



HERE I STAND - variante per 2 giocatori

Di Ed Beach

1. Introduzione

Questa variante per Here I Stand consente di giocare con soltanto due giocatori. Un giocatore prende il ruolo di Protestante, e tenta di diffondere la riforma il più possibile. Il Papato si oppone a questi suoi sforzi nei panni del giocatore Papale. Le azioni delle altre quattro potenze maggiori sono condotte indirettamente attraverso un nuovo mazzo di carte diplomatico. C'è soltanto uno scenario per due giocatori (ed inizia con l'anno 1517 nel turno 1). La durata di gioco prevista con giocatori che hanno familiarità con i meccanismi del gioco standard (ossia con più di due giocatori) è di 3 ore. Queste regole

mettono in evidenza tutti i cambiamenti dalle regole esistenti per questa variante. Se una sezione non è inclusa in queste regole, si da per scontato che le regole sono le stesse del gioco standard di Here I Stand.

2.2 Controllo politico

Soltanto Metz, Liegi, e tutti gli spazi nella zona linguistica italiana e tedesca possono cambiare controllo politico in questa variante. Tutti gli altri spazi sulla mappa restano sotto il controllo politico di una singola potenza per tutto il gioco.



3. Potenze e Governanti

Soltanto le potenze maggiori del Papato ed il Protestante partecipano pienamente al gioco. Le carte nazionali delle altre potenze maggiori non sono usate durante il gioco e queste potenze non ricevono carte e non partecipano alle seguenti fasi: Distribuzione carte, Diplomazia, Schieramento primaverile, e Determinazione della vittoria. Queste potenze possono partecipare soltanto nella fase di azione e la fase invernale se sono attualmente in guerra con il giocatore del Papato o il Protestante (ossia, sono state attivate per mezzo di una carta invasione dal mazzo diplomatico senza una susseguente pace, oppure sono in guerra in seguito all'evento Lega di Smalcalda).

### 6.2 Il mazzo

Per questa variante, i giocatori devono rimuovere dal mazzo standard di carte di HIS (d'ora in poi chiamato "mazzo principale"), un certo numero di carte. Vedere la preparazione alla fine delle regole per un elenco di quali carte vanno rimosse. Comunque, adesso ogni giocatore avrà una mano separata di carte Diplomazia, formate dal mazzo diplomatico incluso nel numero 19 della rivista C3i Magazine. Ogni mano del giocatore di una o due carte diplomatiche dovrebbe essere sempre tenuta separata dalla mano di carte del mazzo principale. Se un evento specifica che una carta va pescata da un altro giocatore, si riferirà sempre alla mano di carte del mazzo principale del giocatore.

#### Carte aggiunte

Le regole per aggiungere le carte ai due mazzi sono elencate di seguito.

#### Mazzo diplomatico

12 carte formano il mazzo iniziale Diplomatico all'inizio del gioco. Sette carte aggiuntive (indicate con **Turn after SL event** [turno dopo l'evento Lega di Smalcalda] nell'angolo in alto a destra della carta), sono aggiunte al mazzo diplomatico durante il gioco. Questa aggiunta avviene all'inizio del primo turno dopo che si è formata la Lega di Smalcalda. Rimescolare il mazzo degli scarti e queste nuove carte per il mazzo diplomatico. (Il mazzo diplomatico non viene mescolato all'inizio di ogni turno, lo si fa solo quando queste nuove carte entrano in gioco oppure immediatamente dopo aver giocato l'evento diplomatico *Macchiavelli*).

#### Mazzo principale

Delle carte sono aggiunte al mazzo principale all'inizio del turno 3 fino al turno 7. Le carte Maria I e Elisabetta I possono essere aggiunte al mazzo nel turno 8 o 9 se il governante è cambiato nei turni precedenti. Come nel gioco standard, aggiungere il mazzo degli scarti e le nuove carte che entrano in gioco al mazzo principale ad ogni turno, poi mescolare questo mazzo prima di distribuire le carte per il turno.

#### Distribuzione delle carte

Le regole per la distribuzione delle carte è elencata di seguito.

#### Mazzo Diplomatico

Ad ogni giocatore viene distribuita una carta dal mazzo diplomatico durante la fase diplomatica ad ogni turno.

#### Mazzo principale

Le carte del mazzo principale sono distribuite al giocatore del Papato e il Protestante proprio come nel gioco standard. Alle altre quattro potenze maggiori non vengono distribuite carte.

### 7. Sequenza di gioco

La sequenza di gioco standard è modificata come segue:

## Here I Stand – variante per due giocatori

*Traduzione di Alessandro "Morpheus" Benvenuti*

- La fase del Nuovo Mondo è cancellata, così come i lanci di dado per le ricchezze del Nuovo Mondo.
- La fase Diplomatica è rimpiazzata dall'uso di questa variante con il proprio mazzo Diplomatico. La possibilità per il Papato di terminare una guerra avviene in questa fase prima del gioco di queste nuove carte evento diplomatico. Altre attività che normalmente avvengono durante la fase Diplomatica (come la dichiarazione di guerra), sono condotte interamente attraverso il gioco di queste carte diplomatiche.



#	Fase (Sequenza di gioco)	Sezione
1	<b>Fase delle 95 tesi di Lutero (solo turno 1)</b> Il giocatore Protestante gioca la carta evento obbligatoria " <i>Le 95 Tesi di Lutero</i> "	18.1
2	<b>Fase di pesca delle carte</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aggiungere i teologi, i riformisti ed i Comandanti</li> <li>• Se è il turno 3 o maggiore, aggiungere nuove carte al mazzo principale (se applicabile)</li> <li>• Aggiungere il mazzo degli scarti al mazzo principale e mescolare insieme</li> <li>• Distribuire le carte</li> </ul>	8.2 6.2
3	<b>Fase Diplomatica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Papato può terminare una guerra che sta combattendo giocando la <i>Bolla Papale</i> o chiedendo la pace.</li> <li>• Se la Lega di Smalcalda si è formata il turno passato, aggiungere nuove carte diplomatiche e mescolare il mazzo diplomatico</li> <li>• Ogni potenza pesca 1 carta dal mazzo diplomatico</li> <li>• Se questo è il turno 2 o seguente, il Papato gioca una carta diplomatica</li> <li>• Se questo è il turno 2 o seguente, il Protestante gioca una carta diplomatica</li> </ul>	9
4	<b>Fase della Dieta di Worms (solo turno 1)</b> L'Asburgo, il Papato ed il Protestante, giocano una carta ognuno e risolvono la Dieta di Worms (la carta dell'Asburgo viene pescata dal mazzo)	18.1
5	<b>Fase di Schieramento Primaverile</b> Il Papato muove una unità formazione di terra dalla capitale ad uno spazio controllato	10
6	<b>Fase di Azione</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le potenze eseguono gli impulsi in questo ordine finché tutte le potenze non passano consecutivamente: Papato poi Protestante</li> <li>• Una vittoria militare o religiosa può terminare il gioco</li> </ul>	11
7	<b>Fase Invernale</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I Comandanti e le unità ritornano agli spazi fortificati, con possibilità di subire l'attrito</li> <li>• Aggiungere 1 regolare a Roma se è sotto controllo Papale</li> <li>• Risolvere specifici eventi obbligatori se non sono stati giocati</li> </ul>	19

8	<b>Fase di determinazione della Vittoria</b> Controllare se qualcuno ha vinto. Se no, avanzare il turno ed iniziarne uno nuovo.	23
---	--	----

## 9. Diplomazia

Le regole standard per la fase diplomatica non vengono usate. Distribuire e giocare invece carte diplomazia come specificato nella sequenza di gioco sopra. Il turno 1 della fase diplomatica è differente dagli altri in quanto ogni giocatore pesca una carta diplomatica per quel turno, ma non ne giocano nessuna (dovranno aspettare finì al turno 2 per giocare carte).

### Gioco di carte diplomatiche

Come specificato nella sequenza di gioco, il Papato prima e il Protestante poi, ognuno gioca una delle due carte diplomatiche in loro possesso, durante la fase diplomatica dal turno 2 fino al turno 9. I giocatori sono obbligati a giocare una carta, anche se l'evento diplomatico indicato favorisce l'avversario. In un simile caso, la carta viene risolta dall'avversario esattamente come specificato dal testo sulla carta. *Wartburg* non può essere usata per cancellare un evento diplomatico.

### Ottenere lo status "In Guerra"

Dopo il gioco della Lega di Smalcalda, il Papato ed il Protestante sono sempre in guerra, così come gli Asburgo ed il Protestante. Aggiungere un indicatore "In Guerra" al box appropriato della tabella diplomatica degli status. Altre potenze diventano in guerra soltanto se indicato da un evento diplomatico d'invasione giocato o questo turno, oppure in un turno precedente se le potenze non hanno ancora raggiunto la pace). Quando avviene uno di questi eventi d'invasione, aggiungere un indicatore "In Guerra" nell'appropriato box della tabella diplomatica degli status.

### Ottenere lo status di Alleati

Dopo il gioco della Lega di Smalcalda, il Papato e gli Asburgo sono alleati per il resto della partita. Aggiungere un indicatore "Alleato" nel box appropriato della tabella diplomatica degli status (rimuovere un eventuale indicatore "In Guerra" se presente). Questo caso è la sola volta che due potenze maggiori possono essere alleate in questa variante. Questa alleanza consente al Papato di fare lo schieramento primaverile attraverso spazi controllati dall'Asburgo.

### Rimuovere status In Guerra

Una volta in guerra con una potenza maggiore, ci sono due modi per il papato di rimuovere questo stato di "In Guerra" e ritornare alla pace. (Proprio come nel gioco standard, gli Asburgo ed il Papato non possono mai ritornare in pace con il Protestante dopo il gioco della Lega di Smalcalda). Questi due modi sono:

- Se la guerra è tra il Papato e la Francia o l'Asburgo, ed il governante di questa potenza non è stato ancora scomunicato, il Papato può giocare la carta *Bolla Papale* all'inizio della fase diplomatica per scomunicare quel governante e porre fine alla guerra. Mettere un indicatore di scomunica sopra il nome del governante sulla scheda

del Papato. Rimuovere l'indicatore "In Guerra" tra queste potenze. La carta *Bolla Papale* si considera usata per il turno (metterla sulla scheda del Papato). Il Papato può poi scegliere di riottenere il controllo di uno spazio nazionale (anche una chiave) controllato da questa potenza nemica oppure pescare una carta extra dal mazzo principale.

- All' inizio della fase diplomatica, il Papato può decidere di chiedere la pace per porre fine alla guerra (non è obbligatorio per il Papato avere uno spazio nazionale catturato come nel gioco standard). Rimuovere l'indicatore In Guerra tra queste potenze. Aggiungere un indicatore "Vincitore della guerra 1 VP" al box dei bonus VP sulla scheda della potenza **Protestante**. Il Papato deve rimuovere 2 delle sue unità (terra o navale) di sua scelta dalla mappa. Il Papato può scegliere poi di dare VP addizionali al Protestante per riottenere il controllo di spazi nazionali del Papato controllati da questa potenza nemica. Aggiungere 1 Vincitore della guerra VP per ogni spazio del genere che il Papato reclama (Il Papato non può far pescare le sue carte questa volta; devono essere dati i VP).

In questi termini per finire una guerra, il Papato può riottenere il controllo di spazi nazionali. Il passo 3 del segmento della procedura di pace (9.3), è sempre usata per cambiare il controllo di uno spazio.

## 10. Schieramento primaverile

Soltanto il Papato può effettuare lo schieramento primaverile. Questo schieramento primaverile non può mai sconfinare in uno spazio al di fuori della zona linguistica italiana o tedesca.

## 11. Fase di Azione

Normalmente i giocatori del Papato e del Protestante, sono limitati alle azioni consentite dalle loro potenze nel gioco standard. Comunque, quando i loro avversari sono in stato di guerra, queste potenze possono giocare carte per fare azioni per conto di una potenza maggiore che si trova in guerra con il suo avversario. Le azioni che possono essere intraprese in questo modo sono strettamente limitate a questa lista (da notare che le azioni di costruire unità non sono incluse):

- Muovere formazioni in terreno aperto
- Muovere formazioni oltre un passo
- Movimento navale (se fatto dal Papato, possono muoversi anche le sue unità navali)
- Assalto
- Controllo di spazio non fortificato
- Gioco di carte risposta e combattimento per aiutare una potenza maggiore in guerra con il loro avversario (Eccezione: *Lanzichenecchi*, e *Mercenari Svizzeri*, vedi 14 sotto).

## 12. Controllo & Rivolte

Il Protestante può rimuovere indicatori rivolta da uno spazio sulla mappa che è attualmente sotto influenza religiosa Protestante. Allo stesso modo, il Papato può sempre rimuovere indicatori rivolta da uno spazio sulla mappa sotto influenza religiosa

cattolica. Il normale requisito di avere una unità dentro o adiacente a questi spazi decade in questi casi speciali.

### 13. Movimento

Le unità del Papato e del Protestante non possono mai muovere, intercettare, ritirarsi o evitare battaglie in spazi al di fuori della zona linguistica italiana e tedesca. Unità francesi, asburgiche e ottomane possono muovere, intercettare, ritirarsi o evitare battaglie in spazi attraverso queste due zone linguistiche e ovunque in spazi sulla mappa che sono o indipendenti oppure sotto il loro controllo. Le unità delle potenze minori seguono le stesse restrizioni come per i loro alleati maggiori.

### 14. Costruzione di unità

Il Papato può costruire soltanto unità del Papato e dei suoi alleati minori, anche in turni dove sta controllando unità di altre potenze maggiori a causa di un evento d'Invasione. Il Protestante può costruire soltanto unità di terra del Protestante, anche in turni dove sta controllando unità di altre potenze maggiori a causa di un evento d'Invasione. Queste restrizioni includono la costruzione di unità per mezzo di carte come *Reclutamento straniero*, *Lanzichenecchi*, e *Mercenari Svizzeri*.

### 18. La Riforma

#### Procedura della Dieta di Worms

La carta dell'Asburgo per la Dieta di Worms viene pescata dalla cima del mazzo (ignorare l'evento pescato se è obbligatorio; conta soltanto come carta per 2 CP).

### 19. Inverno

Le unità francesi, asburgiche e ottomane ritornano in spazi fortificati come al solito. Se le regole invernali dovessero forzare delle unità di queste potenze a ritornare alla capitale, queste unità vengono eliminate. Tutti i comandanti d'armata francesi, asburgici e ottomani, sono rimossi dal gioco (per rientrare se avviene di nuovo un evento d'invasione), anche se sono attualmente catturati.

I seguenti eventi obbligatori sono aggiunti al normale elenco causati nella fase invernale.

Evento	Necessario nella fase invernale del:
Edoardo VI	Turno 7
Maria I	Turno 8

Dal momento che l'evento *Pirati Barbari* non è nel mazzo, non viene più causato automaticamente al termine del turno 3.

### 21.3 Inghilterra

#### Le mogli di Enrico & gli eredi

Dato per certo che Enrico e Anna Bolena sono sposati nel turno 4.

Cranmer, Latimer e Coverdale entrano in gioco all'inizio del turno 3.

### La successione inglese

Dato per certo che un malaticcio Edoardo ed Elisabetta sono entrambe nati prima del turno 6. Quindi Edoardo è messo nel mazzo durante fase di pesca delle carte del turno 6. Maria (e poi Elisabetta) è aggiunta al mazzo con la consueta tempistica se un nuovo governante inglese è entrato in gioco nel turno precedente. Il gioco della carta Edoardo VI e Maria I non è necessario nella fase invernale del turno 7 e 8 se non sono entrati in gioco precedentemente. Assicuratevi di aggiungere i loro successori al mazzo all'inizio del turno che segue.

### Maria I come governante d'Inghilterra

Si usa la seguente procedura dopo ogni impulso Protestante quando Maria governa l'Inghilterra. Ignorare completamente questa procedura se tutti gli spazi nazionali inglesi sono cattolici all'inizio dell'impulso.

#### Impulsi inglesi sotto Maria I

1: Dopo ogni impulso Protestante, il giocatore Papale lancia un dado. Con un risultato di 1-4, procedere con l'impulso del Papato e saltare completamente il resto di questa procedura. Con un risultato di 5-6, seguire il prossimo passo.

2: La potenza Papale pesca una carta dal mazzo ed ottiene di eseguire una o più azioni in base al valore in CP della carta pescata:

Carta da 1 o 2 CP: Il Papato inizia una azione di bruciare i libri con obiettivo la zona linguistica inglese.

Carta da 3 CP: Il Papato inizia un dibattito teologico con obiettivo la zona linguistica inglese.

Carta da 4 o più CP: Il Papato inizia una azione di bruciare i libri con obiettivo la zona linguistica inglese seguita direttamente da un dibattito teologico in Inghilterra.

## 23. Vittoria

### Vittoria per dominazione

Se durante il segmento per la determinazione di vittoria, i VP totali di una potenza sono meno di 25 ma sono almeno di 8 VP maggiore dell'altra potenza, allora si ha una vittoria per dominazione. Questa vittoria può avvenire soltanto nella fase di determinazione del turno 4 o seguente. Non occorre controllare la vittoria per dominazione durante i turni 1, 2, e 3.



## Modifica della risoluzione delle carte

La risoluzione di queste carte è modificata in questa variante:

<b>Bolla Papale</b>	Può essere usata soltanto per scomunicare un governante durante la fase diplomatica (vedere sezione 9 sopra).
<b>Lega di Smalcalda</b>	Quando viene causato questo evento, il Papato e l'Asburgo diventano alleati (anche se prima erano in guerra). Il papato adesso può fare azioni con le unità asburgiche per il resto della partita. Se Roma e Ravenna sono sotto il controllo asburgico, rimangono in questo stato per tutto il resto della partita.
<b>Dissoluzione dei Monasteri</b>	Il Protestante pesca a caso una carta dalla mano del Papato e la scarta. Il Protestante poi fa 3 tentativi di riforma con obiettivo la zona linguistica inglese. Rimuovere dal mazzo se giocata come evento.
<b>Carlo Borbone</b>	Il Comandante rinnegato ed i mercenari devono essere piazzati in uno spazio nella zona linguistica tedesca o italiana.
<b>Ribellione delle Città Stato</b>	Se l'evento Lega di Smalcalda è avvenuto, questo evento adesso può essere giocato contro un elettorato sotto controllo politico asburgico.
<b>Sacco di Roma</b>	Nessun cambiamento, fatto salvo che i mercenari sono francesi o asburgici; quelle potenze non possono ricevere una carta dalla mano del Papato. Solo scartate anche questa carta.

## Preparazione

La preparazione è la stessa come per lo *scenario 1517*, ma con le seguenti eccezioni:

- Tutti i raggruppamenti di unità di terra al di fuori della zona linguistica italiana e tedesca dovrebbero contenere solo 1 unità regolare e nessun'altra unità di terra.
- Le sole unità navali messe sulla mappa sono quelle a Marsiglia, Genova, Napoli, Venezia e Roma.
- Praga, Brunn e Breslau sono sotto controllo politico asburgico (mettere un SCM asburgico a Praga; un HCM asburgico a Brunn e Breslau). L'Ungheria inizia il gioco come alleato asburgico. Tutti gli altri spazi in Ungheria sono sotto controllo politico ottomano. La preparazione iniziale per Buda e Belgrado è 1 ottomano regolare in ogni spazio.
- Il solo Comandante messo sulla mappa all'inizio del gioco è Andrea Doria (a Genova).

Le seguenti carte sono rimosse dal mazzo per questa variante a 2 giocatori di HIS:	
1	Giannizzeri
2	Sacro Romano Impero
3	Le Sei Mogli di Enrico VIII
4	Patrono delle Arti
9	Pirati Barbari
18	Dragut
30	Tercios
34	Marinai Professionisti
40	"Il Principe" di Machiavelli
42	Roxelana
48	Galeoni
49	Pirati Ugonotti
50	La Mappa di Mercatore
53	Piantagioni
54	Miniere di Argento di Potosi
58	Inquisizione Spagnola
59	Lady Jane Grey
66	Pirati Akinji
68	Andrea Doria
69	Alleanza Scozzese
72	Fluttuazione dei Prezzi delle Stoffe
73	Matrimonio Diplomatico
74	Apertura Diplomatica
77	Fonte della Giovinezza
80	Rivolta alla Gabella
82	Ribellione dei Giannizzeri
83	Giovanni Zapolya
84	Giulia Gonzaga
86	Cavalieri di San Giovanni
87	I Mercenari chiedono la Paga
89	Covo di Pirati
92	Rivolta in Egitto
93	Rivolta in Irlanda
94	Rivolta dei Communitari
96	Vendita delle Molucca
97	Raid Scozzesi

## Here I Stand – variante per due giocatori

Traduzione di Alessandro "Morpheus" Benvenuti

98	La Ricerca di Cibola
99	Sebastiano Caboto
100	Costruzione di Navi
101	Vaiolo
103	Minaccia al Potere
108	Alleanza veneziana
110	Guerra con la Persia
	<i>Tutte le altre carte sono aggiunte normalmente.</i>