



LIBRETTO DI REGOLE

FRIEDRICH

LE CARTE DEL DESTINO SONO DI NUOVO MESCOLATE

Per 3 o 4 giocatori da 12 anni in su
Di Richard SIVEL

Versione rivista – Gennaio 2005

Estate 1756. Federico il Grande fa fronte ad un inquietante avvenimento: La metà dell'Europa ha formato un'alleanza. Gli è chiaro che il loro scopo sia l'annientamento della Prussia.

Di conseguenza, annette la Sassonia che si arrende alcune settimane più tardi. Ma ciò è solamente il primo capitolo di ciò che starà per diventare la Guerra dei Sette Anni!

La Prussia è accerchiata completamente dalle sue nemiche, le più grandi potenze continentali d'Europa. L'Inghilterra e Hannover sono i suoi soli alleati. La situazione della Prussia è facile da riassumere: To be or not to be (essere o no essere).

L'impero prussiano sarà presto sotto le fiamme. La Francia ha conquistato il Nord della Germania. L'Austria ha invaso la Slesia. Le orde Russe hanno superato l'Oder, e Berlino è solamente a cinque giorni di marcia!

Federico è implacabile. Disperatamente, si precipita di fronte in fronte dentro al suo triangolo strategico, riuscendo solamente a fermare un nemico mentre un altro trae profitto dalla sua assenza per avanzare. Dopo sei lunghi anni di guerra, la Prussia sembra condannata a cadere.

Federico è salvato da un miracolo. La zarina Elisabetta muore, ed il suo successore ha un'adorazione quasi infinita per Federico, e propone immediatamente la pace. La Svezia arriva presto allo sfinimento, seguito un anno più tardi per la disfatta francese.

La Prussia è salva.

Materiale di gioco

24 Generali & 24 etichette con i nomi da incollare in 7 colori	11 Convogli di rinforzo nei 7 colori
1 Indicatore del turno	18 Carte del Destino
4 Pacchi di Carte Tattica di 50 carte ciascuna	2 Carte d'aiuto di gioco
1 Mappa della vecchia Europa	1 Foglio del Destino
5 Fogli-Armate	1 Libretto delle regole
1 Cartolina Postale	

I pezzi del gioco sono ripartiti inegualmente tra i sette colori



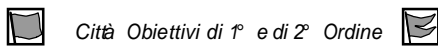
Sconfiggi la Prussia prima della morte della Zarina! O impersona Federico il Grande e lotta per sopravvivere con una volontà tenace, un'ispirazione inopinata ed una pazienza stoica

1. INTRODUZIONE

La strategia del wargame *Friedrich* si è ispirata allo stupefacente capovolgimento di situazione durante la Guerra dei Sette Anni. Le sette nazioni impegnate sono giocate da quattro giocatori (nel gioco a tre giocatori, 'Elisabetta' e 'Pompadour' sono gestiti dalla stessa persona), ripartite come segue:

Frédéric	Bleu chiaro / bleu	Prussia	Hannover
Elisabeth	Verde chiaro / verde	Russia	Svezia
Maria Theres	Bianco / giallo	Austria	Armata Impériale
Pompadour	Rosso	Francia	

UNO CONTRO TUTTI. Federico gioca contro gli attaccanti Elisabeth, Maria Thérésa e Pompadour. Gli attaccanti sono alleati e non possono combattersi tra di loro.



Gli attaccanti vincono se una delle nazioni ha conquistato tutte le città obiettivo del suo colore (grigi per l'Austria). In certe condizioni, gli obiettivi di secondo ordine possono essere ignorati (vedere regola al capitolo 11).

Il giocatore Frédéric vince se gli Appuntamenti col Destino sono finiti. Gli Appuntamenti col Destino si fermano appena tre nazioni attaccate hanno lasciato il gioco per ragioni storiche (per esempio, la morte della Zarina).

Nota: L'obiettivo prussiano delle città è utilizzato solamente nella versione avanzata delle regole.

2. MAPPA E SEQUENZA DI GIOCO

La Mappa mostra il centro dell'Europa nell'anno di grazia 1756. Le nazioni sono attribuite ai giocatori che utilizzano le seguenti carte Tattiche: 13, 13, 13 e la 13. Poi, i pezzi del gioco sono piazzati secondo il foglio 'Partenza' che si trova in mezzo a questo libretto (foglio che può essere tolto).

Tutte le zone in blu scuro (incluso tutte le enclave) fanno parti delle province prussiane; Tutte quelle in blu chiaro fanno parti delle province di Hannover, ecc.

Nota: La Russia e la Francia non possiedono province. Le province dell'esercito Imperiale sono tutte le province di colore giallo, specialmente la Sassonia.

Il gioco è composto da turni. Un turno di gioco è costituito dall'insieme dei turni delle sette nazioni, rispettando scrupolosamente il seguente ordine:

- | | |
|------------|---------------------|
| 1. Prussia | 2. Hannover |
| 3. Russia | 4. Svezia |
| 5. Austria | 6. Armata Imperiale |
| 7. Francia | |

La nazione attiva è quella che effettua il suo turno.

Ogni turno di una nazione è composta da 5 fasi. Una nazione deve effettuare le fasi nel seguente ordine:

- Le Carte Tattica:** Pesca delle carte
- Gli Spostamenti:** Tutte le unità attive possono essere spostate. Ciascuna di esse può, simultaneamente, conquistare degli obiettivi, reclutare delle nuove armate e permettere a queste di tornare in combattimento.
- I Combattimenti:** Tutti i generali attivi devono attaccare gli avversari se sono loro adiacenti.
- Le Conquiste:** Dopo il combattimento, sono possibili le conquiste.
- Il Rifornimento:** Questo viene verificato per ogni generale attivo.

La fine del turno. Quando tutte le nazioni hanno effettuato il loro turno, avanzate l'indicatore del turno di una casella. Alla fine del sesto turno, raggiungete gli Appuntamenti col Destino: A partire da adesso (dunque immediatamente), prendete la prima delle Carte del Destino ed applicatene gli effetti, e ciò avviene alla fine di tutti i turni seguenti. Se la carta tirata è scritta in tedesco, leggete la versione del foglio del Destino, il numero sulla carta corrisponde ad un riquadro del foglio. Dopo averla letta, mettetela sotto il mazzo delle Carte del Destino. Ciò impedisce ai giocatori di sapere quando gli Appuntamenti del Destino sono finiti.

3. LE CARTE TATTICA

Prima di effettuare i suoi spostamenti, ogni nazione riceve un certo numero di Carte Tattica (CT)

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



Note:

1. Fin dall'inizio, la Prussia riceve 7 CT, Hannover 2 e l'Austria 5. In seguito a certe Carte del Destino questi valori possono essere ridotti rispettivamente a 4, 1 e 4.
2. La Francia riceve 4 CT ma deve scartare una di esse subito (Simulando l'impegno esterno della Francia contro l'Inghilterra). Poi, la Francia riceverà solo (a causa di una Carta del Destino) 3 carte, ma non dovrà più scartarne una di esse.

Le CT sono custodite gelosamente che siano utilizzate durante un combattimento o un reclutamento. Le CT delle differenti nazioni non possono essere mescolate mai né possono essere scambiate. Lo stesso, non è permesso ai giocatori di mostrare le CT. Su ogni CT figura un simbolo () e un valore che va da 2 a 13. La RISERVA può avere qualsiasi simbolo e un qualsiasi valore da 1 a 10. L'uno e l'altro, simbolo e valore, sono decisi quando la riserva è giocata.

Le CT giocate sono messe da parte e scelte secondo i loro disegni. Se il primo mazzo di CT è esaurito utilizzate il secondo, poi il terzo e se il quarto è esaurito utilizzate i 2 mazzi che ne hanno accumulato di più.

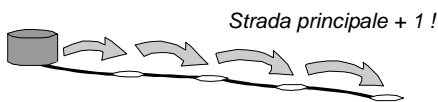
4. I MOVIMENTI

Le unità si spostano di città in città lungo le strade. Potete muovere tutte le unità di una nazione al momento della fase di Spostamento. Dovete finire lo spostamento di un'unità prima di cominciare quello di un'altro. In nessuna circostanza, un'unità può passare al di sotto un'altra.

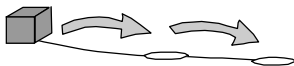
Un generale può spostarsi di tre città, anche facendo avanti ed indietro.



Se lo spostamento è effettuato interamente su una strada principale, il generale può avanzare di una città supplementare.

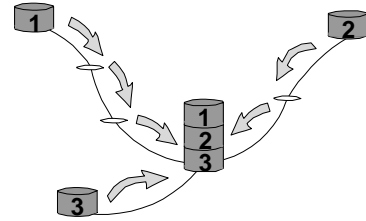


Il convoglio di rifornimento si sposta sempre di una città di meno, cioè di 2 città, o di 3 su strade principali.



Ciascuna delle città può ricevere solamente una sola unità.

Eccezione: Fino a 3 generali, di una stessa nazione, possono essere accatastati su una stessa città. Questa pila è spostata come se si tratta di una sola unità finché il giocatore decide di dividere i generali. Il generale col più piccolo numero è il comandante supremo, al disopra si trova la seconda più alta riga, e così via.



Se spostate un generale che fa parte di una pila, non potete più spostarlo individualmente in questa fase di spostamento. Lo spostamento, di tutti i generali di una pila, si ferma immediatamente dopo lo spostamento della pila.

5. LA CONQUISTA DEGLI OBIETTIVI

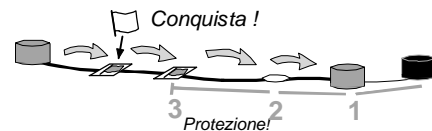
Solo i generali sono abilitati a conquistare degli obiettivi: le città. Possono conquistare solamente gli obiettivi del loro stesso colore (grigi nel caso dell'Austria)

La conquista sopraggiunge se:

- a Un generale muove **sopra** un obiettivo o se comincia il suo spostamento a partire da questo **E**,
- a l'obiettivo **non è protetto** in questo momento. L'obiettivo è protetto se un generale della nazione dell'obiettivo è localizzato a 1, 2 o 3 città al di fuori.

Tutte le nazioni difendono il loro proprio paese, ivi compreso tutte le enclaves. Inoltre, la Prussia deve difendere la Sassonia occupata.

Nota: Hannover non può difendere degli obiettivi in Prussia! La Prussia non può difendere degli obiettivi di Hannover!

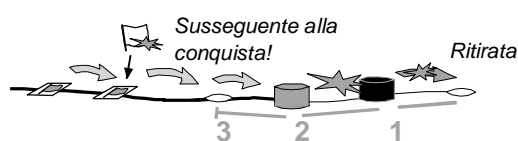


Un generale può conquistare parecchi obiettivi con un singolo spostamento. Un generale può proteggere qualsiasi numero di obiettivi, ad una distanza di 3 città, dalle altre unità. È vivamente raccomandato di annotare gli obiettivi conquistati o di segnarli, per esempio, coi vostri fogli-armate. La conquista di obiettivi non influisce su nessuno spostamento.



La riconquista. Le città conquistate possono essere riconquistate. Solo il paese originario della città può riconquistarla, i ruoli "Muovere sopra" e "Protetto" sono invertiti adesso. Solo Hannover può riconquistare gli obiettivi di Hannover e solo i generali francesi sono capaci di proteggerli.

Di seguito alla conquista. Se un generale marcia su un obiettivo protetto (o se ne allontana), l'obiettivo non è conquistato ma può esserlo poi nella seguente fase di combattimento. Se arrivate a costringere tutti i generali che lo difendono ad effettuare una ritirata abbastanza lontana (vedere regola paragrafo 8), affinché questo obiettivo non sia più protetto per nessuno, in seguito viene conquistato. Importa poco il generale che impone la ritirata, finché la(le), ritirata(e) hanno luogo nello stesso turno.



Trattato di buona condotta. Non vi è permesso di occupare un obiettivo di un alleato per il semplice fatto che vi ci siete messi sopra (o di bloccare intenzionalmente una strada per interferire con un movimento vincente).

I convogli di rifornimento non possono essere conquistati e non possono proteggere degli obiettivi.

Eccezione: I convogli di rifornimento dell'esercito Imperiale possono proteggere gli obiettivi come i generali (in un perimetro di 3 città).

6. LE ARMATE

Ogni nazione comincia il gioco con un certo numero di eserciti, riferirsi al Foglio degli Eserciti o alle Carte di aiuto di gioco dei giocatori per maggiori dettagli. Prima di fare rivivere questa epopea, assegnate le armate ai vostri generali scrivendo il numero, segretamente, sui vostri Foglio Eserciti. Cambiate questi numeri come desiderate. Un giocatore deve comunicare, se glielo si chiede, il valore del suo attuale esercito. Un esercito non può restare in gioco senza generale; un generale non può restare in gioco senza armata.

Ogni generale comanda al minimo 1 esercito.

Un generale non può comandare mai più di 8 eserciti.

2, o 3, generali, collocati in una pila, gestiscono l'insieme dei loro eserciti come una risorsa comune. Devono al minimo comandare 2, o 3, eserciti e non possono comandarne più di 16, o 24.

Se il loro numero di eserciti va sotto al minimo, a causa dei combattimenti o dei problemi di approvvigionamento, dovete ritirare i generali in soprannumero. Se si ritiene necessario, ritirateli tutti. Il ritiro si effettua verso l'alto a partire dalla base della pila. I generali ritirati possono ritornare in gioco.

Finché i generali sono in una pila, potete cambiare tra di loro gli eserciti come desiderate. Questa è la sola possibilità di riorganizzare i vostri eserciti tra i vostri generali.

IMPORTANTE: Nessuna nazione può comandare più eserciti del numero con il quale ha iniziato il conflitto.

7. I COMBATTIMENTI

All'inizio della fase di combattimento, se un generale è adiacente ad un generale nemico, c'è il combattimento. Si intende direttamente adiacenti due generali situati su due città collegate tra di esse da una strada. Se parecchi combattimenti devono essere risolti, il giocatore attivo ne determina l'ordine.



Ogni combattimento comincia annunciando al vostro avversario il numero di eserciti che il vostro/vostri, generale/generali, comandano. La differenza tra questi due numeri è chiamata Punteggio Iniziale. Questo punteggio è negativo per il giocatore in inferiorità numerica e positivo per l'altro.

Adesso, il giocatore in inferiorità numerica ha una possibilità di vincere la battaglia giocando una di queste CT. Questa carta deve riportare il simbolo del settore nel quale si trova il vostro (i vostri) generale (general), aggiungendo il valore della carta al suo punteggio iniziale si ottiene il punteggio attuale che deve essere annunciato al suo turno. Finché il punteggio attuale è negativo, il giocatore ha il diritto di giocare un'altra CT.

Appena il punteggio attuale è almeno come minimo 0, o anche positivo, l'altro giocatore può, al suo turno, giocare una CT. Adesso che è in inferiorità numerica, può provare a vincere la battaglia con lo stesso procedimento. La possibilità di giocare una CT è data poi al suo avversario, e così via. Il combattimento si ferma appena un giocatore che ha il diritto di giocare una CT, non può più o non vuole più giocare una. Questo generale subirà allora una disfatta.

Il generale vinto, perde tanti eserciti quanto il suo punteggio finale negativo (ma non più di quelle che il generale ha in comando), ed egli effettua una ritirata dello stesso numero di città.



Il vincitore non perde eserciti, e conserva la sua posizione.

Potete fermare una battaglia solamente se avete il diritto di giocare una CT. Se avete il diritto di giocare una CT, tuttavia, su un punteggio a 0, dovete giocare una CT se avete il simbolo giusto; Se avete una Riserva ma non il simbolo, potete decidere di fermare il combattimento o di giocare la Riserva. Se fermate il combattimento, sarà un pareggio: Nessuno perde eserciti ed i generali si accampano sulle loro posizioni.

CASI PARTICOLARI

- a L'attaccante gioca per primo una CT, se il combattimento parte dal Punteggio Iniziale uguale a 0.
- a Ogni giocatore dovrà utilizzare il suo proprio CT Simbolo se il combattimento si svolge attraverso una frontiera.
- a Una pila di generali è considerata sempre come una sola unità.
- a Se un generale o una pila cominciano la sua fase di combattimento essendo adiacenti a parecchi generali nemici, dovrà combatterli uno dopo l'altro. Se parecchi generali sono adiacenti ad un solo avversario, lo combattono uno dopo l'altro.
- a Un generale che ha effettuato una ritirata, non può attaccare più e non può più essere attaccato durante questa fase di combattimento.

Esempio

Il principe Heinrich (Prussia P, 2 eserciti), si è spostato per essere adiacente alla pila Richelieu e Soubise (Francia F, 4 eserciti). Ha un attacco nella prossima fase di combattimento.

Punteggio Iniziale = Differenza delle armate = $2 - 4 = -2$

P è inferiore di 2 e può adesso, cominciare a giocare una CT (Heinrich può effettuare anche una ritirata e può perdere immediatamente 2 eserciti)

Heinrich è posizionato in quadri.	Richelieu è posizionato in Picche
P possiede 10 9 7	ed a raccolto: 5 4 4 3
P a -2 e gioca 10	
Nuovo Punteggio	
$-2 + 10 = 8$	

Adesso P è superiore e F è inferiore. La possibilità di giocare una CT si inverte.

F a -8 e gioca 5	$-8 + 5 = -3$
F a -3 e gioca 3	$-3 + 3 = 0$

Il Punteggio è 0! La possibilità di giocare una CT si inverte di nuovo su un tale punteggio, la Prussia può fermare solamente il combattimento se non possiede quadri. Se ha solamente una riserva, può decidere di continuare il combattimento o fermarlo, il combattimento si concluderà a questo punto, per una parità, Poich è P ha ancora quadri, deve giocare

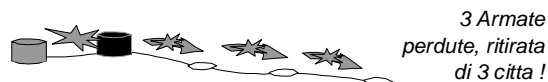
P a 0 e gioca 7	$0 + 7 = +7$	F a -7 e gioca 4	$-7 + 4 = -3$
-----------------	--------------	------------------	---------------

F ha esaurito le sue picche adesso, e ha deciso di fermare il combattimento con un punteggio finale di -3.

Risultato: Richelieu perde 3 eserciti ed effettua una ritirata di 3 città E' lasciato un unico esercito, inoltre il generale Soubise, della riga più piccola, è ritirato dal gioco.

8. LA RITIRATA

Il generale vinto deve fare una ritirata prima della risoluzione del prossimo combattimento. La lunghezza della ritirata è identica al numero di eserciti persi. Durante una ritirata, una pila non può essere mai divisa.



Il vincitore sceglie la strada della ritirata in modo tale che:

- a Il generale vinto deve finire il più lontano possibile la sua ritirata dal generale vittorioso.
- a Al momento di una ritirata, non potete entrare due volte in una stessa città.
- a Al momento di una ritirata non potete oltrepassare un convoglio di rifornimento; Non potete passare mai al di sotto di altre unità; Non potete formare una pila coi vostri altri generali; Non potete conquistare nessun obiettivo.

Un generale perde tutti i suoi eserciti se non può effettuare completamente la sua ritirata.



Nessuna ritirata di 3 città possibile !

9. IL RIFORNIMENTO

I generali hanno bisogno di rifornimento, altrimenti i loro eserciti deserteranno. Lo stato di rifornimento dei vostri generali è verificato esclusivamente durante la fase di rifornimento del vostro turno.

All'interno del suo paese, un generale è sempre rifornito. La Russia e la Francia non hanno paese, ma possono essere rifornite a partire dalle loro città magazzini.

All'esterno del suo paese, un generale dovrà essere rifornito da un convoglio di rifornimento del suo proprio colore, se una strada di rifornimento può essere tracciata fino a lui. Questa strada può avere, al massimo, una lunghezza di 6 città. Questo può passare sopra le unità alleate, ma non al di sotto di unità nemiche o di convogli di rifornimento nemico. Un convoglio di rifornimento può provvedere all'occorrenza di un numero illimitato di generali, solamente se sono del suo colore.



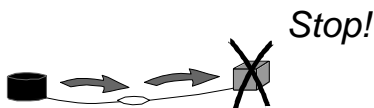
Se un generale è fuori da una zona di rifornimento durante questa fase, è girato a faccia in giù. Se questo generale è rifornito al momento della sua prossima fase di rifornimento, è di nuovo girato a faccia in sù; Ma se si trova escluso sempre dal rifornimento, perde tutti i suoi eserciti.

Ogni volta che i generali con le facce visibili e le facce nascoste sono riunite in una pila, l'insieme dei generali è automaticamente ed immediatamente considerato come a faccia nascosta, Cio' vuol dire, che questa pila avrà bisogno di essere rifornita nella fase di rifornimento di questo turno (altrimenti tutti i loro eserciti saranno persi).

PUNTO DI RIFERIMENTO: Se un generale è senza rifornimento durante il vostro turno, inclusa la ritirata, avete un turno per ripristinare il rifornimento. Se un generale è senza rifornimento in seguito ad un'azione di un nemico, dovete metterlo a faccia nascosta alla fine della vostra prossima fase di rifornimento, e non prima; Di conseguenza, avete due turni per ripristinare il rifornimento.

A faccia in giù, i generali possono spostarsi e possono attaccare senza nessuna restrizione.

Un convoglio di rifornimento non può combattere. Un generale può distruggere semplicemente un convoglio di rifornimento nemico entrando nella sua città. Il convoglio è ritirato del gioco; Inoltre, il generale ferma immediatamente il suo spostamento. I convogli di rifornimento che vi sono ostili non possono nuocervi.



10. IL RECLUTAMENTO

Durante il vostro turno, gli eserciti persi possono essere sostituiti. Le unità precedentemente ritirate dalla mappa possono ritornare in gioco. Il costo di queste azioni è pagato con CT di qualsiasi simbolo. Non potete effettuare scambi.

Ogni esercito costa 6 punti CT

Ogni convoglio di rifornimento costa 6 punti CT

Ogni generale è gratuito, ma deve ricevere almeno, un nuovo esercito (dunque 6 punti CT)

Le nuove armate possono essere utilizzate a mandare dei rinforzi ad un generale presente sul campo di battaglia; O esse possono essere destinate ad un nuovo generale; O una combinazione delle due. Il giocatore deve annunciare il numero di eserciti che recluta, ma non quale/i, generale/i va a riceverle. Il giocatore scrive, segretamente, sul suo Foglio Esercito le nuove disposizioni.

Nessuna nazione può comandare più eserciti del numero con quale ha iniziato il conflitto (per esempio, la Francia non può avere più di 20 eserciti).

Gli eserciti ritornano a partire dalle loro proprie città magazzini, le unità non possono muovere nel turno nelle quali sono rientrate.

Nel raro caso, che tutte le città magazzini siano occupate dalle unità nemiche, potete utilizzare un sito di arrivo di sostituzione che è per:

Prussia: Tutte le città nel settore Picche di Berlino;

Hannover: Tutte le città nel settore Quadri intorno a Stade ;

Russia: Tutte le città nel settore Picche di Warszawa;

Svezia: Tutte le città della Svezia, includendo le enclaves;

Austria: Tutte le città nel settore Quadri intorno a Brunn dentro l'Austria ;

Esercito Imperiale: Tutte le città nel settore Picche a sud di Hildburghausen ;

Francia: Tutte le città nel settore Fiori a sud di Koblenz.

Ogni nazione può utilizzare queste città solo in caso di sostituzione. Se tutte le città magazzini sono occupate dalle unità nemiche, il costo di arrivo per ogni convoglio di rifornimento e per ogni reclutamento di esercito è aumentato, **passando da 6 a 8 punti CT**.

11. GLI APPUNTAMENTI DEL DESTINO

Gli appuntamenti col Destino sono composti di 18 carte. Partendo dal sesto turno di gioco, l'ultima azione di ciascun turno, è la lettura e l'applicazione della prima di queste carte dal mazzo. Fatto questo, mettete la carta sotto al mazzo, in modo che nessuno sappia quando l'ultima carta sarà pescata.

6 delle carte sono i Colpi Storici del Destino:

Titolo	Storia	Conseguenze
ELISABETH	Morte della Zarina	La Russia lascia il gioco! Lehwaldt e' definitivamente ritirato
INDIA	La Francia perde l'India	Primo: A partire da adesso l' Austria non riceve più di 4 CT e la Francia più di 3 CT Secondo: La Francia lascia il gioco! Cumberland è definitivamente ritirato. A partire da adesso Hannover prende solo 1 CT
AMERICA	La Francia perde il Canada	
SVEZIA	La Svezia firma un trattato di pace	La Svezia lascia il gioco! Uno dei generali prussiani è definitivamente ritirato.
LORD BUTE	L'Inghilterra riduce i suoi sussidi	Primo : La Prussia riceve 5 CT Secondo: poi solo 4 CT a partire da adesso
POEM		



Le altre 12 carte fanno riferimento al Foglio del Destino in relazione al numero localizzato nell'angolo in basso a destra. Nel gioco standard, leggete sempre la versione Picche. Ogni volta che un generale riceve un bonus o una restrizione, utilizzate l'indicatore del turno di gioco come promemoria, piazzatelo sotto l'unità che la riguarda.

L'attribuzione delle nazioni può cambiare:

- a Se la Russia e la Svezia hanno lasciato il gioco, il giocatore, *Elisabeth* prende possesso dell'esercito Imperiale
- a Se la Francia lascia il gioco, il giocatore Pompadour prende possesso dell'esercito Imperiale.

Note:

1. Con questo metodo, tutti i giocatori partecipano fino alla fine del gioco.
2. L'esercito Imperiale effettua ancora il suo giro dopo l'Austria.

Condizioni di vittoria facilitata. Per vincere, il controllo degli obiettivi di primo ordine è sufficiente per:

- a La Svezia, se la Russia ha lasciato il gioco
- a L'Austria e/o l'esercito Imperiale se l'esercito Imperiale ha cambiato giocatore.

Nel gioco a 3 giocatori, l'esercito Imperiale potrà cambiare giocatore nelle stesse condizioni. Le condizioni di vittoria facilitata restano immutate.

12. FINE DELLA PARTITA

Il gioco si conclude solamente alla fine di un turno.

Se una nazione controlla tutti questi obiettivi prima che l'Appuntamento col Destino non sia rivelato, questa nazione ha vinto. Non pescate la carta. Se una nazione controlla tutti gli obiettivi necessari dopo che l'Appuntamento del Destino è stato effettuato (richiesti dalle condizioni di vittoria facilitata), questa nazione ha stravinto. Se parecchie nazioni hanno compiuto simultaneamente la loro condizione di vittoria, si dividono la vittoria. Tutti gli altri giocatori, alleati o nemici, hanno perso.

Se la Russia, la Svezia e la Francia hanno lasciato il conflitto, il gioco si ferma per la vittoria della Prussia e di Hannover.

13. REGOLE PER ESPERTI

Se la carta del Destino pescata propone 4 versioni, leggete quella che corrisponde al simbolo del settore dove l'ultimo generale vittorioso si è posizionato.

Quando la Russia controlla almeno tutti questi obiettivi, nell'est della Prussia (Ostpreußen), un generale russo deve essere in questo territorio. Se alla fine del turno della Russia, nessun generale è ad est della Prussia, due di questi obiettivi sono riconquistati

automaticamente dalla Prussia (quelle di vostra scelta).

La Prussia può vincere scegliendo la tattica dell'Opzione Offensiva (OO) che è definita come segue:

- a Nel terzo turno, la Prussia deve decidere, prima di effettuare la sua fase di spostamento, se opta o no per l'OO. La Prussia indica che sceglie l'OO mostrando un CT con un valore di 10 come minimo e di qualsiasi simbolo.
- a L'Austria prenderà solamente questa carta se la Prussia perde una battaglia contro di lei con un risultato inferiore o uguale a -3; O se un generale prussiano è ritirato del gioco per mancanza di rifornimento al sud della linea coordinata numero 5.
- a Per vincere con l'OO, la Prussia deve controllare 14 città obiettivi in Boemia (Bohmen). Senza l'OO, la conquista degli obiettivi non è più possibile dopo il terzo turno.
- a Quando arriva la prima riduzione di sovvenzione (Carta del destino) e l'Austria ha raccolto la CT rivelata, l'OO è fallita. La Prussia non ha più il diritto di conquistare i suoi obiettivi in boemia. La vittoria è possibile solamente per difesa.
- a Se la Prussia decide di optare per l'OO, l'Austria ha il permesso di rivendicare la conquista di questi 4 obiettivi in qualsiasi momento (Normalmente, questa rivendicazione ha luogo giusto prima della vittoria). Comunque sia, un obiettivo in Sassonia deve essere conquistato almeno sempre realmente.
- a Tutte le altre nazioni vincono normalmente.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "FRIEDRICH" sono detenuti dal legittimo proprietario.