

REGOLAMENTO

Traduzione by Gylas

FRIEDRICH

LE CARTE DEL FATO SONO RIMESCOLATE

PER 3 O 4 GIOCATORI DA 12 ANNI IN SU
BY RICHARD SIVÉL

REVISIONE – Gennaio, 2005



Estate 1756. Federico il Grande si scontra con la cruda realtà; metà Europa unita in un'alleanza. Pensa che l'obiettivo dell'alleanza sia l'annientamento della Prussia.

Quindi, decide di anticipare le sue mosse, e attacca la Sassonia, che nelle settimane seguenti si arrende. Ma questo è soltanto il primo capitolo di quella che sarà conosciuta come la "Guerra dei Sette Anni". La Prussia è completamente circondata dai suoi nemici, le più grandi potenze dell'Europa. Gli unici alleati della Prussia sono l'Inghilterra ed Hannover. La situazione di Federico è facilmente riassumibile: essere o non essere. Ben presto la condizione della Prussia diventa grave. La Francia conquista la Germania del Nord. L'Austria invade la Silesia. Le orde russe stanno attraversando il fiume Oder, e Berlino è a soli cinque giorni di marcia!

Federico è inesorabile. Si lancia disperatamente da crisi a crisi all'interno del suo triangolo strategico, riuscendo a fermare un nemico mentre l'altro approfittava della sua assenza per avanzare. Dopo sei lunghi anni di combattimenti, la Prussia sembra condannata alla capitolazione ...

Federico viene però salvato da un miracolo. Elisabetta, la Zarina russa muore, e il suo successore ha un'infinita adorazione per Federico, e immediatamente decide per la pace. La Svezia seguirà i passi della Russia, e un anno dopo ci sarà una bancarotta francese.

La Prussia è salva.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- | | |
|--|-----------------------------------|
| ▷ 24 Generali, in 7 colori e le loro etichette | ▷ 11 Cubetti Supporto in 7 colori |
| ▷ 1 segnalino dei Turni (quello nero) | ▷ 18 carte Fato |
| ▷ 4 mazzi di carte Tattiche, 50 ognuno | ▷ 2 carte Aiuto |
| ▷ 1 Mappa della Vecchia Europa | ▷ 1 Tabella del Fato |
| ▷ 5 Fogli delle Armate | ▷ 1 Manuale delle regole |
| ▷ 1 Cartolina con i segnalini di Controllo | |

Sconfiggere la Prussia prima che la Zarina muoia! Oppure diventare Federico il Grande e combattere per la sopravvivenza, unendo un misto tra coraggiosa forza di volontà, inaspettata ispirazione e pazienza stoica.

1. INTRODUZIONE

Il gioco è ispirato a quel mirabile avvenimento storico che fu la Guerra dei Sette Anni. I sette stati coinvolti sono assegnati ai quattro giocatori (in caso vi siano solo 3 giocatori disponibili, i ruoli di "Elisabetta" e "Pompadour" verranno assegnati ad un solo giocatore), come indicato dalla seguente tabella.

Federico	Blu – Blu chiaro	Prussia	Hanover
Elisabetta	Verde – Verde ch.	Russia	Svezia
Maria Teresa	Bianco / Giallo	Austria	Armata Imperiale
Pompadour	Rosso	Francia	

- UNO CONTRO TUTTI. Federico gioca contro Elisabetta, Maria Teresa e Pompadour. Gli attaccanti sono alleati, e non possono attaccarsi tra di loro.



Le Città Obiettivo di 1° e 2° Ordine



- Un attaccante vince se UNA delle sue nazioni ha conquistato tutte le città obiettivo del suo colore (grigio nel caso dell'Austria). In alcune circostanze, gli obiettivi del 2° ordine potranno essere esclusi.
- Federico vince se il mazzo dell'Orologio del Fato termina (prima che un attaccante riesca a vincere). Il mazzo dell'Orologio del Fato termina non appena tre delle nazioni in attacco hanno abbandonato la partita per ragioni storiche (ad esempio, la morte della Zarina).

Nota: le Città Obiettivo del giocatore prussiano verranno usate solo se si usano le regole avanzate.

2. LA MAPPA E LA SEQUENZA DI GIOCO

La Mappa presenta l'Europa Centrale negli anni attorno il 1756. Le nazioni sono assegnate a caso ai giocatori, usando le quattro carte Tattiche 13♠, 13♣, 13♦, 13♥. Poi, i pezzi dei giocatori sono piazzati sulla mappa, in accordo alla tabella che si trova alla fine di questo regolamento.

- Tutte le aree blu scuro (inclusi tutti i distretti, cioè le altre aree blu separate) sono i paesi di origine della Prussia; tutte le aree blu chiaro sono i paesi di origine di Hannover, ecc. La Russia e la Francia non hanno sulla mappa i loro paesi di origine; i paesi di origine dell'Armata Imperiale sono tutti i territori gialli, e la Sassonia.
- La partita viene giocata in turni. In ogni turno, le sette nazioni agiranno nell'ordine indicato:
 1. Prussia
 2. Hanover
 3. Russia
 4. Svezia
 5. Austria
 6. Armata Imperiale
 7. Francia
- 3. La nazione che sta agendo verrà chiamata nazione attiva. La mossa di ogni nazione è divisa in 5 fasi.

Una nazione deve condurre le sue attività nell'ordine seguente:

- a. Pescare le **carte Tattiche**.
- b. **Movimento:** tutte le unità attive possono essere spostate. Un giocatore può conquistare diversi obiettivi, reclutare nuove armate e far rientrare delle unità in gioco.

- c. **Combattimento:** tutti i generali attivi devono attaccare gli avversari che sono a loro adiacenti.
 - d. **Conquiste successive.**
 - e. Viene fatto il controllo sul **rifornimento** per tutti i generali attivi.
- **Fine del turno.** Quando tutte le nazioni hanno completato il loro turno, spostate il segnalino dei Turni di uno spazio in avanti.
Al termine del sesto turno, ci sarà la possibilità che l'Orologio del Fato faccia terminare la partita. Da questo momento in poi, in ogni fine turno verrà pescata la prima carta Fato del mazzo ed eseguita immediatamente.
Dopo averla letta, piazzate la carta sotto al mazzo. In questo modo, i giocatori non sapranno quando il mazzo starà per terminare.

- Le carte Tattiche sono tenute (senza limite) fino a che non saranno necessarie per il combattimento o il reclutamento. Le carte Tattiche delle varie nazioni (anche quelle dello stesso giocatore) non dovranno mai essere mischiate o scambiate. Anche i giocatori alleati non potranno rivelare queste carte. Ogni carta Tattica presenta un simbolo (♠, ♣, ♥, ♦), e un valore da 2 a 13. Una carta Riserva è considerata di qualunque simbolo e valore, da 1 a 10. Entrambi il simbolo e il valore dovranno essere decisi nel momento in cui viene giocata la carta Riserva.
- Le carte Tattiche giocate sono messe da parte e divise in base al loro retro. Se il primo mazzo termina, usate il secondo, poi il terzo e se anche il quarto mazzo termina, usate i due mazzi che hanno avuto più scarti.

3. LE CARTE TATTICHE

All'inizio del proprio turno, ogni nazione riceve un certo numero di carte Tattiche.

Prussia	4+3	Hanover	1+1
Russia	4	Svezia	1
Austria	4+1	Armata Imperiale	1
Francia	4-1		

Note:

1. All'inizio, la Prussia riceve 7 carte, Hannover ne riceve 2, e l'Austria 5. A causa di certe carte Fato, questi valori potranno essere ridotti rispettivamente a 4, 1 e 4 carte.
2. Per i primi turni, la Francia riceve 4 carte; ma di queste dovrà scartarne subito una (viene così simulato lo scontro marittimo contro l'Inghilterra). A un certo punto, a causa di due carte Fato (America e India), la Francia potrebbe ricevere solo 3 carte, senza però doverne scartare più alcuna.

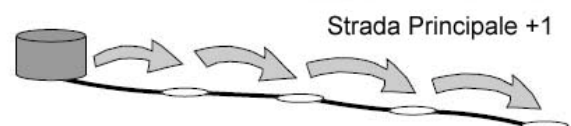
4. MOVIMENTO

Le unità vengono spostate da città a città lungo le strade. Potete spostare tutte le unità una volta, durante la fase di movimento della nazione. Dovrete terminare il movimento di un'unità prima di iniziare quello di un'altra. In nessuna circostanza un'unità può saltarne un'altra.

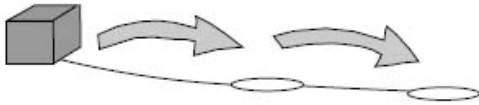
- Un generale può spostarsi fino a 3 città, anche avanti e indietro sulla stessa strada.



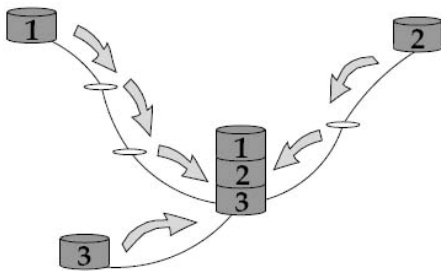
- Se il movimento viene eseguito interamente su una strada principale, il generale potrà spostarsi di una città in più, quindi fino ad un totale di 4 città.



- Un Cubetto Supporto si sposta di una città in meno, cioè di 2 città (e di 3 se interamente su una strada principale).



- In ogni città può essere piazzata solo un'unità. ECCEZIONE: in una città possono raggrupparsi fino a 3 generali della stessa nazione. Questo gruppo verrà poi spostato come se fosse un'unità singola, fino a che il giocatore non decide di staccare un generale. Il generale che ha il valore più basso diventa il comandante supremo del gruppo, e viene piazzato sopra il raggruppamento, poi via via tutti gli altri generali, in base al loro valore (solo per un fattore estetico).



- Se spostate un generale come parte di un gruppo, nello stesso turno non potete spostarlo ancora come pedina singola. **Quando un generale si unisce ad un gruppo, per tutto questo gruppo il movimento termina immediatamente.**

5. CONQUISTA DEGLI OBIETTIVI

Solo i generali possono conquistare le città obiettivo. Inoltre, essi possono conquistare solo gli obiettivi del loro colore (ad esempio, nel caso dell'Austria, gli obiettivi da conquistare saranno quelli grigi).

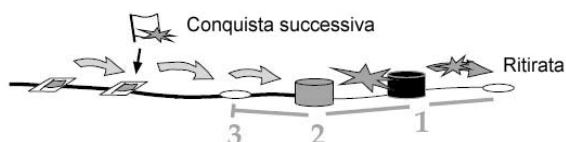
- Una conquista avviene se:
 - un generale è passato su di un obiettivo ed ha proceduto oltre; oppure ha iniziato il suo movimento su un obiettivo e si è spostato da questo; E
 - l'obiettivo in quel momento non è protetto. Un obiettivo è protetto se un generale della nazione che lo difende si trova entro 1, 2 o 3 città da quell'obiettivo.
- Tutte le nazioni difendono le loro città, includendo anche quelle nei distretti. Inoltre, la Prussia difende la Sassonia occupata.

Nota: *Hanover non difende nessun obiettivo in Prussia! La Prussia non difende nessun obiettivo in Hanover!*



- Durante un singolo movimento, un generale può conquistare più di un obiettivo. Un generale può proteggere un qualunque numero di obiettivi, entro 3 città di distanza da lui, indipendentemente dalle altre unità presenti. E' altamente consigliato scriversi gli obiettivi conquistati, oppure marcarli con i segnalini forniti (tagliando la cartolina nella scatola). Le città conquistate non influenzano il movimento in nessun modo.
- **Riconquista.** Gli obiettivi conquistati possono essere riconquistati dalla nazione originale. Solo la nazione originale può riconquistarli, passandoci sopra un suo generale. Ad esempio, solo Hanover può riconquistare gli obiettivi in Hanover, e solo i generali francesi potranno proteggerli.

- **Conquiste Successive** (retroattive). Se un generale si sposta su un obiettivo protetto (o se ne va da questo), l'obiettivo non viene conquistato, ma potrà essere riconquistato successivamente, solo nella prossima fase di combattimento. Se riuscite ad obbligare alla ritirata tutti i generali che stanno proteggendo quell'obiettivo, così che quest'ultimo non sia più protetto, esso viene conquistato successivamente. Non importa quale generale obblighi gli avversari a ritirarsi, sempre che la ritirata avvenga nella stessa mossa.



- **Comportamento Scorretto.** Non vi è permesso occupare l'obiettivo di un vostro alleato restando semplicemente sopra di esso con un pezzo (oppure bloccarne l'accesso intenzionalmente per interferire con una mossa vincente).
- I Cubetti Supporto non possono conquistare e non possono proteggere gli obiettivi.

Eccezione: il Cubetto Supporto di un'Armata Imperiale può proteggere gli obiettivi proprio come lo fa un generale (raggio di protezione pari a 3 città).

6. LE ARMATE

Ogni nazione inizia la partita con un dato numero di armate, come indicato sul Foglio delle Armate o sulle carte di Aiuto. All'inizio della partita, assegnate le armate ai vostri generali, scrivendo il numero sul vostro Foglio delle Armate, e tenetelo segreto. Le variazioni dovranno sempre essere registrate su questi fogli. Quando richiesto, un giocatore deve sempre

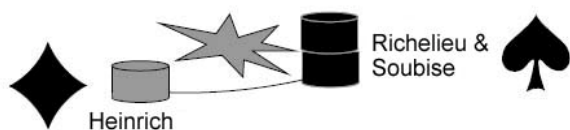
dichiarare la somma delle sue armate. Le armate non possono esistere sulla mappa senza un generale; un generale non può esistere sulla mappa senza almeno un'armata.

- **Ogni generale deve comandare almeno 1 armata.**
- **Nessun generale può comandare più di 8 armate.**
- I due o tre generali che formano un gruppo dovranno considerare la somma di tutte le loro armate. Se sono in due, dovranno comandare almeno 2 armate (se sono in 3, dovranno comandare almeno 3 armate), e non potranno comandare più di 16 armate (se sono in due), oppure 24 armate (se sono in tre).
- Se il numero delle armate comandate scende sotto al limite (a causa di un combattimento o per problemi di rifornimento), dovrete rimuovere i generali in eccesso; se necessario, potreste essere costretti a rimuoverli tutti. I generali andranno rimossi a partire dal primo in alto del gruppo, e continuando verso il basso. I generali rimossi potranno rientrare in gioco.
- Non appena dei generali si ritrovano in gruppo, potete cambiare la composizione delle loro armate, come meglio credete. Questo è l'unico modo per riorganizzare le armate tra i generali.
- Importante: nessuna nazione può mai comandare più armate di quelle assegnate all'inizio partita.

7. COMBATTIMENTO

All'inizio della fase di combattimento, se un generale si trova adiacente ad un generale ostile, deve attaccarlo. Per adiacente si intende quando i due generali sono posizionati in due città che sono direttamente connesse tra di loro da una

strada. Se deve essere risolto più di un combattimento, il giocatore attivo sceglierà l'ordine con cui questi verranno risolti.



- Ogni combattimento inizia con la dichiarazione da parte di entrambi i giocatori coinvolti del loro numero di armate comandate dai generali. La differenza tra questi due valori è il Punteggio di Iniziativa. Questo punteggio sarà negativo per il giocatore che possiede meno armate, e positivo per l'altro.
- Ora, il giocatore con il Punteggio di Iniziativa minore ha la possibilità di vincere la battaglia giocando una carta Tattica. Questa carta Tattica deve contenere lo stesso simbolo indicato nel settore della mappa in cui si trova il suo generale. Sommate il valore del Punteggio di Iniziativa al valore della carta e dichiaratelo ad alta voce. Se il nuovo punteggio è negativo, il giocatore ha il diritto di giocare un'altra carta Tattica.
- Non appena il nuovo punteggio è uguale a zero (oppure anche positivo), il diritto di giocare un'altra carta Tattica passa all'avversario. Ora, egli è considerato l'inferiore, e quindi potrà tentare di vincere la battaglia usando la stessa procedura. Il diritto di giocare carte Tattiche cambierà di continuo tra i due giocatori. Il combattimento termina non appena il giocatore che ha il diritto di giocare una carta Tattica non lo può o non lo vuole fare. Il suo generale verrà quindi sconfitto.
- Il generale sconfitto dovrà perdere tante armate quanto è stato il punteggio finale negativo (ma non oltre

quelle che comanda) e si dovrà ritirare dello stesso numero di città.

- Il vincitore non perde nessun'armata, e mantiene la sua posizione.
- Potrete terminare un combattimento solo quando avete il diritto di giocare una nuova carta Tattica. Tuttavia, se avete il diritto di giocare e il punteggio attuale è zero, dovete giocare una carta, sempre che ne avete una con il simbolo in questione (non siete obbligati a giocare una carta Riserva). Se terminate il combattimento perché non avete carte da giocare, e quindi lo scontro termina con un punteggio di zero, ci sarà un pareggio: in questo caso nessun giocatore perderà delle armate, ed entrambi i generali manterranno la loro posizione.
- **CASI SPECIALI**
 - Se il combattimento inizia con un punteggio di zero, l'attaccante potrà giocare una carta Tattica per primo.
 - Se il combattimento avviene attraverso il confine di due settori della mappa, ogni giocatore potrà usare la carta Tattica che contiene il proprio simbolo.
 - Un raggruppamento di generali combatte sempre come se ci fosse un unico generale.
 - Se un generale/gruppo ha iniziato la fase di combattimento adiacente a più di un avversario, dovrà combatterli tutti, uno dopo l'altro. Se più di un generale/gruppo si trova adiacente ad un nemico, essi dovranno attaccare uno dopo l'altro.
 - Un generale che si deve ritirare, non può attaccare e non può venire attaccato durante la stessa fase di combattimento.

Esempio

Il Principe Heinrich (Prussia, 2 armate) si è spostato adiacente ad un gruppo formato da Richelieu e Soubise (Francia, 4 armate). Egli dovrà attaccare nella prossima fase del combattimento.

Punteggio Iniziale della Prussia = 2 - 4 = - 2

La Prussia è inferiore di 2 armate, e quindi può iniziare giocando una carta Tattica, oppure può ritirarsi subito, perdendo 2 armate.

Heinrich è su un \blacklozenge .
La Prussia possiede:
10 \blacklozenge , 9 \blacklozenge , 7 \blacklozenge , Riserva.

E' a -2 e gioca un 10 \blacklozenge
Nuovo punteggio:
-2 + 10 = +8

Richelieu è su un \spadesuit .
La Francia possiede:
5 \spadesuit , 4 \spadesuit , 4 \spadesuit , 3 \spadesuit

Ora la Prussia è superiore, e la Francia è inferiore.
Il diritto di giocare una carta Tattica cambia.

La Francia è a -8 e
gioca un 5 \spadesuit
Nuovo punteggio:
-8 + 5 = -3

La Francia è a -3 e
gioca un 3 \spadesuit
Nuovo punteggio:
-3 + 3 = 0

Il diritto di giocare una carta Tattica cambia ancora.
Con un punteggio uguale (zero) e se non dovesse possedere carte \blacklozenge , la Prussia potrebbe solo abbandonare il combattimento. Se avesse solo la carta Riserva, potrebbe continuare a combattere oppure abbandonare (il combattimento finirebbe con un pareggio). Dato che la Prussia ha ancora delle carte \blacklozenge , prosegue la battaglia.

La Prussia è a 0 e gioca
un 7 \blacklozenge
Nuovo punteggio:
0 + 7 = 7

La Francia è a -7 e
gioca un 4 \spadesuit
Nuovo punteggio:
-7 + 4 = -3

La Francia ha terminato i \spadesuit , e quindi decide di concludere il combattimento con un risultato finale di -3.

Situazione: Richelieu perde 3 armate e deve ritirarsi di 3 città. Gli resta solo un'armata, quindi dovrà scartare anche un generale (Soubise).

8. LE RITIRATE

Un generale sconfitto deve ritirarsi prima che inizi il combattimento successivo. La lunghezza di una ritirata è pari al numero di armate perse nel combattimento. Durante la ritirata, un raggruppamento non può mai essere diviso.



- Il vincitore del combattimento sceglierà il percorso della ritirata dello sconfitto, in accordo alle regole seguenti:
 - Il generale in ritirata deve terminare la ritirata il più lontano possibile dal generale vittorioso (considerando solo il generale vittorioso).
 - In una ritirata, il generale non potrà entrare in una stessa città più di una volta.
 - In una ritirata, il generale non potrà superare un Cubetto Supporto; non potrà passare sopra qualunque altra unità; non potrà raggrupparsi ad altri generali; non potrà conquistare degli obiettivi.
- **Se non può ritirarsi per intero, un generale perde tutte le sue armate.**

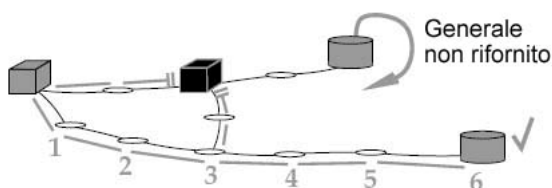
**9. RIFORMIMENTI**

I generali hanno bisogno di essere riforniti, altrimenti le loro armate diserteranno. Lo stato di rifornimento di un generale viene controllato esclusivamente durante la fase dei rifornimenti.

- Nel proprio paese, un generale è sempre rifornito. La Russia e la Francia che non hanno il loro paese rappresentato sulla mappa, potranno

essere supportate grazie ai loro Magazzini.

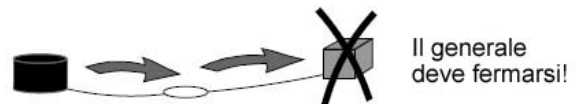
- Fuori dal proprio paese, un generale viene rifornito da un Cubetto Supporto dello stesso suo colore, ma solo se può essere tracciato un percorso tra i due. Tale percorso può avere una lunghezza massima di 6 città. Il percorso può passare sopra le unità amiche, ma non sopra i generali o i Cubetti Supporto ostili. Un Cubetto Supporto può rifornire un numero illimitato di generali dello stesso colore.



- Se durante questa fase un generale non é rifornito, dovrà essere voltato sotto-sopra. Se durante la successiva fase dei rifornimenti quel generale dovesse essere nuovamente rifornito, verrebbe voltato ancora a faccia in su, altrimenti sarebbe costretto a perdere tutte le sue armate.
- Ogni volta che un generale a faccia in su si unisce ad un generale a faccia in giù, entrambi saranno considerati essere a faccia in giù (cioè, nella successiva fase dei rifornimenti entrambi avrebbero bisogno di supporto, altrimenti entrambi perderebbero tutte le loro armate).

Nota: se un generale non viene supportato durante un suo movimento (incluso anche la ritirata), avrete un turno per cercare di rifornirlo. Se un generale non viene supportato a causa di un'azione del nemico, al termine del vostro prossimo movimento dovete voltarlo a faccia in giù (e non prima); quindi, avrete effettivamente due turni per cercare di rifornirlo.

- I generali a faccia in giù possono spostarsi e combattere senza nessuna limitazione.
- Un Cubetto Supporto non può mai combattere. Un generale può annientare un Cubetto Supporto spostandosi semplicemente sopra. Quel Cubetto Supporto verrebbe eliminato dalla mappa, ma il generale dovrebbe fermarsi immediatamente. I Cubetti Supporto che sono ostili gli uni con gli altri non possono recarsi alcun danno.



10. IL RECLUTAMENTO

Durante il movimento, le armate perdute possono essere rimpiazzate; quindi le unità formalmente rimosse dalla mappa, potranno rientrare in gioco. Il costo per queste azioni viene pagato usando le carte Tattiche, con qualunque simbolo.

- **Ogni armata costa 6 punti di carte Tattiche.**
- **Ogni Cubetto Supporto costa 6 punti di carte Tattiche.**
- **Ogni generale è gratuito**, ma per entrare in gioco dovrà ricevere almeno un'armata (6 punti di carte Tattiche).
- Le nuove armate possono essere usate per rinforzare un generale che si trova già sulla mappa, in qualunque città, oppure possono essere assegnate ad un nuovo generale (min. 1); oppure in una qualunque combinazione delle due cose. Un giocatore dovrà semplicemente dichiarare quante armate vuole reclutare, ma non dovrà dire a quale generale le assegnerà. I giocatori dovranno registrare i nuovi arrivi sul loro Foglio delle Armate, in segreto.

- **Nessuna nazione può avere più armate di quelle con cui è partita** (esempio, la Francia non può mai avere più di 20 armate).
- Le unità rientrano in gioco dai loro Magazzini. Le unità non possono spostarsi nel turno in cui sono entrate sulla mappa.

Nei casi rari in cui tutti i Magazzini di una nazione sono occupati da unità ostili, potrete usare una zona di entrata sostitutiva, che varia a seconda della nazione:

Prussia – qualunque città nel settore ♠ blu di Berlino.

Hanover – qualunque città nel settore ♦ blu chiaro di Stade.

Russia – qualunque città nel settore ♠ rosso di Warszawa.

Svezia – qualunque città della Svezia (verde), inclusi i distretti.

Austria – qualunque città nel settore ♦ bianco di Brunn.

Armata Imperiale – qualunque città nel settore ♠ a sud di Hildburghausen.

Francia – qualunque città nel settore ♣ a sud di Koblenz.

Ogni nazione può usare in sostituzione solo una città.

Se tutti i Magazzini sono occupati da unità ostili, il costo per ogni Cubetto Supporto e per ogni armata reclutata è incrementato da 6 a 8 punti.

11. L'OROLOGIO DEL FATO

L'Orologio del Fato è formato da 18 carte. Iniziando dal sesto turno di gioco, come ultima azione di ogni turno dovrà essere letta ed eseguita la prima carta di questo mazzo. Dopo di che, la carta verrà riposta nuovamente sotto al mazzo, in modo che nessun giocatore sappia quando verrà pescata l'ultima carta.

- 6 carte sono dei Segni del Destino (quelli a fine pagina).
- Le altre 12 carte contengono un numero in basso a destra, con il quale

potrete cercare la traduzione alla fine di questo regolamento. Se non usate le regole avanzate, leggete sempre il testo che si trova in corrispondenza del simbolo ♠. Ogni volta che un generale riceve un bonus speciale o una limitazione, usate il segnalino dei turni per rammentarlo (spostatelo sotto l'unità interessata).

- Il controllo delle nazioni può cambiare:
 - se la Russia **E** la Svezia sono fuori dal gioco, allora il giocatore Elisabeth rileva l'Armata Imperiale.
 - se la Francia è fuori dal gioco, allora il giocatore Pompadour prende il controllo dell'Armata Imperiale.

Nota: 1) Come già detto, tutti i giocatori giocano fino al termine della partita. 2) L'Armata Imperiale muove dopo l'Austria.

- **Condizioni di Vittoria Facilitate.** Per la vittoria, il controllo del 1° obiettivo è sufficiente per la:
 - Svezia, se la Russia è fuori gioco.
 - Austria e/o Armata Imperiale se l'Armata Imperiale ha cambiato giocatore.
- In una partita con 3 giocatori, l'Armata Imperiale cambia giocatore allo stesso modo. Le condizioni di vittoria facile non cambiano.

12. FINE DELLA PARTITA

- Una partita può terminare solo alla fine del turno di un giocatore.
- Se una nazione controlla tutti i suoi obiettivi prima che la prima carta Fato venga pescata, quella nazione vince la partita. Non dovrete pescare altre carte Fato. Se una nazione controlla tutti i suoi obiettivi dopo che è stata pescata la prima carta Fato (a causa delle condizioni di vittoria facili), quella nazione vince comunque. In entrambi i

casi, la partita termina con la vittoria del giocatore che controlla quella nazione. Se due o più nazioni soddisfano le loro condizioni di vittoria simultaneamente, entrambi vincono la partita. Gli altri giocatori – alleati ed avversari – hanno perso.

- Se la Russia, la Svezia e la Francia sono fuori dal gioco, allora la partita termina con la vittoria della Prussia/Hanover (Frederick).

13. IL GIOCO AVANZATO

- Se la carta Fato pescata presenta 4 testi diversi, leggete quello vicino al simbolo che corrisponde al settore della mappa in cui si trova l'ultimo generale vittorioso.

- Quando la Russia controlla tutti gli obiettivi nella Prussia dell'Est (il distretto "Ostpreußen" in alto a destra), almeno un generale russo deve restare in quel territorio. Se al termine di un turno russo non ci sono generali nella Prussia dell'Est, due obiettivi qualsiasi verranno riconquistati automaticamente dalla Prussia (a sua scelta).

- La Prussia può vincere la partita usando l'Opzione Offensiva, come segue:

- Nel turno 3, la Prussia deve decidere (prima di spostare qualunque unità) se adottare o meno l'Opzione Offensiva. La Prussia dichiara cosa vuole fare mettendo da parte una carta Tattica con un valore di almeno 10 e con un qualunque simbolo.

- L'Austria prende questa carta non appena la Prussia perde un combattimento contro l'Austria con risultato di almeno -3; oppure, se un generale prussiano che si trovava più a sud del parallelo "5" sulla mappa, è stato rimosso dalla mappa a causa della mancanza di rifornimenti.

- Per vincere con l'Opzione Offensiva, la Prussia deve controllare almeno 14 obiettivi in Bohemia ("Böhmen"), in Austria. Senza questa opzione, tali obiettivi potranno essere conquistabili solo dopo il turno 3.

- Quando la prima riduzione dei sussidi è avvenuta, e l'Austria ha preso la carta Tattica da 10 messa da parte precedentemente dal giocatore prussiano, l'Opzione Offensiva cessa automaticamente. La Prussia non può più conquistare gli obiettivi nella Bohemia. La vittoria sarà possibile solo grazie ad una tattica difensiva.

- Se la Prussia decide di scegliere l'Opzione Offensiva, l'Austria può dichiarare in qualunque momento la conquista di 4 qualsiasi dei suoi obiettivi (normalmente, questa pretesa viene eseguita dall'Austria subito prima di vincere). Tuttavia, almeno un obiettivo nella Sassonia (Sachsen) dovrà sempre essere una vera conquista (cioè grazie ad un combattimento).

- Tutte le altre nazioni hanno le condizioni di vittoria immutate.

FRIEDRICH

SCENARI INTRODUTTIVI PER 2 GIOCATORI

BY RICHARD SIVÉL

© MAGGIO, 2005



Nota: questi scenari non ricreano le situazioni strategiche generali del gioco, ma si focalizzano su un unico teatro della guerra. Quindi, questi sono solo degli scenari introduttivi, usati specialmente per i neofiti che vogliono imparare il sistema, oppure per gli appassionati del gioco che non sono riusciti a trovare un terzo giocatore.

Regole Generali. Sono utilizzate tutte le regole standard, a meno che non venga diversamente indicato.

Scenario 1 – La Guerra ad Ovest

I Giocatori. Un giocatore prende il ruolo di Hannover e della Prussia. L'altro, utilizza la Francia.

Le Unità in Gioco. Le uniche unità da usare sono le seguenti:

1. Tutte le unità di Hannover.
2. Tutte le unità della Francia.
3. Il generale prussiano Seydlitz (n° 6) e 1 Cubetto Supporto prussiano.
4. La Prussia inizia la partita con 3 armate, e non potrà averne di più.
5. Tutte le unità sono schierate sulla mappa, nelle loro posizioni di partenza. Il Cubetto Supporto prussiano viene piazzato a Jüterbog (F5).

Le Carte Tattiche. Tranne per la Prussia, le carte Tattiche da pescare sono quelle indicate nelle regole base.

Quindi, in dettaglio:

Prussia = 2 -1
Hannover = 1 +1
Francia = 4 -1

Note:

1. In ogni turno, la Prussia riceve 2 carte Tattiche, ma deve scartarne sempre e subito una. Non appena viene pescata una carta Fato che richiede una riduzione alle carte Tattiche da pescare ("Lord Bute" e "Poems"), la Prussia ne potrà pescare solo una ogni turno. La seconda richiesta di riduzione verrà ignorata.
2. La Francia è colpita dalle carte Fato come nel gioco standard.

Vittoria e Termine della Partita. La Francia vince se controlla tutti i suoi obiettivi rossi. Hannover/Prussia vince se la partita termina prima che la Francia sia riuscita a vincere.

La partita termina anche quando la Francia esce dal gioco a causa delle carte Fato "India" e "America".

Scenario 2 – Il Teatro Austriaco

I Giocatori. Un giocatore prende il ruolo della Prussia. L'altro, quello dell'Austria e dell'Armata Imperiale.

Le Unità in Gioco. Le uniche unità da usare sono le seguenti:

1. Tutte le unità austriache.
2. Tutte le unità imperiali.
3. I generali prussiani Friedrich, Winterfeldt, Heinrich, Schwerin e Keith (n° dall'1 al 5) ed entrambi i Cubetti Supporto prussiani.
4. La Prussia inizia la partita con 24 armate e non potrà averne di più.
5. Tutte le unità sono schierate sulla mappa, nelle loro posizioni di partenza.

Le Carte Tattiche. Tranne per la Prussia, le carte Tattiche da pescare sono quelle indicate nelle regole base.

Quindi, in dettaglio:

Prussia = 3 +2

Austria = 4 +1

Armata Imperiale = 1

Note:

1. *La Prussia riceve 5 carte Tattiche ogni turno. Ogni richiesta di riduzione (a causa delle carte Fato "Lord Bute" e "Poems"), riducete le carte pescate di una per round.*
2. *Le carte Tattiche pescate dall'Austria restano quelle del gioco standard.*

Vittoria e Termine della Partita. L'Austria vince se controlla tutti i suoi obiettivi. Allo stesso modo, l'Armata Imperiale vince se controlla tutti i suoi obiettivi. La Prussia vince se la partita termina prima che uno delle altre due potenze sia riuscita a vincere. La partita termina anche non appena la Francia, la Russia e la Svezia

(che in questo scenario sono virtuali) escono dal gioco (a causa delle carte Fato "India", "America", "Elisabeth", e "Sweden"), come nel gioco standard.

Per l'Austria e per l'Armata Imperiale non ci sono condizioni di vittoria facili. La Prussia può vincere la partita anche controllando tutti i suoi obiettivi blu in Bohemia.

Non potrà essere utilizzata l'Opzione Offensiva indicata nel gioco avanzato. Quindi, in qualsiasi momento la Prussia può conquistare un obiettivo.

SCHEDA DI RIFERIMENTO

I Pezzi in Gioco

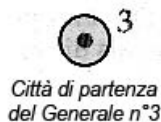


- Ci sono 7 nazioni. Come nella storia, i pezzi sono distribuiti in diversa maniera.
- Ogni nazione possiede dei generali e dei Cubetti di Supporto, tutti chiamati con il nome "unità".
- Se giocate per la prima volta, dovete staccare le etichette adesive e incollarle sui rispettivi segnalini dei generali, cioè blu sul blu, rosso sul rosso, azzurro sull'azzurro, ecc.
- Un generale di valore 1 è il comandante supremo; seguono gli altri generali in ordine discendente (cioè, valore 1 = primo, valore 2 = secondo, valore 3 = terzo, ecc).

La Mappa

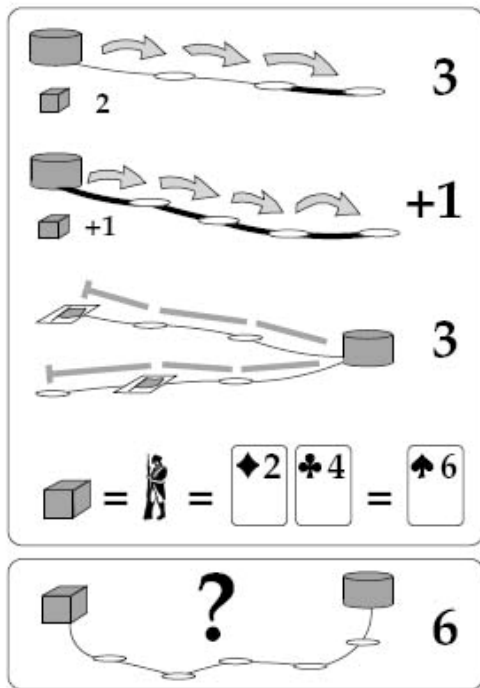


- Le città sulla mappa sono connesse tra di loro mediante le strade. Le strade in grassetto sono le vie principali.
- Alcune città sono i Magazzini oppure sono le città obiettivo (di 1° e di 2° ordine).
- Per vincere la partita, dovete controllare tutte le città obiettivo del vostro colore.
- I Magazzini permettono di far ritornare in gioco le varie unità.
- Le città evidenziate da un puntino rosso, sono utilizzate per lo schieramento iniziale delle truppe. Una volta iniziata la partita, sono trattate come le altre città.
- Una griglia rettangolare divide la mappa in 33 settori. Ad ogni settore è stato assegnato un simbolo (cuori, denari, fiori e picche). Anche molte carte Tattiche e del Fato presentano questi simboli. Le carte Tattiche e i simboli sono molto importanti per il combattimento.



Come Iniziare

- Distribuite ad ogni giocatore la propria Scheda delle Armate ed una penna.
- Schierate le unità. Ogni Scheda delle Armate contiene le coordinate delle città dove schierare i generali. Colore e valore vicino alla città corrisponde al colore e al generale. Una "T" indica un Cubetto Supporto.
- Ogni nazione ha un numero massimo di armate, come indicato sulle Schede delle Armate. Tali armate sono segretamente assegnate ad ogni generale sulla mappa. Scrivete queste assegnazioni sulla vostra Scheda delle Armate. Ogni generale deve ricevere almeno 1 armata, e non più di 8.
- Ora, mescolate uno dei quattro mazzi delle carte Tattiche, e piazzatelo sul tavolo in un luogo raggiungibile da tutti i giocatori.
- Piazzate il segnalino dei Turni nel riquadro "1756" della Tabella dei Turni sulla mappa (in alto a sinistra).
- Mescolate le 18 carte Fato e piazzate il mazzo sulla mappa (sulla clessidra).
- Ora siete pronti ad iniziare la partita.



Sequenza di Gioco

					+
1. Prussia	8	2	32	4+3	14
2. Hanover	2	1	12	1+1	-
3. Russia	4	2	16	4	10
4. Svezia	1	1	4	1	5+5
5. Austria	5	2	30	4+1	12+4
6. Armata Imperiale	1	1	6	1	5+5
7. Francia	3	2	20	4-1	10

Fine di un Turno

Spostate il segnalino dei Turni di uno spazio in avanti. Se il segnalino ha già raggiunto il riquadro "5", allora non avanzate più il segnalino, ma pescate una carta Fato.

Consigli Tattici

- Se avete in mano carte basse, allora evitate le battaglie e date la caccia ai Cubetti Supporto avversari.
- Evitate le sconfitte totali. E' meglio un pareggio tattico che perdere tutte le armate.
- Le carte "Reserves" sono molto preziose. Possono essere usate in ogni settore della mappa, e permettono una economica e flessibile ritirata.
- Se non volete permettere al vostro nemico di ritirarsi, allora giocate sempre su ogni punteggio, senza lasciargli scelta. Egli dovrà giocare una carta Tattica, fino a quando sarà costretto a giocare una carta "Reserves".
- Se pensate di poter vincere una battaglia, circondate il nemico. Dato che non potrà ritirarsi, perderà tutte le sue armate.
- Durante una ritirata, anche le vostre unità possono diventare un ostacolo.
- I combattimenti tra due settori della mappa rivoluzionano le situazioni della partita.
- La Prussia deve usare le sue carte Tattiche con grande astuzia.

Azioni di una Nazione

1. Ricevere le carte Tattiche
2. Fase di Movimento
 - Possono essere spostate tutte le unità;
 - I generali possono conquistare gli obiettivi;
 - Si possono reclutare nuove armate;
 - Le unità rientrano in gioco;
3. Combattimento
I generali adiacenti al nemico, devono combattere.
4. Conquiste Successive
5. Controllo del Rifornimento

LE CARTE FATO

1	♠	Nessun effetto.
	♣	Un qualunque generale russo riceve una nuova armata gratuita (se possibile).
	♥	L'Austria e la Russia possono scambiarsi una carta Tattica.
	♦	Tottleben riceve una nuova armata gratuita (se possibile).

4	♠	Nel prossimo turno, la prima carta Tattica giocata dalla Francia vale un punto in più.
	♣	Nessun effetto.
	♥	La Francia può scartare una carta Tattica che ha in mano e pescarne una nuova.
	♦	Il prossimo turno, Cumberland non può partecipare a nessun attacco, e non potrà distruggere nessun Cubetto Supporto.

7	♠	Il prossimo turno, Frederick non può attaccare e non può distruggere un Cubetto Supporto.
	♣	Nessun effetto.
	♥	Nel prossimo turno, Frederick non riceve nessuna nuova armata.
	♦	Se nel prossimo turno è coinvolto in una battaglia, Frederick deve raggiungere un punteggio positivo almeno una volta.

2	♠	Nessun effetto.
	♣	Se Fermor ha iniziato il suo movimento a Kustrin (H6) o in una città vicina, non potrà muovere il prossimo turno.
	♥	Apraxin perde immediatamente un'armata (no, se si trova fuori dalla mappa).
	♦	Saltikov il prossimo turno si dovrà spostare di sole 2 città.

5	♠	Il prossimo turno Soubise non potrà partecipare a nessun attacco e non potrà distruggere nessun Cubetto Supporto.
	♣	Nessun effetto.
	♥	Il prossimo turno, Richelieu può spostarsi solo di 2 città (3 sulle strade principali).
	♦	Il prossimo turno, se in gruppo, Chevert non può uscire dal gruppo.

8	♠	Tutti i generali prussiani ricevono un'armata gratuita (se possibile).
	♣	Il prossimo turno, tutti i prussiani che sono attaccati da Daun possono ritirarsi di una città senza perdite (prima di risolvere il combattimento).
	♥	Nessun effetto.
	♦	Karl perde immediatamente un'armata (no, se si trova fuori dalla mappa).

3	♠	Nessun effetto.
	♣	Il prossimo turno, se la Prussia e la Francia si combattono, non potranno usare carte Tattiche di valore 10 o più.
	♥	Il prossimo turno, Soubise e Hildburghausen non possono attaccare con carte aventi lo stesso simbolo.
	♦	Nel prossimo turno, nessuno può attaccare da o verso Halle (E4), e qui nessun Cubetto Supporto può essere eliminato.

6	♠	L'Austria può spostare immediatamente Laudon di 1 città, e anche raggrupparsi.
	♣	Daun riceve una nuova armata (se possibile).
	♥	Nessun effetto.
	♦	L'Austria può voltare (fuori supporto) un qualunque generale/gruppo prussiano, che si trova in Austria o in Sassonia.

9	♠	Tutti i generali russi che sono distanti 5 o 6 città da un loro Cubetto Supporto, devono essere voltati (cioè diventare senza supporto).
	♣	Il prossimo turno, Frederick può spostarsi di 4 città, anche se in gruppo (5 su una strada principale).
	♥	Nessun effetto.
	♦	La Prussia pesca una carta a caso dall'Austria, dopo averne data una delle sue, a scelta.

10	♠	Ogni generale prussiano che ha ricevuto delle nuove armate, non può attaccare nel prossimo turno.
	♣	Un generale prussiano qualsiasi deve perdere un'armata immediatamente (no, se si trova fuori dalla mappa).
	♥	Se il prossimo turno Frederick venisse attaccato, la sua prima carta Tattica giocata varrebbe 0 punti.
	♦	Nessun effetto.

11	♠	Il prossimo turno, la Prussia può giocare la carta di valore 11 ♠ con il valore raddoppiato.
	♣	Un qualunque generale di Hanover riceve una nuova armata (se possibile).
	♥	Nel prossimo turno, Prinz Heinrich protegge i suoi obiettivi fino a 4 città di distanza.
	♦	Nessun effetto.

12	♠	Il prossimo turno Daun può spostarsi solo di 2 città (3 su una strada principale).
	♣	Se Ehrensvard è a 5 o 6 città di distanza da un suo Cubetto Supporto, deve essere voltato (senza supporto).
	♥	Se Hildburghausen ha perso in questo turno una battaglia, la Prussia può spostarlo di 2 città verso ovest (se possibile).
	♦	Nessun effetto.

Le 6 carte che storicamente capovolsero la storia

America	Da questo momento, l'Austria riceve solo 4 carte Tattiche, la Francia ne riceve solo 3 (che può tenere tutte). Se questo è già successo, allora: la Francia esce dal gioco. Cumberland viene rimosso (e non può più rientrare sulla mappa). Da questo momento Hanover riceve solo 1 carta Tattica. L'Armata Imperiale cambia giocatore.
Elisabeth	La Tsarina muore. La Russia esce dal gioco. Lehwaldt viene rimosso (e non può più rientrare sulla mappa). Per vincere, la Svezia deve conquistare solo i 1° obiettivi. L'Armata Imperiale cambia giocatore.
India	Da questo momento l'Austria riceve solo 4 carte Tattiche; la Francia solo 3 (che può tenere tutte). Se questo è già successo, allora: la Francia esce dal gioco. Cumberland viene rimosso (e non può più rientrare sulla mappa). Da questo momento Hanover riceve solo 1 carta Tattica. L'Armata Imperiale cambia giocatore.
Lord Bute	Da questo momento la Prussia riceve 2 carte Tattiche in meno, ma un minimo di 4.
Poems	Da questo momento la Prussia riceve 2 carte Tattiche in meno, ma un minimo di 4.
Svezia	La Svezia esce dal gioco. Inoltre, la Prussia deve rimuovere dal gioco un qualunque suo generale (tranne Frederick). L'Armata Imperiale cambia giocatore.