la priorità rispetto una normale carta con PA4.

Una mano di carte che ammonti a **PA13** (o meno), incluse le carte Evento, costituisce un **mulligan**. Un giocatore in possesso di un mulligan può mostrare la mano e chiedere una nuova distribuzione. Questo può essere fatto **solo una volta** per Campagna. L'avversario può scegliere se mantenere la propria mano oppure cambiarla. **Rimescolare tutte le carte disponibili.**

5.2 MOVIMENTO via TERRA

Per un (1) PA, il giocatore può attivare **qualsiasi/tutti** i Blocchi presenti in un'area per il Movimento via Terra. I Blocchi si spostano di una o due aree. I Blocchi attivi possono spostarsi verso la stessa area o su aree differenti, se lo si desidera.

I Blocchi possono attraversare liberamente le aree amiche, ma devono **fermarsi** e combattere quando entrano in un'area nemica o contesa. I Blocchi muovono una volta per turno, ad eccezione delle azioni di Ritirata o Raggruppamento.

5.21 Limiti di confine

Il numero massimo di Blocchi che può attraversare un qualsiasi confine per Turno di Gioco dipende dal colore del confine stesso:

Giallo: 4 Blocchi

Blu: 3 Blocchi

Rosso: 2 Blocchi (occorre fermarsi)

I limiti di confine si applicano a ogni giocatore. Entrambi possono muovere due Blocchi attraverso lo stesso confine rosso. Nota che i Blocchi devono **fermarsi** subito dopo l'attraversamento di un confine Rosso.

ESEMPIO: Cinque (5) Blocchi nel MIDDLESEX vorrebbero muoversi verso OXFORD. Quattro (4) possono muovere direttamente verso OXFORD, mentre uno (1) Blocco dovrà muovere via LEICESTER o SUSSEX.

5.22 Bloccaggio

I Blocchi che entrano in aree occupate da nemici sono detti **Attaccanti**; i Blocchi nemici sono detti **Difensori**.

I Blocchi Attaccanti (**escludendo le riserve**) impediscono il movimento di un numero di pari numero di Blocchi Difensori. Il difensore sceglie quali Blocchi restano fermi in difesa. I Blocchi Difensori liberi possono muovere normalmente ed eventualmente anche attaccare, **ma** non possono attraversare i confini usati dai Blocchi nemici per prendere parte alla battaglia.

5.3 MOVIMENTO via MARE

Ogni PA permette ad un (1) Blocco di muovere da un'area costiera a un'altra area costiera amica o vacante all'interno della **stessa** Zona di Mare (2.81). Questa spesa di PA è considerata separata rispetto a quella per il Movimento via Terra.

I Blocchi devono iniziare e finire il proprio movimento in un'area costiera (o di esilio). Non è possibile muovere via terra nel medesimo turno.

I Blocchi possono Muovere via Mare solo in aree costiere amiche o vacanti e mai in aree nemiche o contese.

I Blocchi in CALAIS possono Muovere via Mare verso aree nel *Canale della Manica* o nel *Mare del Nord*.

I Blocchi in FRANCIA possono Muovere via Mare verso aree nel *Canale della Manica* o nel *Mare d'Irlanda*.

I Blocchi situati nel *Cornwall*, *Kent*, e in *Scozia* possono Muovere via Mare verso aree connesse alla medesima Zona di Mare.

Nessun Blocco può effettuare Movimenti via Mare da/verso *Hereford*, *Gloucester*, o *South Yorks*. E' tuttavia possibile Muovere via Mare verso il *Middlesex*.

Nessun Blocco può Ritirarsi/Raggrupparsi con un Movimento via Mare a meno che non venga usata la carta Evento PIRACY.

I Blocchi rappresentanti **Scozia**, **Galles**, il **Ribelle**, e le **Reclute in Città**, non possono mai effettuare Movimenti via Mare.

5.31 Porti

Un giocatore può Muovere via Mare due Blocchi per IPA da un **porto maggiore (2.83)** verso un **altro porto maggiore**. Entrambi i Blocchi dovranno **iniziare il proprio movimento nel medesimo porto maggiore e muoversi verso un unico porto maggiore**.

5.4 RECLUTAMENTO

I Giocatori possono spendere qualsiasi/tutti i propri Punti Azione (PA) per Reclutare Blocchi dalla propria Riserva. I Blocchi reclutati NON potranno muoversi nello stesso turno in cui verranno reclutati. **Scegliere** e schierare un (1) Blocco per PA. Quindi schierarli al loro massimo valore di Forza. **Questi Blocchi non dovranno essere rivelati.**

Nobili: schierare in un'area Amica o Vacante contenente lo Stemma corrispondente.

Chiesa: schierare in un'area Amica o Vacante contenente la Cattedrale corrispondente.

Reclute: schierare in un'area Amica o Vacante contenente la Città corrispondente.

Bombarda: schierare in una qualsiasi Città di un'area Amica.

Ribelle: schierare in un'area **Vacante**, ma non in un'area di *Esilio*.

Mercenari: cinque (5) Mercenari iniziano sempre in un luogo di *Esilio*. Verranno reclutati spostandoli normalmente. I *Galesi* iniziano il gioco nella riserva dei Lancaster e vengono schierati in un'area Amica o Vacante del Galles.

IMPORTANTE: *I giocatori non possono aggiungere Step ai Blocchi esistenti durante una Campagna.*



Giorgio Plantageneto Duca di Clarence, 1449-78

*When we saw our sunshine made thy spring
And that thy summer bred us no increase
We set the axe to thy usurping root
And know thou, since we hath begun to strike
We'll never leave 'til we hath hewn thee down
Or bath'd thy growing with our heated bloods.*

Henry VI Part 3, Act II, Scene II

Esempio di Movimento

Per IPA, un giocatore può muovere qualsiasi/tutti i Blocchi dall'East Anglia verso uno o più aree dell'Essex, Middlesex, Rutland, Leicester, e Lincoln. Il confine del fiume limita 3 Blocchi che attraversano direttamente a Rutland, tuttavia 3 Blocchi potrebbero arrivare dall'Essex.

Esempio di Attacco

Cinque (5) Blocchi difendono Chester. Tre (3) Blocchi attaccano da Derby ed un (1) Blocco da Warwick. Supponendo che i Blocchi di Derby rappresentino l'Attaccante Principale, un totale di 3 Blocchi a Chester resteranno fermi sotto attacco, mentre 2 Blocchi saranno liberi di muoversi senza però attraversare i confini di Derby o di Warwick.

Estuari

I Blocchi a *Glamorgan*, marciando verso *Somerset*, dovranno prima passare da *Hereford*, successivamente da *Gloucester* ed infine da *Somerset*.

I Blocchi non potranno spostarsi direttamente da *Glamorgan* verso *Somerset*, da *East Yorks* verso *Lincoln*, o dal *Kent* verso *Essex*. Questi spostamenti saranno possibili solo via Mare.

I Blocchi non potranno effettuare spostamenti via Mare verso *South Yorks*, *Hereford*, o *Gloucester*, tuttavia potranno viaggiare verso il porto di *Middlesex* (London).

Zone di Mare

I Blocchi in *Cornwall* possono Muovere via Mare verso un'area Amica o Vacante del *Canale della Manica* o del *Mare d'Irlanda*.

I Blocchi nel *Kent* possono Muovere via Mare verso un'area Amica o Vacante del *Canale della Manica* o del *Mare d'Irlanda*. I Blocchi in *Scotland* possono Muovere via Mare verso un'area Amica o Vacante del *Mare del Nord* o del *Mare d'Irlanda*.

Esempio di Movimento via Mare

2PA consentirebbero a quattro (4) Blocchi di Muovere via Mare da Calais a Sandwich, o verso qualsiasi altro porto nelle Zone del Canale della Manica o del Mare del Nord. Due (2) Blocchi potrebbero, inoltre, spostarsi verso un porto e altri 2 Blocchi verso un altro porto. Infine, due (2) Blocchi potrebbero muovere verso un porto, ed un (1) Blocco verso un'area non portuale.

6.0 BATTAGLIE

6.1 SEQUENZA DI BATTAGLIA

Le battaglie vengono risolte una dopo l'altra, al termine di tutti gli spostamenti. Il Primo Giocatore determina quale battaglia verrà combattuta per prima. Rivelare i Blocchi ribaltandoli in avanti in modo da mantenere intatto il valore corrente di Forza. Al termine della Battaglia, con i Blocchi nuovamente in piedi nella loro configurazione originale, il Primo Giocatore sceglie la battaglia successiva.

6.2 TURNI DI BATTAGLIA

Ogni Blocco ha un Turno Battaglia per Round Battaglia. Nel proprio turno, un Blocco può SPARARE o RITIRARSI o PASSARE, **ad eccezione della Ritirata, non permessa durante il Round 1.** La sequenza del turno dipende dal valore in combattimento. I Blocchi "A" iniziano prima dei Blocchi "B", e ancor prima dei Blocchi "C". I Blocchi "A" in difesa combattono prima dei Blocchi "A" in attacco, e così via.

ECCEZIONE: *Le Bombarde hanno un valore in combattimento pari ad A3 nel Round 1, ma solo D3 nei Round successivi. Non potranno mai rappresentare un valore A3 se entrano in battaglia come Riserve.*

Un Round di Battaglia è considerato concluso solo al termine del Turno di Combattimento di tutti i Blocchi in campo. Le battaglie possono essere combattute per un massimo di quattro (4) Round. I Blocchi Attaccanti dovranno ritirarsi durante il Round 4 del loro normale Turno di Combattimento.

6.3 LE RISERVE in BATTAGLIA

Un giocatore può attaccare attraverso uno, due o tre confini diversi, fino ai limiti di ogni confine. Attaccare attraverso quattro differenti confini è proibito. I Blocchi che attraversano tali confini non devono necessariamente iniziare il proprio turno dalla stessa area.

Un confine (a scelta dell'attaccante) deve essere dichiarato come **Confine di Attacco Principale**. I Blocchi che utilizzano altri confini sono piazzati in Riserva.

ESEMPIO 1: *York ha 2 Blocchi in WILTS e 4 nel KENT. Entrambi i gruppi attaccano il SUSSEX L'Attaccante dichiara che il gruppo nel Kent rappresenta l'Attaccante Principale.*

ESEMPIO 2: *LANCASTER ha 1 Blocco sia nel Middlesex, che ad Oxford e Gloucester. Spendendo 3PA, questi Blocchi si combinano per un Attacco Principale contro 2 Blocchi Yorkisti nel Sussex attraverso il confine del fiume Oxford/Sussex.*

I Blocchi nelle Riserve non potranno attaccare, ritirarsi o subire ferite nel Round 1. Arriveranno ed entreranno in gioco nel Round 2 per svolgere i propri turni normalmente.

ECCEZIONE: *Se durante il Round 1 tutti i Blocchi vengono eliminati, le Riserve di quel giocatore vengono immediatamente schierate. Questi Blocchi non possono fare fuoco fino al Round 2, ma ricevono colpi da Blocchi nemici ancora liberi di attaccare durante il Round 1.*

Il CONTROLLO cambia se tutti i blocchi in difesa sono eliminati nel Round 1. Il Difensore è ora l'Attaccante per i futuri combattimenti, e deve ritirarsi nel Round 4 se necessario.

I Blocchi mossi dal **Giocatore 2** per rinforzare una battaglia iniziata dal Giocatore 2 sono **Riserve**. Sono ammessi un massimo di **due** diverse confini e le Riserve inizieranno a combattere dal Round 2.

ESEMPIO: *Il giocatore Yorkista attacca Essex da Rutland con 3 Blocchi (Attacco Principale) e dal Middlesex con 2 Blocchi. Il giocatore Lancasteriano dispone di 2 Blocchi difensivi a Essex, ma muove 3 Blocchi dall'East Anglia verso Essex. Il Round 1 vede scontrarsi 3 Blocchi attaccanti da Rutland verso 2 Blocchi schierati in difesa ad Essex. I Blocchi del Middlesex e dell'East Anglia sono Riserve ed entreranno in gioco solamente dal Round 2.*

6.4 FERIRE in BATTAGLIA

Ogni Blocco, nel proprio Turno di Combattimento, tira tanti dadi quanto il proprio valore corrente di Forza. Un colpo va a segno per ogni risultato pari o inferiore al valore di Combattimento del Blocco.

ESEMPIO: *Stanley 3 lancia 3 dadi. Il suo valore in Combattimento è pari a B2: tutti i risultati pari ad 1 e 2 rappresentano successi, altrimenti gli attacchi andranno a vuoto.*

Tutti i successi di un Blocco rappresentano ferite assorbite immediatamente dal Blocco nemico con il valore di Forza maggiore. Se un Blocco viene eliminato, le ferite in eccedenza si applicano al Blocco nemico con la Forza immediatamente più alta, etc. Nel caso due o più Blocchi abbiano lo stesso valore di Forza, il proprietario sceglie quale verrà ferito.

I Blocchi in difesa di Stemmi, Corone, Cattedrali e Città beneficiano di un Bouns difensivo di +1 in attacco. **Vedi 2.2/2.3.**

6.5 EREDI - CARICARE

L'Erede più anziano presente in ogni battaglia, nell'istante dell'attacco ha la possibilità di Caricare. La Carica dell'Erede, a valore di Combattimento normale, si rivolgerà verso uno specifico e dichiarato Blocco nemico. Le ferite in eccesso andranno perse. In caso il nemico sopravviva alla Carica, potrà restituire l'attacco all'Erede **immediatamente** (al normale valore di Combattimento).

6.6 RITIRATE

Ogni Blocco può ritirarsi (invece di attaccare) nel proprio Turno di Combattimento, ad eccezione dei Blocchi che non possono **mai** ritirarsi nel **Round 1**.

- I Blocchi devono ritirarsi verso un'area adiacente amica o vacante. Possono ritirarsi verso aree adiacenti differenti, attraverso differenti confini.
- I Blocchi **non** possono **mai** ritirarsi attraverso i confini usati dai nemici per entrare in Battaglia. Quando entrambi i giocatori hanno attraversato lo stesso confine, solo il Giocatore 2 può ritirarsi.



**Riccardo Plantageneto
Duca di Gloucester
Riccardo III, 1452-1485**

*Conscience is but a word that cowards use
Devis d at first to keep the strong in awe
Our strong arms be our conscience, swords our law
March on, join bravely, let us to the pell-mell
If not to heaven, then hand in hand to hell.*

Richard III, Act V, Scene III

Reclutamento

Alcune aree contengono due o tre simboli Reclutamento. Ad esempio, *Northumberland* contiene uno Stemma (*Northumberland*) ed una Città (*Newcastle*). I Lancasteriani potrebbero spendere 2PA e Reclutare il Nobile *NORTHUMBERLAND* e la recluta a *NEWCASTLE* nello stesso turno. Similmente, *East Anglia* contiene due Stemmi ed una Città. Qui, il giocatore Yorkista potrebbe spendere 3PA e reclutare 3 Blocchi dalla propria Riserva - i Nobili *NORFOLK* e *SUFFOLK*, più la Recluta a *NORWICH*.

Esempio di Battaglia

Herbert (A2) e Clarence (B2) attaccano Rivers (B2). La sequenza del Turno di Combattimento per ogni Round è: Herbert (A2), Rivers (B2) e Clarence (B2).

Ferire in Battaglia

A differenza della maggior parte dei Giochi a Blocchi, tutte le ferite procurate dal Blocco Attaccante vengono assorbite dal Blocco nemico dal valore di Forza maggiore. Solo nel caso suddetto Blocco venga eliminato, le ferite in eccesso verranno assorbite dal Blocco dal valore di Forza immediatamente più alto.

Attaccare/Difendere

Poiché entrambi i giocatori muovono prima del combattimento, di volta in volta un giocatore potrà essere identificato come il Difensore in alcune battaglie, e l'Attaccante in altre.

Inseguimento

Molte vittime possono essere causate da un inseguimento. Questo è gestito in maniera naturale dal sistema di gioco. Un Blocco che desidera ritirarsi dovrà comunque attendere il proprio Turno di Combattimento.

Nel caso il Difensore sopravviva a tre Round di Combattimento, l'Attaccante dovrà ritirarsi durante il Round 4, ma sarà obbligato a sostenere l'attacco dei Blocchi Difensori nel loro restante Turno di Combattimento.

- I Limiti di Confine si applicano **ad ogni** Round ai Blocchi in ritirata.

- I Blocchi che non possono ritirarsi quando richiesto, vengono eliminati.

6.7 RAGGRUPPARE

Quando una Battaglia termina, il **vincitore** (**Attaccante o Difensore**) può effettuare un **Raggruppamento**. Tutti i Blocchi vincitori (inclusi quelli nella Riserva) **possono** muovere verso una qualsiasi area adiacente **Amica o Vacante**, **mai** verso aree **Nemiche** o **Contese**. applicare i Limiti di Confine (5.21).

6.8 BLOCCHI ELIMINATI

6.81 Il Re è Morto

Il RE è Morto; lunga vita al RE!

L'**Erede reale più anziano** diventa RE all'inizio della successiva **Fase di Rifornimento**, mantenendo la propria posizione (inclusa l'area di Esilio) e valore di Forza corrente. La posizione del Re deve essere annunciata.

In caso in cui l'attuale Erede in carica sia un **Erede Minore**, vedere 6.82.

6.82 Morte di un Erede

Se uccisi, gli Eredi vengono eliminati definitivamente. Vengono posti **fuori mappa** per ricordare la perdita subita.

Quando un erede viene ucciso, l'erede **Minore** più anziano entra in gioco **all'inizio** della successiva **Fase di Rifornimento**.

Gli **Eredi Reali** entrano in una qualsiasi area Amica o Vacante contenente un simbolo **Corona**. Gli eredi PRETENDENTI entrano in un'area **Esilio**.

6.83 Morte di un Nobile

I Nobili con il simbolo della **Rosa** sono eliminati definitivamente. Gli altri Nobili (e la Chiesa) ritornano nella riserva del proprietario a **faccia in giù**. **Non possono** essere reclutati ancora per la Campagna in corso.

ECCEZIONE: I Blocchi *Neville del Kent, Salisbury, e Warwick*, vengono **definitivamente uccisi**.

6.84 Morte di una Recluta

Se eliminate, le Reclute in **Città** e le **Bombarde** ritornano nella riserva del proprietario a **faccia in giù**.

Non possono essere reclutati ancora per la Campagna in corso.

6.85 Morte di un Mercenario

Se eliminati, i Mercenari vanno collocati nella loro area a **faccia in giù**, ad eccezione del **Galles** che ritorna a **faccia in giù** nella riserva dei Lancaster. **Non possono** essere reclutati ancora per la Campagna in corso.

6.86 Morte di un Ribelle

Se eliminato, il Ribelle va collocato a **faccia in giù** nella riserva del PRETENDENTE. **Non può** essere reclutato ancora per la Campagna in corso.

6.9 TIRO per il TRADIMENTO

Alcuni nobili risultarono inaffidabili sul campo di battaglia e diverse sconvolgenti vittorie furono sconvolte il frutto di tradimenti.

Il **Re**, **Warwick**, ed il **Pretendente** (se presenti) possono tentare un (1) Tiro di dado ognuno per il Tradimento ad ogni Battaglia. Un Tiro per il Tradimento può essere effettuato nel corso di un normale Turno di Combattimento **al posto** di un Attacco o di una Ritirata. Scegliere un Blocco nemico (non nella Riserva) e lanciare un numero di dadi pari al suo Punteggio di Lealtà. Se su tutti i dadi lanciati il numero mostrato è PARI, il Blocco Diserta per far parte della Riserva dell'avversario **al valore di Forza corrente** per combattere normalmente dall'inizio del Turno successivo.

ESEMPIO: Viene effettuato un Tiro di dadi per il Tradimento dal RE per convertire NORTHUMBERLAND, il quale ha valore di Lealtà pari a 2. Vengono, quindi, lanciati due dadi. Se **entrambi** i numeri sono **PARI**, NORTHUMBERLAND diserta.

Lo stesso Blocco può ricevere tre Tiri per il Tradimento in una battaglia, ad esempio uno per la Carta Traditore, dal Pretendente e da Warwick. Un Lancio per il Tradimento non può essere fatto per recuperare un Blocco Disertore nel corso della stessa battaglia.

6.91 Warwick

Kent e Salisbury hanno un piccolo stemma "Warwick" invece di un Punteggio Lealtà. Questi Blocchi hanno un Punteggio Lealtà di 2, ma solo 1 se Warwick sta facendo il Lancio per il Tradimento.

Warwick non può fare un Lancio per il Tradimento su Northumberland o Westmoreland.

7.0 FASE RIFORMIMENTO

7.1 LIMITI RIFORMIMENTO

Ogni area può riformire fino ad un massimo di quattro (4) Blocchi senza incorrere in penalità. Quando più di quattro Blocchi sono presenti in un'area durante la FASE di RIFORMIMENTO, ogni Blocco in eccedenza (a scelta del proprietario) dovrà essere ridotto di uno Step. I Blocchi eliminati durante questa fase sono trattati come evidenziato in 6.8.

CITTÀ: I limiti di riformimento in aree che contengono Città è di **cinque** (5) Blocchi.

7.2 LIMITI dell'ESILIO

Calais e la **Francia** possono riformire fino ad un massimo di quattro (4) Blocchi, più i Mercenari locali. **Irlanda** e **Scozia** possono riformire fino a due (2) Blocchi, più il Mercenario locale.

I Blocchi in eccesso (a scelta del proprietario) sono soggetti alla normale **Penalità per il Rifornimento**.

Questi Blocchi in eccesso verranno, inoltre, inviati alla riserva del giocatore durante il Reset della Campagna (8.5). Quindi, con 3 Blocchi Yorkisti in Irlanda, ma il Blocco Irlandese assente, un Esiliato è soggetto ad una perdita di Step ad ogni FASE di RIFORMIMENTO. Se ancora in sovrannumero, un Esiliato (a scelta del proprietario) andrà nella riserva durante il Reset.



Enrico Tudor
Enrico VII, 1457-1509

*This pretty lad will prove our country's bliss
His looks are full of peaceful majesty
His head by nature framed to wear a crown
His hand to wield a sceptre; and himself
Likely in time to bless a regal throne.*

Henry VI Part 3, Act IV, Scene VI.

Esempio di Turno di Gioco

- Schieramento delle forze in campo come in 4.4 e 4.5.

Turno di Gioco 1

- **Carta Giocata:** York 3, Lancaster 3. Il valore delle Carte stabilisce un pareggio, ma il PRETENDENTE (York) è il Giocatore 1 in caso di parità.

- **York (Giocatore 1):** WARWICK & SALISBURY muovono via mare da **Calais** verso l'**East Anglia** (da-porto-a-porto, **così che entrambi i movimenti via mare costino 1PA**). Reclutamento del **Nobile NORFOLK** e la Recluta **NORWICH** in **East Anglia** per completare 3 azioni.

- **Lancaster (Giocatore 2):** i Blocchi OXFORD e BEAUMONT muovono verso il Middlesex. Una Bombarda viene ancora reclutata e schierata nello stesso territorio.

- **Fase Rifornimento:** Nessuna battaglia viene dichiarata. Nessun giocatore soffre problemi di Rifornimento. Entrambi i Giocatori giocano ora una nuova carta e danno inizio ad un nuovo Turno di Gioco.

Lotta per il Tradimento

Storicamente, i tradimenti sono stati decisivi per molte battaglie. La Battaglia di *Northumberland* si concluse con la vittoria di York in seguito alla defezione di Lord Gray, originariamente in difesa del Clan Lancaster, in favore della fazione opposta.

La più famosa di tutte fu la Battaglia di *Bosworth Field* che vide un repentino cambio di fedeltà da parte di Stanley che lo portò ad abbandonare i Lancasteriani in favore di York prima ancora dello scontro e l'abbandono del campo di battaglia da parte di Northumberland per un vile pretesto, privando Riccardo III di un terzo delle armate.

I Nobili che Disertano

Diversamente che in *Hammer of the Scots*, in questo gioco i Nobili possono cambiare schieramento solo attraverso un Tiro per il Tradimento. Quindi non passano automaticamente dall'altra parte, se assassinati. Invece Eredi, Rose, e Neville, quando assassinati, restano definitivamente morti, mentre gli altri ritornano nella riserva del proprietario.

RICCARDO III

8.0 TURNO POLITICO

Una Campagna termina quando tutti i sette (7) Turni di Gioco sono stati giocati.

Successivamente viene giocato un Turno Politico durante il quale il Pretendente può usurpare il trono e preparare gli eserciti per la nuova Campagna.

Giocare le Carte Azione Politiche nell'*esatto* ordine.

8.1 CONGEDARE LE RECLUTE

Reclute, Bombarde e Gallesi ritornano nella riserva del proprietario. I *Mercenari* ritornano nella propria area di appartenenza. Il *Ribelle* viene congedato.

8.2 USURPAZIONE

L'Usurpazione si verifica quando il **PRETENDENTE** controlla la **maggioranza** di Nobili ed Eredi. Ogni Blocco Ecclesiastico conta come un (1) Nobile. Anche l'occupazione di London (Middlesex) conta come un (1) Nobile.

Escludere qualsiasi Blocco in Esilio, *Isola di Man*, o in Riserva. I pareggi verranno sempre vinti dal RE.

In caso di successo ed Usurpazione, l'*Erede più anziano* tra tutti i PRETENDENTI diventerà il nuovo RE. Il RE uscente verrà deposto e costretto all'Esilio, al pari del nuovo PRETENDENTE.

8.3 IL PRETENDENTE TORNA A CASA

Il PRETENDENTE ed i rispettivi eredi *sulla mappa dovranno* rifugiarsi in Esilio. Nobili/Chiesa presenti *sulla mappa* andranno posti in corrispondenza dei propri Stemmi/Cattedrali, ma se occupati dall'avversario andranno nella riserva Amica.

NOTA: Warwick non potrà tornare a Calais se Lancsteriano. Soggetti ai Limiti dell'Esilio (7.2), i Nobili Salisbury e Kent (se Yorkisti) possono scegliere, come alternativa, la via per Calais nei rispettivi Stemmi siano occupati da nemici. Questi tre Neville possono, inoltre, scegliere lo stemma di un altro tra loro nel caso il proprietario risultasse deceduto.

8.4 IL RE TORNA A CASA

Il RE e gli Eredi Rreali *sulla mappa* ritornano al Casato con il proprio Stemma o in qualsiasi area recante una *Corona*. Nobili/ Chiesa *sulla mappa* vanno al loro stemma/ cat-tedrale, am se occupato dal nemico, tornano alla riserva amica.

IMPORTANTE: Per entrambi i giocatori, i *Blocchi in esilio, devono rimanere in esilio.*

8.5 RESET DELLA CAMPAGNA

Tutti i Blocchi a *faccia in giù* nella riserva vengono rimessi *in piedi* e diventano immediatamente disponibili per il reclutamento nella prossima Campagna. Spostare il Blocco *Ribelle* nella riserva del PRETENDENTE.

Riportare tutti i Blocchi nella Riserva e sulla mappa al massimo valore di Forza.

Mescolare tutte le 25 carte e distribuirne sette (7) ad ogni Giocatore per la prossima Campagna.

9.0 VITTORIA

La Vittoria è ottenuta *istantaneamente* se vengono eliminati tutti e cinque (5) gli Eredi nemici.

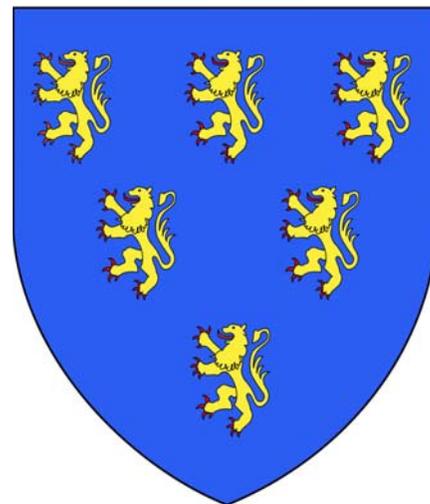
In caso contrario, *dopo la terza Campagna*, al termine del Turno Politico, verificare la presenza di un *Usurpatore al Trono*. Chiunque sia il RE conquista la vittoria.

9.1 CLARENCE & EXTER

I due Eredi, EXETER (Lancaster) e CLARENCE (York) sono soggetti al Tradimento e possono disertare in favore dello schieramento opposto. Non possono farlo se *rivestono la carica* di RE o PRETENDENTE.

In caso di defezione:

- Non saranno Eredi per il nuovo Casato, ma solo Nobili in corsa per l'Usurpazione.
- Non saranno più Eredi (o Nobili) per il Casato di origine, ma riguadagneranno il titolo qualora ritornino sui propri passi.
- Potranno essere giustiziati (eliminati) durante qualsiasi Fase di Rifornimento per assicurarsi che non decidano mai di cambiare idea e disertare nuovamente in favore del Casato di origine.
- Nessun Erede Minore può essere attivato in loro sostituzione, a meno che l'Erede in questione non sia stato assassinato o giustiziato.
- Quando richiesti di tornare a casa, nel caso il proprio status sia di Nobile nemico, EXETER si dirigerà in Cornwall, e CLARENCE verso qualsiasi Stemma vacante di YORK, altrimenti alla riserva Amica.



Il blasone di **Goffredo V d'Angiò**, considerato il capostipite della casa dei Plantageneti.

I *Plantageneti*, detti anche *prima casa d'Angiò*, furono un'importante casata reale medioevale fondata da **Enrico II d'Inghilterra**, figlio di Goffredo V d'Angiò il Bello, considerato il capostipite della casata. Goffredo, nato nel 1113, sposò giovanissimo Matilde, figlia di Enrico I d'Inghilterra, e prese come simbolo araldico il fiore di ginestra, ricevendo così il soprannome di "Plantageneto" dal termine latino planta-genet, che significa appunto ramo di ginestra.

Le origini della casata vengono fatte risalire nel Gàtinais ed in seguito nell'Angiò, di cui divenne la prima casa comitale sin dal IX secolo. In seguito assunse, oltre che il governo dell'Inghilterra (1154-1485), quello della Normandia (1144-1204, 1346-1360 e 1415-1450), della Guascogna e dell'Aquitania (1153-1453), ma nel 1206 perdette la stessa contea di Angiò, passata alla corona francese.

La dinastia plantageneta, includendo anche i rami cadetti di Lancaster e di York, conta quindici Re d'Inghilterra e regnò ininterrottamente dal 1154 al 1485.

Come sopra anticipato, il nome "*Plantageneto*" deriva dal nome latino del *fiore di ginestra* (planta genesta) ed ebbe origine con **Goffredo V il Bello**, che lo prese come suo simbolo, e da cui passò al figlio Enrico II d'Inghilterra. In seguito il soprannome "Plantageneto" fu nuovamente assunto dalla dinastia dei re d'Inghilterra a partire dal XV secolo: il primo ad usare l'appellativo fu Riccardo Plantageneto, duca di York, padre dei re di Inghilterra Edoardo IV e Riccardo III, il quale apparentemente lo assunse nel 1448. Questo soprannome venne poi tradizionalmente associato anche ai re precedenti ed è ormai tradizionale per tutti i discendenti di Goffredo.

I Plantageneti sono più o meno impropriamente chiamati anche Angioini per il fatto che i loro progenitori furono i Conti di Angiò (anche se precedentemente originarono dai conti di Gàtinais, di cui un discendente sposò l'erede della contea di Angiò), ma per distinzione degli storici, il termine Angioino viene solitamente attribuito solo ai membri delle successive casate Capetingie che governarono l'Angiò. La linea degli Angiò-Plantageneti viene poi fatta risalire ad un oscuro nobile, **Ingelger**.



RICCARDO III

CENNI STORICI

Guerra delle due Rose fu quello strappo dinastico che insanguinò l'Inghilterra da 1455 al 1485, impegnando due diversi rami della dinastia regnante dei Plantageneti: i Lancaster e gli York, i cui rispettivi stemmi erano simboleggiati da una rosa rossa e da una rosa bianca ed i cui rispettivi capostipiti furono i fratelli Giovanni di Gaunt ed Edmondo di Langley quartogenito e quintogenito di Edoardo III.

Il conflitto si distinse in quattro fasi: dal 1455 al 1460, con affermazione degli York; dal 1460 al 1461, con rivalsa dei Lancaster; dal 1461 al 1469, con nuovo trionfo degli York; dal 1470 al 1483, con caduta e ritorno degli York; dal 1483 al 1485, con la pace e l'ascesa dei Tudor.

Nel 1399, la corona era in possesso di Enrico IV di Lancaster, figlio di Giovanni di Gaunt. Gli era succeduto Enrico V, autorevole politico e valente soldato: egli aveva inflitto numerose e pesanti sconfitte ai Francesi e si era fatto riconoscere erede di Carlo VI al trono di Francia, col Trattato di Troyes del 1420. Sotto il deforme Enrico VI, incoronato nel 1422, la Monarchia prese a vacillare ed ebbe bisogno del sostegno del Duca di Suffolk e dell'intrigante Regina Margherita.

Proprio grazie al malgoverno di costei e dei suoi favoriti, Riccardo di York, discendente di Lionello d'Anversa Duca di Clarence e figlio di Edoardo III, si fece avanti con la forza delle armi e fece prigioniero il Re: per scongiurare la guerra civile, il Parlamento gli suggerì di assumere la guida del Regno alla morte di Enrico.

L'opposizione di Margherita avviò la guerra, poiché Riccardo fu assassinato a Wakefield. Nel 1461, dopo la vittoria di Towton, il suo secondogenito Edoardo IV fu incoronato;

ma i contrasti erano più vivi che mai: seppur rinchiuso nella Torre di Londra, Enrico VI era vivo e costituiva un pericoloso punto di riferimento per i suoi partigiani, per i Francesi e per gli Scozzesi interessati al crollo della Monarchia inglese: dieci anni dopo, infatti, a margine di turbolente vicende, egli fu reinsediato e presto nuovamente deposto e assassinato per ordine di Edoardo.

Nel 1478, l'erede al trono Clarence di York fu messo a morte come traditore. Nel 1483 Edoardo morì improvvisamente, cedendo lo scettro al figlio minore Edoardo V, sotto la tutela del proprio fratello Riccardo di Gloucester.

Costui eliminò dalla scena il nipote e, sbarazzatosi dei nemici, assunse il titolo di Re come Riccardo III. La sua esperienza di Sovrano si concluse dopo due anni nella Battaglia di Bosworth: in assenza di eredi legittimi, il Conte di Richmond, imparentato coi Lancaster e proclamato Re col nome di Enrico VII della famiglia Tudor, sposò Elisabetta di York conciliando definitivamente i belligeranti.

GLI EVENTI

La fazione Lancaster fu rappresentata da Re Enrico VI, dalla Regina Margherita d'Anjou, dai Percy Conti del Northumberland, dai Beaufort Duchi di Somerset; la consorte degli York fu guidata da Riccardo II; dai figli Edoardo di March, Giorgio di Clarence, Riccardo di Gloucester, Edmondo di Rutland, dai Neville nei diversi rami dei Conti di Salisbury e Marchesi di Montagu e Duchi di Kent, mentre Richard Neville Conte di Warwick cambiò più volte schieramento.

Furono conti di Angiò:

- 1129-1151: *Goffredo V il Bello*, detto Plantageneto.

Furono re di Inghilterra, duchi di Normandia ed Aquitania e conti di Angiò:

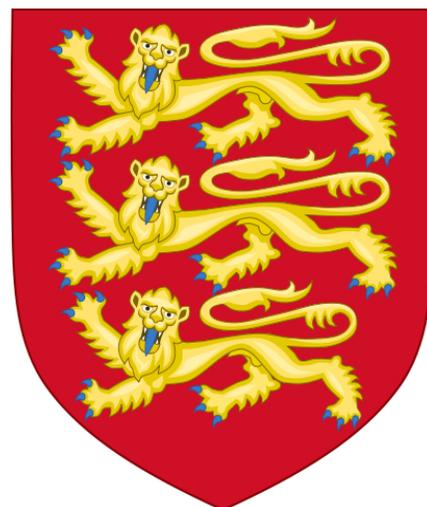
Ramo principale:

- 1151-1189: *Enrico II Plantageneto*, re d'Inghilterra (nato nel 1133). Il titolo di conte di Angiò passò temporaneamente ad un fratello e in seguito ad un figlio, che gli premorirono:

- 1156-1158: *Goffredo VI* (nato nel 1134)
- 1169-1183: *Enrico il Giovane* (nato nel 1155)

- 1189-1199: *Riccardo I "Cuor di Leone"* (nato nel 1157)

- 1199-1216: *Giovanni "Senza Terra"* (nato nel 1167 e morto nel 1216). Fu l'ultimo Plantageneto conte di Angiò, questo in seguito alla sconfitta che subì a Bouvines da parte del re di Francia Filippo II Augusto, che lo privò in seguito di tutte le terre a nord della Loira.



Royal Arms of England (1198-1340)

Gli altri Plantageneti Re di Inghilterra furono:

- 1216-1272: *Enrico III d'Inghilterra*
- 1272-1307: *Edoardo I d'Inghilterra*
- 1307-1327: *Edoardo II d'Inghilterra*
- 1327-1377: *Edoardo III d'Inghilterra*
- 1377-1399: *Riccardo II d'Inghilterra*

Dopo Riccardo II la dinastia si divise nei due rami cadetti concorrenti degli York e dei Lancaster che diedero vita alla guerra delle due rose per disputarsi il trono.

Il Casato dei Plantageneti - LANCASTER

- 1399-1413: *Enrico IV d'Inghilterra*
- 1413-1422: *Enrico V d'Inghilterra*
- 1422-1461 e nel 1470-1471: *Enrico VI d'Inghilterra*

Il Casato dei Plantageneti - YORK

- 1461-1470 e nel 1471-1483: *Edoardo IV d'Inghilterra*
- 1483: *Edoardo V d'Inghilterra*
- 1483-1485: *Riccardo III d'Inghilterra*



Il Giardino del Tempio, 1871-1874

Rappresentazione di una scena dell'Enrico VI, parte I, dove i partigiani delle fazioni rivali scelgono tra le rose rosse e le rose bianche per la successione al trono d'Inghilterra. La vittoria dei discendenti dei Lancaster determinò l'unione per matrimonio delle due Casate e l'ascesa della dinastia Tudor.

RICCARDO III

Gli attriti presero avvio quando, ereditando dal padre Giovanni di Gaunt il titolo di Duca di Lancaster, Enrico IV di Bolingbroke spodestò il dispotico cugino Riccardo II ed ascese al trono contro la designazione di Roger De Mortimer Conte di March, discendente di Lionello d'Anversa. In seguito, quando ad Enrico V successe **Enrico VI**, portatore di evidenti disturbi mentali e privo di prole legittima, si fece strada l'esigenza di un governo di tutela.



Enrico VI d'Inghilterra, tratto dal Cassell's History of England del 1902.

Fu allora che Riccardo II di York, pronipote di Roger de Mortimer, fece valere la legittimazione alla successione per via materna e per discendenza paterna. I suoi diritti, tuttavia, furono contrastati dalla Regina Margherita d'Anjou: sostenendo con i Lancaster l'eredità di Roger De Mortimer nel frattempo deceduto, ella difendeva gli interessi degli eredi di sir George Stanley e di Isabella, primogenita di Edoardo III. Gli York si irrigidirono: l'asserita illegittimità di Enrico VI implicava anche quella dei suoi discendenti.

Ulteriori eventi di politica interna, poi, concorsero alla degenerazione della controversia: sotto il governo di Enrico V, l'Aristocrazia si era emancipata dal potere centrale; i Grandi Feudatari avevano preso a lottarsi per il possesso dei feudi e la Guerra dei Cent'Anni era giunta al suo epilogo nel 1453, con la perdita di quasi tutti i possedimenti inglesi in Francia.

In Inghilterra, pertanto, era approdata una moltitudine di pericolosi mercenari cui, a sfinitimento dell'instabile governo, si saldavano le pressioni dei Lancaster nello strappare benefici al debilitato Sovrano.

Riccardo di York insorse contro la dissoluzione del patrimonio regio; minacciando la guerra civile, si fece nominare Lord Protettore; assegnò ai suoi partigiani cospicui beni territoriali e dette vita ad una autentica caccia alle alleanze.

Le contrapposizioni scivolarono verso lo scontro aperto e la scintilla scoccò nel 1455 quando i Lancaster ed i Duchi di Somerset e Northumberland, profittando di una temporanea ripresa della salute del Re e spalleggiati dalla spavalda

Regina, destituitarono Riccardo di York con l'accusa di tradimento e malversazione.

L'accusato sostenne di non voler rovesciare Enrico VI, ma di voler solo allontanarne da Corte i cattivi consiglieri. Tuttavia le parti si presentarono al regolamento di conti il 22 maggio del 1455, nella Battaglia di saint Albans ove prevalsero gli Yorkisti guidati da Richard Warwick e morirono sia Somerset che Northumberland.

Riccardo II riuscì a catturare il Re, ma fu costretto a reinsediare tanto più che la spinosa questione successoria era stata aggravata, due anni prima, dalla nascita dell'erede al trono Edoardo di Westminster.

Durante una visita nelle Midlands, assicuratosi l'appoggio del nuovo Duca di Somerset e trattenuto con sé il consorte, la Regina Margherita revocò a Riccardo l'incarico di Lord Protettore e gli conferì quello di Luogotenente in Irlanda, così allontanandolo dalla Corte.

Durante quella sorta di confino, egli però riannodò le fila dei partigiani: tornato in armi in Inghilterra nell'estate del 1459, dichiarò decaduto Enrico VI e si ricongiunse nel Galles alle truppe del potentissimo **Conte di Warwick Richard Neville**, detto **The Kingmaker**.

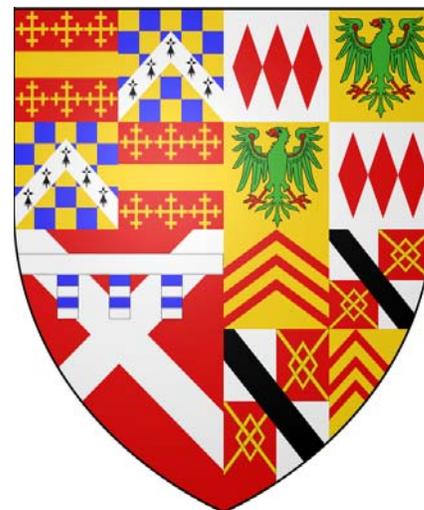
I Lancaster cercarono di intralciare i movimenti dei due eserciti e di batterli separatamente, ma furono sconfitti nella Battaglia di Blore Heath del 23 settembre.

Gli Yorkisti infuriarono ancora a Ludford Bridge il 12 ottobre successivo; ma la defezione di un Luogotenente ribaltò le sorti dello scontro ed Enrico VI fu reinsediato, mentre i rivali si disperdevano fra Irlanda e Francia.



Richard, Erede di Warwick

Riorganizzate le truppe all'estero, il Warwick guidò il rientro yorkista nella trionfale Battaglia di Northampton del 10 luglio del 1460: Enrico VI, di nuovo destituito, fu rinchiuso nella Torre di Londra e Riccardo II entrò nella capitale con gli onori riservati ai Re.



Richard Neville, XVI conte di Warwick

Richard - figlio cadetto di Richard Neville, V conte di Salisbury e di Alice di Montacute, unica erede del conte di Salisbury - nacque il 22 novembre 1428 a Bisham (Berkshire). Per parte di padre ma, soprattutto, di madre egli discendeva dalle più grandi famiglie aristocratiche d'Inghilterra, nonché le più facoltose; venne quindi allevato nella consapevolezza del proprio rango. Sin da piccolo venne fidanzato con lady Anne Beauchamp, sorella del 1° duca e 14° conte di Warwick, esponente di una famiglia altrettanto titolata della propria e con, in più, sangue reale nelle vene.

Richard ed Anne si sposarono certamente prima del 1449, poiché quando il conte di Warwick morì senza eredi (tranne una bambina che morì poco dopo), il titolo passò alla sorella e - "jure uxorio" - a Richard; costui passò alla storia col nome di Warwick invece che col proprio poiché tra i Pari d'Inghilterra è usanza identificarsi secondo il feudo principale, e non il nome.

Nel 1453 la Corte inglese attraversava un periodo turbolento: da un lato il monarca Enrico VI - del ramo Lancaster - iniziò a manifestare dei ricorrenti attacchi di schizofrenia, probabilmente ereditata dal nonno materno Carlo VI, re di Francia. Riccardo, duca di York e capo del ramo York della famiglia reale (i Plantageneti), vide in questa inabilità del sovrano l'occasione per far valere i suoi diritti al trono. Per tacitarlo, venne dal re nominato Lord Protettore d'Inghilterra ma, sotteraneamente, tra i due casati si aprì una serrata lotta per aggiudicarsi la fedeltà dei nobili inglesi; visto che la moglie del Lord Protettore era la zia di Warwick, il padre di costui (ricordiamolo, il conte di Salisbury) venne nominato cancelliere proprio dal Protettore. Così facendo, Warwick assieme a tutta la famiglia Neville (che nei diversi rami deteneva anche i feudi di Montagu e Kent) si schierò dalla parte degli York. La situazione politica precipitò, e la contesa venne affidata alle armi dando inizio ad una guerra sanguinaria e fratricida tra le due casate dei Lancaster e degli York, nota con il nome di Guerra delle Rose.

RICCARDO III

La sua ascesa al trono non fu salutata dai sostenitori, per i quali non era ancora il momento di forzare la mano: fu solo nell'ottobre che egli fece redigere al Parlamento un atto in virtù del quale diveniva erede di Enrico VI che diseredava il figlio Edoardo di Westminster.

Margherita insorse: convocati nuovamente gli alleati ad York, travolse Riccardo nella Battaglia di Wakefield del 30 dicembre, massacrandolo col figlio diciassettenne Edmondo di Rutland.

Le loro teste decapitate furono esposte ed ornate con corone di carta e paglia!



Margaret of Anjou, consorte e Regina di Henry VI (March 23, 1429 – August 25, 1482)

A capo della fazione York subentrò, allora, Edoardo di March: con l'aiuto dei fratelli Riccardo di Gloucester e Giorgio di Clarence, egli reclutò un esercito mentre Margherita, in assenza del Re ancora rinchiuso, propose la vendita della città di Berwick agli Scozzesi per raccogliere denaro utile alla causa: l'iniziativa le alienò le simpatie dell'Aristocrazia inglese, mentre i soldati non pagati si dettero a diserzioni di massa.

Consapevole del disagio economico degli avversari, Edoardo di March incaricò Warwick di radunare altre truppe yorkiste a Londra e contrapporre alle forze della Regina; egli stesso, invece, marciò contro l'armata gallese di Owen e Jasper Tudor, rispettivamente patrigno e fratellastro di Enrico VI e li annientò nella Battaglia di Mortimer's Cross del 2 febbraio del 1461: Lord Owen fu catturato e decapitato, mentre il cui figlio Jasper si dava alla fuga.

Warwick, intanto, appreso che Margherita si accingeva ad entrare nella capitale per liberare il coniuge, la intercettò il 17 successivo a Saint-Albans ma ne fu duramente sconfitto: Enrico potette ricongiungersi alla moglie e rifugiarsi verso il Nord del Paese, mentre Edoardo entrava in Londra; denunciava il Re di violazione dell'Atto di accordo;

lo dichiarava decaduto; indossava la corona e si accingeva a liquidare definitivamente il rivale.

Postosi, infatti, alla testa di un poderoso esercito con i fratelli ed il fedele Warwick, incontrò gli avversari il 29 marzo del 1461 a Towton ove si combatté forse la più sanguinosa battaglia della storia inglese: dei circa ottantamila belligeranti, oltre ventimila restarono sul terreno.

Gli York avevano stravinto: Enrico VI e Margherita ripararono prima in Scozia e poi in Francia, ove chiesero il sostegno del cugino Luigi XI, mentre i loro partigiani aderivano alla fazione vittoriosa. Ma tempi duri attendevano Edoardo: l'inasprimento fiscale lo rese inviso al ceto medio ed egli stesso, per incomprensibili ragioni, si inimicò il Warwick; lo isolò; ne stroncò le ambizioni; gli negò titoli e riconoscenza; dette assenso alle nozze tra la di lui primogenita Isabella e suo fratello Giorgio di Clarence, ma lo begò invece all'unione della secondogenita Anna col germano Riccardo di Gloucester.

Il grave affronto indusse il pugnace Conte a convincere il genero che Edoardo era indegno della corona: insieme, il 26 luglio del 1469 ad Edgecote Moor, sconfissero e presero prigioniero il Re, costringendolo a convocare il Parlamento a York. In quella sede Edoardo, privo peraltro di prole legittima, si impegnò a rinunciare al trono in favore di Giorgio; tuttavia, inoltrò una segreta richiesta di aiuto al fratello Riccardo che lo liberò, mentre i due ribelli fuggivano in Francia. Non perse occasione Luigi XI per porsi alla testa del ricostituito esercito dei Lancaster e dare supporto ai transfughi: quale pegno della nuova alleanza, sua figlia Anna sposò Edoardo di Westminster, erede di Enrico VI.

Consapevole di non potersi contrapporre al granitico fronte nemico, il Sovrano si rifugiò in Borgogna ove il Duca Carlo il Temerario, ostile alla Monarchia francese, accettò di aiutarlo: a fine marzo del 1471, sbarcato in Inghilterra a capo di un formidabile esercito, Edoardo promise solennemente il perdono al fratello, se gli si fosse presentato prima dello scontro.

Giorgio, che ormai non poteva più sperare nella corona, si arrese; il suocero, invece, accettò di battersi e morì in combattimento a Barnet il 14 aprile.

Anche l'irriducibile Margherita, pur forte di agguerriti mercenari, riportò una completa disfatta nella Battaglia di Tewkesbury del 4 maggio: Enrico VI fu ripreso prigioniero; suo figlio trucidato ed ella stessa arrestata. La Francia riuscì a ottenerne la liberazione solo nel 1475, previo pagamento di un congruo riscatto ma, nel 1482, ella morì sola e dimenticata.

La prigionia del coniuge, invece, durò soli diciassette giorni: il 21 maggio di quel drammatico 1471 egli fu finito a colpi di pugnale avanti all'altare della cappella privata dell'alloggio nella Torre di Londra.

In conseguenza di tanto, Jasper Tudor Conte di Pembroke fuggì in Bretagna e, mirando a proteggerlo da Edoardo IV, portò seco il quattordicenne Enrico Tudor Conte di Richmond, figlio di suo fratello Edmondo e pretendente al trono quale successore di Margareth Beaufort a sua volta discendente di Giovanni di Beaufort, erede di Giovanni di Gaunt.

La Guerra delle due rose: prima parte

Warwick ebbe l'onore di comandare l'esercito yorkista nella prima battaglia della guerra, quella di Saint Albans (22 maggio 1455), nella quale – con un'audacia sbalorditiva – ribaltò le sorti dello scontro guidando la carica della cavalleria rimastagli contro il centro dello schieramento avversario. Per questa vittoria venne nominato governatore di Calais da Riccardo di York e, nel 1457, ammiraglio. Onorò questi titoli da un lato mantenendo inespugnata Calais contro gli assalti dei Lancaster e dei Francesi, coi quali l'Inghilterra era in guerra (la Guerra dei cento anni); dall'altro, sconfiggendo le flotte castigliana ed anseatica che cercavano di approfittare della guerra civile per danneggiare il traffico mercantile inglese.

Tutto questo, ovviamente, nei momenti di pausa del conflitto principale che si stava protrando in madrepatria. Nel 1460, alla ripresa delle ostilità, Warwick condusse al trionfo il suo esercito nella battaglia di Northampton (10 luglio) facendo addirittura prigioniero Enrico VI, che portò con sé a Londra. A questo punto, iniziò a rendersi conto che era lui, col suo esercito e col suo carisma, a poter determinare le sorti del regno.



Quando Riccardo di York lo raggiunse nella capitale e espresse pubblicamente la sua intenzione di divenire re, egli si oppose: un po' perché riteneva che fosse il Parlamento a dover decidere (non dimentichiamo che il Parlamento, a quel tempo, rappresentava la grande nobiltà feudale di cui Warwick era il più alto esponente); un po' perché iniziava a rendersi conto che, visto il suo ruolo e la sua posizione, era preferibile un re debole come Enrico VI piuttosto che un monarca forte come Riccardo. Quest'ultimo incassò e fece finta di nulla ma, come vedremo, gli York non avrebbero dimenticato l'affronto.

Il 30 dicembre di quello stesso 1460, Riccardo ed il padre di Warwick vennero sconfitti ed uccisi nella battaglia di Wakefield; con la morte del padre, egli aumentava ancor più il suo potere aggiungendo ai propri possessi la ricca contea di Salisbury. Warwick decise di raddrizzare le sorti della fazione yorkista lasciando Londra ed ingaggiando battaglia, per la seconda volta - a Saint Albans (17 febbraio 1461): fu la prima delle due sconfitte che questo condottiero subì in tutta la sua vita). Non si perse comunque d'animo: corse a Londra con Edoardo di March (nuovo capo degli York dopo la morte del padre a Wakefield) e vi si rinserrò, evitando che cadesse in mano ai Lancaster.

Questi decisero di far provviste nel nord del paese, dando modo a Warwick di far incoronare re Edoardo col nome di Edoardo IV (per sfruttare il prestigio che il titolo regale conferiva) e quindi ricostruire l'esercito: quando i Lancaster ritornarono a Londra per espugnarla, si videro comparire innanzi il temibile condottiero: a Towton (29 marzo 1461) Warwick distrusse gli avversari, che furono costretti ad emigrare in Francia. Ora, la sua "creatura" Edoardo IV era saldamente sul trono.

RICCARDO III

Dodici anni più tardi, sul letto di morte, il Sovrano tentò di ripianare i dissapori designando Lord Protettore del Regno il suo ultimo fratello vivente Riccardo di Gloucester; affidandogli i figli Edoardo e Riccardo, rispettivamente di dodici e dieci anni e designando un Consiglio di tutela per la minorità del primogenito.

Quelle disposizioni generarono ulteriori turbolenze per l'odio nutrito dalla intera Corte nei confronti della Regina Catherine Woodville e dei suoi parenti che, estratti da Nobiltà minore, avevano usurpato titoli e ricchezze: ordinata la decapitazione di tutto il seguito del giovane Re, Riccardo di Gloucester simulò di prendere sotto la sua tutela i nipoti e li persuase ad alloggiare per sicurezza nella Torre di Londra fino all'incoronazione del primo, la cui madre ed un fratellastro erano scampati alla strage rifugiandosi nell'abbazia di Westminster.

I due fanciulli accettarono il consiglio dello zio ed entrarono nel tetro edificio nell'estate del 1483 per non uscirne mai più.



"I Principi nella Torre", 1878
John Everett Millais
(8 Giugno, 1829 – 13 Agosto, 1896)

Poco dopo, il Lord Protettore presentò al Parlamento alcuni testimoni che giurarono di aver presenciato al fidanzamento di Edoardo IV con un'altra Nobile, appena prima di sposare Catherine Woodville: poiché a quel tempo il fidanzamento era considerato un pre-matrimonio, ne conseguì che la loro unione coniugale era illegittima e, pertanto, illegittima anche la prole.

Con un atto passato alla storia col nome di Titulus Regius, pertanto, Riccardo cinse la corona. L'evento ridestò l'interesse di quell' Enrico Tudor Conte di

Richmond, ormai adulto ed intenzionato a far valere i suoi diritti: egli sbarcò in Inghilterra nel 1485 ed ingaggiò battaglia contro l'usurpatore il 31 agosto a Bosworth. Due delle più importanti Baronie inglesi: Thomas Stanley Conte di Derby ed Henry Percy Conte di Northumberland disertarono la causa di Riccardo che cadde in campo.

Enrico si fece incoronare a Londra col nome di Enrico VII: per suggellare la pace, quale erede della casa dei Lancaster sposò Elisabetta di York, figlia di Edoardo IV.

Il loro figlio Enrico VIII ereditò il trono, per nascita e sangue.

Dalla annosa lotta fratricida, era così nata la dinastia **Tudor** che rafforzò il prestigio della Corona e spianò la via allo Stato moderno, nella concezione assolutistica della Monarchia.



Enrico VIII d'Inghilterra,
(28 giugno 1491 – 28 gennaio 1547)
Ritratto da Hans Holbein il Giovane tra il 1539
e il 1540

Intermezzo di pace

Warwick era ora all'apice del successo: il nuovo re doveva a lui la sua corona, e da lui egli si aspettava gratitudine e riconoscenza.

Non fu così: Edoardo IV, vuoi ricordando lo sgarbo fatto al padre opponendosi alla sua incoronazione nel 1460, ma più probabilmente non volendo dare ancor più ricchezza e poteri ad un così temibile alleato, pose Warwick nel dimenticatoio e prese addirittura ad osteggiarlo velatamente. Intanto che a Corte si distribuivano premi e titoli ai sostenitori yorkisti, egli veniva ricevuto poche volte e di malavoglia; per levarselo di torno, re Edoardo lo inviò in Francia per negoziare il suo matrimonio con una principessa di quel paese: tornato a Londra per riferire circa i negoziati, questi si trovò davanti ad un re che nel frattempo si era già sposato.

Warwick in-goiò l'affronto in silenzio; quando però il re – senza nascondere il suo fastidio - accordò al fratello Giorgio di Clarence il permesso di sposare la sua figlia maggiore, Isabella, ed addirittura negò questo permesso all'altro fratello Riccardo di Gloucester per sposare la sua seconda figlia Anna Neville (dando l'impressione di ritenerle di rango troppo basso per due principi reali), allora andò su tutte le furie.

Guerra delle due rose: seconda parte

Egli convinse il neo-genero Giorgio che era questi, e non il fratello Edoardo, colui che avrebbe dovuto sedere sul trono d'Inghilterra; lo portò con sé nei suoi possedimenti, raccolse un esercito e lanciò pubblicamente il guanto di sfida ad Edoardo IV, dandogli del fellone. Il re decise di annientare il ribelle e gli diede battaglia ad Edgecote Moor (26 luglio 1469), dove invece venne annientato.

The Kingmaker, per la seconda volta, faceva prigioniero un re: impose a questi di convocare il Parlamento a York dove avrebbe abdicato cedendo la corona al fratello Giorgio. Ma Edoardo riuscì a chiamare in proprio aiuto Riccardo di Gloucester, che accorse in suo aiuto: Warwick certamente sbagliò i suoi calcoli perché, incredibilmente, invece di tentare la sorte sul campo a lui più congeniale (quello di battaglia), pensò di non essere sufficientemente attrezzato per sconfiggere Gloucester e lasciò l'Inghilterra (liberando Edoardo IV, che gli giurò vendetta) per cercare alleati nella lotta. Si recò in Francia, dove il re Luigi XI lo convinse ad allearsi ai vecchi nemici Lancaster; ormai egli voleva solo vendicarsi di Edoardo, e per cementare l'alleanza fece sposare la figlia Anna al principe di Galles, Edoardo di Westminster.

Il condottiero raccolse un esercito e sbarcò in Inghilterra assieme ad Enrico VI: al vederlo, Edoardo IV si perdettero d'animo e fuggì in Borgogna. Warwick aveva rimesso sul trono Enrico VI, la sua seconda creatura.

LA LUNGA OMBRA DEL RE

Capita di sovente, la storia ce lo insegna, che dietro ogni grande uomo si nasconda una grande donna.

Sembra un luogo comune, eppure dovremmo domandarci il perché, di fatto, questa frase lo sia diventato.

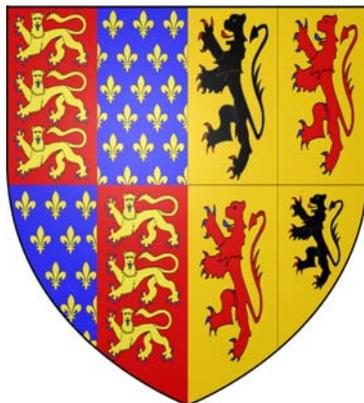
Ad ogni modo, benché talvolta ciò abbia rappresentato il vero, altre volte meno o in maniera più nascosta, le Consorti d'Inghilterra, al pari dei loro RE, hanno prepotentemente influito negli eventi e nella storia di questa grande Nazione.

Di seguito, riporteremo una breve biografia per ognuna di queste grandi donne che, un tempo, calpestarono il suolo d'Inghilterra da REGINE.



Phillipa di Hainault, Regina (1314-1369)

Filippa, nata a Valenciennes, era figlia di Guglielmo I, conte di Hainault e di Giovanna di Valois, pronipote di Luigi IX, il Santo, nipote di Filippo IV, il Bello, sorella del re di Francia, Filippo VI di Valois.



Si sposò con Edoardo nella Cattedrale di York, il 24 gennaio 1328 e undici mesi dopo la sua ascesa al trono d'Inghilterra, diversamente dai suoi predecessori, ella si fece amare dal popolo inglese e non riempì la corte inglese di cortigiani provenienti dal suo paese d'origine.

Filippa fu al fianco di Edoardo nelle sue spedizioni nel Regno di Scozia nel 1333 e in Fiandra nel periodo 1338/40), dove si guadagnò l'ammirazione di tutta Europa per la sua gentilezza e per presso il marito per salvare la vita dei Borghesi di Calais (1346) che Edoardo aveva deciso di giustiziare come esempio per la cittadinanza.

Agì come reggente in diverse occasioni in cui il sovrano era sul continente.

I suoi 40 anni di matrimonio con Edoardo furono felici, nonostante la relazione del marito con Alice Perrers, durante l'ultima parte di vita coniugale. [senza fonte] Filippa morì di idropisia nel Castello di Windsor, e fu sepolta nella Abbazia di Westminster.

Il *The Queen's College* di Oxford prende il suo nome da lei. Esso fu fondato da uno dei suoi cappellani, Roberto de Eglesfield, in suo onore.



Anna di Boemia
(11 maggio 1366 – 7 giugno 1394)

Riccardo II sposò Anna di Boemia come risultato del Grande Scisma che interessò il Papato e che risultò nella coesistenza di due papi rivali; Eduard Perroy afferma che Papa Urbano VI diede il proprio beneplacito al matrimonio tra Riccardo ed Anna nel tentativo di creare un'alleanza a proprio vantaggio, rafforzando così la propria posizione contro i francesi ed il loro papa, Clemente VII. Il padre di Anna era il sovrano più potente d'Europa, che governava su circa la metà della popolazione e del territorio del continente.

Il matrimonio era d'altronde avversato da buona parte della nobiltà inglese e da molti membri del parlamento, principalmente a causa dell'influenza del favorito di re Riccardo, Michael de la Pole.

Edoardo IV tornò in Inghilterra con un forte esercito, pagato dai soldi borgognoni. Warwick gli si fece incontro deciso a stroncare l'avversario e diede battaglia a Barnet (14 aprile 1471). Tradito dal genero Giorgio di Clarence, che nell'imminenza dello scontro passò al fratello Edoardo, questa fu la seconda battaglia che perse ed anche l'ultima, perché vi trovò la morte.



Illustrazione del XIX secolo della morte di Warwick, tratta dall'*Enrico VI*, Parte 3, Atto V, Scena II

Conclusione

Warwick è stato definito "*l'ultimo Barone*", intendendo con questo titolo individuare uno degli ultimi (e sicuramente uno dei più eclatanti) esponenti della grande aristocrazia feudale (avviata al tramonto), in grado di imporre la propria volontà ai sovrani in quanto consapevoli sia della propria forza (spesso maggiore di quella regale) sia del proprio lignaggio (spesso più antico di quello della Casa reale).

Con questa orgogliosa classe moriva lo Stato medievale (inteso come risultato del delicato equilibrio tra la monarchia e la nobiltà, che però garantiva limiti al potere regale) e nasceva lo Stato moderno (che godeva di ben maggiore stabilità, ma con l'assolutismo forniva poteri illimitati al re nel bene e nel male).

Oltre a questo, Warwick fu senz'altro uno splendido condottiero ed un politico accorto: il suo coraggio, il suo carisma, la sua audacia conquistavano i soldati ed i sostenitori, che con lui osavano l'incredibile. Lui stesso, come dimostra la sua morte, non si risparmiava certo nel dare l'esempio sul campo di battaglia.

RICCARDO III

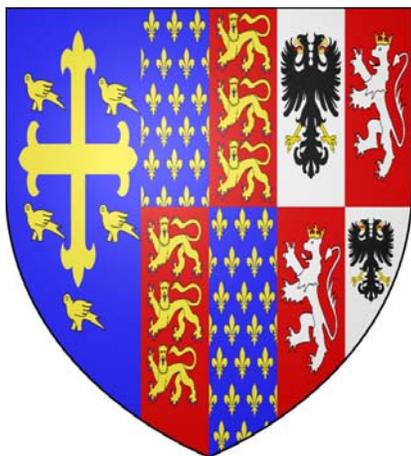
Benché al Re fosse stata offerta in moglie Caterina Visconti – una delle figlie di Bernabò Visconti di Milano, che avrebbe portato una ricca dote – venne scelta Anna, che non portò alcun diretto beneficio finanziario all’Inghilterra; non aveva dote e anzi Riccardo, per ottenerne la mano, dovette dare 20 000 fiorini al cognato Venceslao.

Il matrimonio portò anche pochi vantaggi diplomatici, anche se i mercanti inglesi ottennero così il permesso di commerciare liberamente nelle terre della corona boema e del Sacro Romano Impero: erano comunque dei vantaggi di poco conto se paragonati a quelli di precedenti matrimoni contratti in seguito a guerre con la Francia. Le nozze non furono quindi popolari.

Al suo arrivo in Inghilterra nel dicembre 1381, Anna venne severamente criticata dai cronisti contemporanei, probabilmente a causa delle clausole finanziarie del contratto matrimoniale, anche se erano piuttosto frequenti delle critiche sulle regine consorti. Il Westminster Chronicler la definì «un piccolo pezzetto d’umanità» e Thomas Walsingham collegò il suo arrivo con un disastroso auspicio, infatti le navi che l’avevano trasportata si sfasciarono in pezzi non appena Anna fu scesa a terra. Nonostante tutte le critiche Anna e Riccardo II convolarono a nozze nell’abbazia di Westminster il 22 gennaio 1382 e vennero organizzati tornei che durarono per molti giorni dopo le nozze. I novelli sposi partirono in seguito per un viaggio nel regno, soggiornando presso le maggiori abbazie che incontravano sul loro tragitto.

Nel 1383 Anna visitò la città di Norwich, dove, all’Ospedale Maggiore, venne realizzato in suo onore un soffitto decorato con 252 aquile nere.

Il matrimonio di Anna di Boemia e Riccardo II fu il quinto matrimonio reale celebrato a Westminster si dovettero aspettare 537 anni perché ne venisse celebrato un altro.[3] La loro unione durò dodici anni, ma non ebbero figli; la morte di Anna causata dalla peste nel 1394, a Sheen Manor, fu un duro colpo per Riccardo II, la cui successiva condotta poco saggia gli costò il trono.



*Anna di Boemia, Regina consorte d’Inghilterra
Signora d’Irlanda*

Riccardo si sposò una seconda volta il 31 ottobre 1396 con Isabella di Valois.

Nonostante Anna fosse inizialmente invisa ai cronisti dell’epoca, vi sono delle prove che, nel corso del tempo, divenne più popolare. Viene ricordata per essere stata una persona gentile e cara al popolo d’Inghilterra: essa è molto nota per i suoi instancabili tentativi di intercedere per conto di numerosi popolani, procurando loro la grazia in occasione della Rivolta dei Contadini del 1381 e altri sollevamenti.

Essa intercedette inoltre presso il re per conto di molti personaggi di alto rango, come ad esempio per Simon Burley, il tutore di Riccardo II durante la sua infanzia, durante la sessione parlamentare del giugno 1388, definita come Parlamento Senza Pietà. Si mise in ginocchio per i cittadini londinesi durante la riconciliazione cerimoniale del 1391 di Riccardo con Londra.



D’altro canto essa non adempì a quelli che erano i tradizionali compiti delle regine consorti; in particolare Anna di Boemia non fu in grado di generare figli, nonostante dodici anni di matrimonio, e questo è probabilmente enfatizzato nel suo epitaffio, nel quale essa è menzionata per essere stata gentile con le «donne incinte».

Il cronista di Evesham affermò: «Questa regina, benché non abbia partorito figli, è ancora celebrata per aver contribuito alla gloria e alla ricchezza del reame, per quanto fosse nelle sue capacità». Nonostante tutto, il fatto che essa è ricordata come la Buona Regina Anna significa che la sua sterilità non fu giudicata importante dai contemporanei.

Anna è sepolta a Westminster, accanto al marito; la loro tomba congiunta, ora danneggiata, una volta mostrava le loro mani unite.

L’iscrizione sulla sua tomba la descrive come «bella in corpo e il suo viso era gentile e grazioso». Quando nel 1871 venne aperta la sua tomba venne scoperto che molte delle sue ossa erano state rubate attraverso un buco su un lato della bara.

Anna di Boemia è conosciuta per aver fatto conoscere alle dame del Medioevo l’utilizzo della sella all’amazzone.

Essa inoltre influenzò la moda del design delle carrozze in Inghilterra quando giunse per incontrare il marito Riccardo II con una vettura, probabilmente costruita a Kocs, in Ungheria. Introdusse in Inghilterra anche lo stile boemo delle acconciature femminili, caratterizzato da “corni” di capelli.



Tudor, Stemma della Casa Reale

La dinastia TUDOR

La dinastia Tudor è stata una delle più grandi dinastie regnanti inglesi (di origine gallese) di tutti i tempi. Enrico Tudor, il futuro re Enrico VII era il nipote del fondatore della casata Owen Tudor. Enrico discendeva anche da Giovanni di Gand, primo Duca di Lancaster (1340-1399). Quest’ultimo era il terzo figlio di Edoardo III d’Inghilterra e di Filippa di Hainault. I figli legittimi di Giovanni, eredi di Lancaster inclusero i re Enrico IV, Enrico V e Enrico VI. I discendenti illegittimi di Giovanni che divennero poi legittimi con il suo matrimonio con Caterina Swynford, furono i Beauforts, che in seguito si unirono in matrimonio proprio con i Tudor nella persona di Enrico VII.

Fanno parte della dinastia Tudor (House of Tudor) cinque sovrani che regnarono in Inghilterra dal 1485 al 1603. I tre principali (il già citato Enrico VII, Enrico VIII ed Elisabetta I) ebbero un ruolo molto importante nella trasformazione dell’Inghilterra da paese ai margini dell’Europa dell’epoca medievale a potenza mondiale nei secoli successivi.

Tutto cominciò in Galles. La dinastia Tudor infatti originò da un matrimonio segreto tra Owen Tudor (1400–1461) e Caterina di Valois (Caterina di Francia). Owen era un soldato gallese, diretto discendente dal Lord Rhys (uno degli ultimi principi gallesi a combattere contro i regnanti anglo-normanni) e ricordato solo come fondatore della dinastia Tudor.

A un certo punto della sua vita Owen (che aveva cambiato il suo nome anglicizzandolo da Owain ap Maredudd to Owen Tudor) entrò al servizio di Caterina di Valois, vedova del re Enrico V, come guardarobiere.

La regina inizialmente visse nella casa del suo figlio più piccolo Enrico (futuro Enrico VI), dopodiché si spostò a Wallingford Castle all’inizio del regno del figlio, portando Owen Tudor con se.

Non ci sono documenti sul matrimonio di quest’ultimo con Caterina, ma si penso che le nozze siano avvenute nel 1428 o prima. Infatti proprio nel 1428 il Parlamento Inglese passò una legge che vietava alle regine che restavano vedove di risposarsi senza il permesso del re.

RICCARDO III



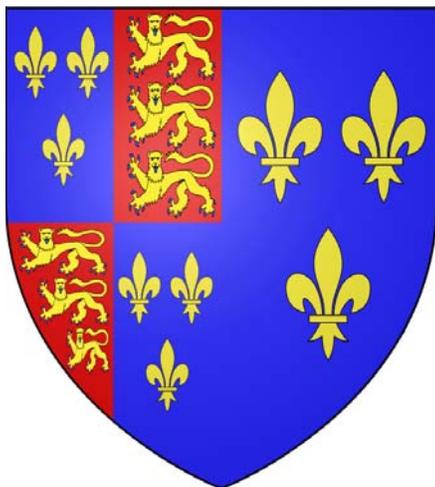
Caterina di Valois, 1401-1437

Figlia del re Carlo VI e di Isabeau de Bavière, nacque a Parigi il 27 ottobre 1401, il 2 giugno 1420 venne data in sposa al re inglese Enrico V in conseguenza di un patto matrimoniale, ottenuto dopo la rivendicazione del sovrano inglese della Normandia e dell'Aquitania, e la successiva battaglia di Azincourt che portò alla firma del Trattato di Troyes.

Come parte del trattato Enrico ottenne infatti il controllo sulla Normandia e sull'Aquitania, ottenendo il diritto di successione al trono di Francia dopo la morte di Carlo VI.

Caterina venne incoronata regina d'Inghilterra nell'Abbazia di Westminster nel febbraio del 1421 e generò il futuro Enrico VI d'Inghilterra il 6 dicembre 1421. Suo marito morì il 31 agosto 1422.

Formalmente assegnata alla dimora di Wallingford Castle ma di fatto esiliata dalla corte inglese, a causa della sua nazionalità; ebbe una relazione con Owen Tudor un cortigiano di origini gallesi, che sarebbe poi diventato uno dei fondatori della dinastia dei Tudor.



Caterina di Valois,
principessa consorte d'Inghilterra

Nel 1428 il Parlamento inglese, venuto a conoscenza della relazione, le proibì di continuarla e di contrarre matrimonio con Owen Tudor. Non è storicamente accertato se i due si fossero sposati in segreto, tuttavia essa ebbe da questa relazione ben sei figli.

Caterina morì il 3 gennaio 1437 a Londra e venne sepolta a Westminster Abbey. Il suo amante, Owen Tudor visse fino al 1461 quando venne giustiziato dai seguaci del Casato di York dopo la battaglia di Mortimer's Cross durante la Guerra delle Due Rose.



Anna Neville, di Warwick

Era la figlia minore di Richard Neville e Anne de Beauchamp, XVI contessa di Warwick.

Nacque nel Castello di Warwick e trascorse gran parte dell'infanzia nel castello di Middleham, di proprietà della sua famiglia. Ivi lei e sua sorella Isabella ebbero modo di conoscere e giocare spesso con i figli di Riccardo Plantageneto, III duca di York. A 14 anni, Anna venne promessa in sposa dal padre a Riccardo, il più giovane fratello di Edoardo IV d'Inghilterra e futuro re inglese. Il padre di Anna, insoddisfatto per le ricompense che aveva ricevuto dopo l'aiuto offerto ad Edoardo per metterlo sul trono, rispetto ai maggiori onori profusi alla famiglia Woodville, cambiò schieramento e si alleò con Margherita d'Angiò, regina consorte del deposed re di Lancaster Enrico VI d'Inghilterra.

Margherita nutriva però sospetti rispetto alle motivazioni che avevano spinto Warwick a cambiare alleanza, in particolare perché la sorella di Anna, Isabella, era stata sposata al fratello del re in carica, George, Duca di Clarence. Come parte dell'accordo formale, Anna venne quindi formalmente fidanzata con il figlio della regina Margherita, Edoardo di Lancaster che sposò nella Cattedrale di Angers probabilmente il 13 dicembre 1470.

Il conte di Warwick, che era stato mandato da Margherita in Inghilterra per rimettere re Enrico sul trono, riuscì in questo compito ma fu infine sconfitto e ucciso in battaglia pochi mesi dopo. Anna in tanto tornò in Inghilterra con il marito e la suocera ma si ritrovò orfana.

Caterina e Owen ebbero sei figli:

- **Owen (o Thomas) Tudor** (1429 - 1501)

che diventò frate a Westminster

- **Edomondo Tudor** (1430-1456)

che fu il primo Conte di Richmond che sposò Lady Margaret Beaufort, rafforzando la dinastia e che diventò il padre del futuro Enrico VII, primo re Tudor.

- **Jasper Tudor, Primo Duca di Bedford**

(1431 - 1495) che sposò Caterina Woodville, figlia di Riccardo Woodville, Primo Conte dei Fiumi e Giovannina di Lussemburgo. Non ebbe figli legittimi, ma 2 illegittimi. Uno di questi Joan Tudor fu un antenato di Oliver Cromwell.

- **Tacina (o Maria) Tudor** (1433-1469)

che sposò Thomas Gray e la cui figlia Jane Gray (1475-1509) regnò per breve periodo (Da non confondersi con Maria la Sanguinaria, sorella di Enrico VIII).

- **Daugh**

RICCARDO III



Elizabeth Woodville (1437–92),
Regina Consorte di Edward IV d'Inghilterra

Povera regina dipinta, vano orpello della mia fortuna, così dice Margherita d'Angiò a Elizabeth Woodville nel Riccardo III.

Elisabetta è figlia di Richard Woodville e di sua moglie, Jacquetta di Lussemburgo, discendente dei duchi di Borgogna che si vantavano di discendere da melusina, una creatura metà donna e metà pesce.

Elisabetta cresce con i fratelli e le sorelle, quattordici in tutto, esclusa lei, a Grafton con i genitori.

A 15 anni si sposa per la prima volta, con John Grey, un Lancastriano, al pari della propria famiglia, da cui avrà due figli: Thomas, lord Dorset, e Richard, ucciso dal fratello del patrigno nel 1483.

Dopo nove anni di matrimonio rimane vedova e senza un soldo perchè il marito resta ucciso durante la battaglia di Sant Albans, una delle tante battaglie della guerra delle Due Rose.

Elizabeth torna dai suoi a Grafton e aspetta. Ironia della sorte incontrerà l'uomo che la sua famiglia avversa, il neo Re Edoardo IV di York. La leggenda volle che si siano incontrati sotto una quercia mentre lei e i suoi figli lo aspettavano per chiedere una grazia.

I due si rivedranno e durante uno di questi incontri Elizabeth non esiterà a difendersi con un pugnale dalle avance del Re, intendendo con questo non accostare la propria figura ad una delle tanti amanti di Edoardo ma aspirando al matrimonio.

I due, infatti, si sposano in segreto. Solo sua madre Jacquetta lo sa e tre anni dopo rendono pubbliche le nozze.

In seguito la famiglia Woodville aspirerà ad incrementare il proprio potere mescolando ulteriormente il proprio sangue ed i rispettivi patrimoni con la famiglia reale, inimicandosi però il potente Richard *The Kingmaker* Neville, conte di Warwick, che prende questi fatti come un insulto personale.

La sua collera porterà, di fatto, il regno di Edoardo ad essere sconvolto dalle guerre che questi ed in seguito il duca di Clarence muoveranno contro di lui, Elizabeth ed i Woodville, a loro dire troppo potenti.

Elizabeth ha altri 10 figli, tra cui i due *Principi nella Torre*, ed Elisabetta di York poi moglie di Enrico VII e madre di Enrico VIII.

Quando Edoardo muore, Elizabeth diventa Regina madre ma con la scomparsa dei figli ed alla proclamazione del *Titulus Regius* perde ogni prerogativa, essendo dichiarate le sue nozze nulle ed illegittime i suoi figli. Inoltre le vengono mosse accuse di stregoneria e di aver sposato Edoardo mentre questi era sotto incantesimo.

Elizabeth riesce ad evitare che la figlia Elisabetta sposi Riccardo III rimasto vedovo di Anna Neville, forse uccisa da lui stesso e senza eredi, ma deve cedere la figlia ad Enrico VII sotto pressione di Margaret Beaufort.

Con l'avvento del genero, Elizabeth ottiene di divenire Regina Vedova ma è costretta dal genero e dalla madre di lui a ritirarsi nell'Abbazia di Bermondsey, dove muore l'8 giugno 1492.



Elisabetta di York, Consorte di Enrico VII e
Regina d'Inghilterra
(11 febbraio 1466 – 11 febbraio 1503)

Come Elisabetta di York ha reagito alla scomparsa dei suoi giovani fratelli non è mai stato registrato dalla storia. Tuttavia, due anni dopo l'assunzione al trono, Riccardo III fu sconfitto da Henry Tudor nella battaglia di Bosworth campo nel mese di agosto 1485.

Elisabetta fu uno dei pochi rimasti Yorkisti che non era stata curata in un modo o nell'altro, così il nuovo re, Enrico VII, ha preso la donna fiera di essere la sua regina. Si sposarono nel 1486. Il loro matrimonio simbolicamente pose fine alla Guerra delle due rose (anche se le ribellioni sarebbero sorti durante il regno di Enrico) ed è stato responsabile della creazione dei Tudor Rose-l'unione della rosa bianca di York e la rosa rossa di Lancaster.

Elisabetta Woodville deve avere diffidato questa mossa da Richard, da quando prese il restante figlio Riccardo, duca di York, e le sue cinque figlie a Westminster Abbey.

Tuttavia, Elisabetta era convinto di lasciare Richard raggiungere il fratello alla Torre (sulla premessa che il giovane re era solitario) sotto la protezione di Richard. Fu in questo periodo che i giovani principi (tecnicamente un re e un principe) scomparso, e il Lord Protettore, fratello del defunto Edoardo IV, divenne re Riccardo III.

Elisabetta di York, era la figlia di Edoardo IV e di Elisabetta Woodville. Nato in una delle case presi nella lotta che sarebbe poi così eloquentemente essere chiamato 'La Guerra delle Rose', si potrebbe pensare che ha avuto un'infanzia difficile. In realtà, viveva una vita piacevolmente sicuro fino alla morte del padre nel 1483. Tuttavia, quando Edoardo IV morì, le cose presero una piega decisamente brutta. Erede di Edoardo IV, Edoardo V, era residente a Ludlow e partì per Londra. Lungo la strada, suo zio Riccardo duca di Gloucester intercettò la carovana e prese il giovane re agli alloggi palazzo nella Torre di Londra.

Di Elisabetta e di Enrico sette figli, quattro sopravvissuti infanzia: Arthur, Margherita, Enrico e Maria. Il loro matrimonio sembra essere stato un felice, qualcosa che era un po' insolita nei giorni di matrimoni politici e organizzato.

Elisabetta morì nel 1503 per il suo 37esimo compleanno. Anche se Henry ha avuto una reputazione di risparmio, per Elisabetta ha aperto la borsa e le diede uno splendido funerale. Giaceva in stato alla Torre di Londra e fu sepolto nell'Abbazia di Westminster.

Lei e suo marito si trovano insieme nella cappella che aveva costruito presso l'Abbazia. Nelle vicinanze si trovano sepolti Elisabetta I e la Regina Maria di Scozia, Henry e nipote di Elisabetta e pronipote rispettivamente.



RICCARDO III

NOTE SULLA VERSIONE

Il presente documento viene pubblicato e ridistribuito gratuitamente e senza scopo di lucro con l'autorizzazione di Columbia Games, Inc. ed integra il regolamento originale nella versione 1.02.

Per coerenza con il documento originale è stato mantenuto il numero di versione, aggiungendo tuttavia un numero di Revisione onde diversificare e tener traccia dei cambiamenti.

LIBERATORIA E CHIARIMENTI SUL DOCUMENTO

Gli autori del documento si sono concessi la licenza artistica di alterare, in alcuni punti, il linguaggio utilizzato nonchè la struttura dello scritto che risulterà, pertanto, differente rispetto all'originale pur mantenendone inalterati i significati. Questo è stato fatto per garantire una migliore fruibilità del documento stesso ai giocatori di lingua italiana e per coerenza e completezza rispetto alcuni argomenti e capitoli.

Tutti i testi e le immagini sono di proprietà dei rispettivi autori.

L'intero capitolo in coda al documento "NOTE STORICHE" e le immagini a corredo sono state liberamente tratte dai siti internet:

<http://it.wikipedia.org>

<http://www.dailymail.co.uk/femail/article-1330382/Kate-Middleton-use-Queen-Catherine-Prince-William-crowned.html>

http://www.londraweb.com/dinastia_tudor.htm

<http://historiatetistemporum.forumfree.it>

I documenti citati e dai quali sono stati tratti testi e/o immagini sono proprietà di rispettivi siti internet e dei rispettivi autori che ne restano detentori di qualsiasi diritto, sono estranee al documento del regolamento originale di **Columbia Games, Inc** e sono state aggiunte unicamente per completezza e nel pieno rispetto delle licenze utilizzate dagli stessi siti.

RICONOSCIMENTI

Game Design:	Tom Dalgliesh Jerry Taylor
Sviluppo:	Grant Dalgliesh
Arte/Grafica:	National Portrait Gallery Mark Mahaffey Tom Dalgliesh
Contributi:	Kevin Duke Stan Hilinski Mark Kwasny Nate Merchant Bill Powers David Rayner Joe Schweninger Mike Spurlock
Traduzione:	Demian
Revisione & Reimpaginazione:	Stec74
Versione Documento:	1.02 Rev 1.0



www.goblins.net

NOTA: La presente traduzione è pubblicata con l'autorizzazione di Columbia Games, Inc gratuitamente e senza alcuno scopo di lucro. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco stesso. Tutti i diritti sul gioco, sulle immagini ed i testi utilizzati appartengono ai legittimi proprietari.



COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE
WA 98231 USA
360/366-2228
800/636-3631 (toll free)

Per aggiornamenti sul gioco e discussioni:

www.columbiagames.com

INDICE

Aree e Controllo	2.1
Battaglie	6.0
Eredi - Caricare	6.5
Ferite in Battaglia	6.4
Riserve	6.3
Ritirate	6.6
Turni	6.2
Blocchi	3.0
Bombarda	3.24, 5.4, 6.2
Limiti di Confine	5.21
Carte	1.1, 5.1, 8.5
Cattedrali	2.5
Chiese	3.23
Città	2.4
Clarence & Exeter	9.1
Valore in Combattimento	3.12
Corone	2.3
Preparazione	4.0
Eliminazioni	6.8
Carte Evento	5.1
Esilio	2.7, 8.3
Area Amica	2.1
Turno di Gioco	1.0
Eredi	3.21
Ingresso in gioco	4.5
Morte	6.82
Iniziativa	1.1
Irlanda	2.71
Isole	2.82
Re	3.21, 6.9
Usurpazione	8.2
Morte	6.81
Prelevare	3.24
Schierare	5.4
Congedare	8.1
Eliminazione	6.84
Lealtà	3.13, 6.9
Mercenari	3.25, 6.85
Movimenti	5.0
Movimento via Terra	5.2
Movimento via Mare	5.3
Nobili	3.22
Morte	6.83, 8.5
Stemmi	2.2, 8.3, 8.4
Attaccare	5.22
Turno Politico	8.0
Porti	2.83, 5.31
Pretendente	3.21
Ribelle	3.26, 5.4, 6.86
Reclutamento	5.4
Raggruppamento	6.7
Ritirata	6.6
Scozia	2.72
Movimento via Mare	5.3
Mari & Zone di Mare	2.8
Preparazione	4.0
Stemmi	2.2
Fase Rifornimento	1.4, 7.0
Tradimento	6.9
Usurpazione	8.2
Vittoria	9.0
Galles	2.6
Warwick	3.13, 6.83, 6.9, 8.3