

Liberté

Carte Personalità



Generale



CARTE CLUB – Una carta Club permette di piazzare 1 blocco fazione in una qualsiasi provincia o di piazzare un segnalino di controllo nel casella Battle Box.

Azioni possibili (durante la fase delle azioni)

Scegliere UNA fra le seguenti 3 azioni:

- Giocare una carta Personalità o Club + eventualmente una carta Speciale prima o dopo.
- Pescare una carta.
- Passare il turno.



EMIGRAZIONE – Potete obbligare un giocatore a scartare una carta dalla propria riserva, a patto che si tratti di una Personalità monarchica.



PROBLEMA RELIGIOSO – Potete rimuovere un blocco fazione rosso o blu, da una provincia di vostra scelta.



GHIGLIOTTINA – Potete scegliere una qualsiasi carta Personalità, fra quelle presenti nella riserva di un avversario, e rimuoverla dal gioco.

Scheda riassuntiva per Liberté

Simboli sulle carte



SANCULOTTO – La carta con questo simbolo può essere piazzata nella vostra riserva in aggiunta alle normali 4 carte consentite.



CANNONE – Possibilità di piazzare un segnalino di controllo nella casella Battle Box **anziché** piazzare dei blocchi fazione.

Sequenza di turno di gioco

- Determinazione dell'Ordine di gioco.
- Acquisizione di nuove carte. (Non tenete conto di questa fase durante il primo turno).
- Fase Azioni.
- Stabilire il risultato della Battaglia. (Non tenete conto di questa fase durante il primo turno).
- Elezione e Punti Vittoria.

Vincere una battaglia

I Punti Vittoria bonus, associati a ciascuna battaglia vittoriosa, vengono attribuiti al giocatore che possiede più segnalini di controllo nella casella Battle Box. E che ha almeno un Generale nella sua riserva.

Carte Speciali



MANCANZA DI PANE – Potete ritirare un blocco della fazione attualmente al governo, da una provincia di vostra scelta. Al primo turno, potete selezionare un blocco di qualsiasi fazione.



PURGA – Potete scartare una carta dalla riserva di qualsiasi avversario. Per poter giocare questa carta, dovete essere presenti nell'attuale governo.



TERRORE – Potete ritirare una pila di blocchi fazione da una qualsiasi provincia che contenga almeno un blocco fazione rosso. Quindi, potete ghigliottinare una carta Personalità o Club, presenti nella riserva di un qualsiasi giocatore (inclusi voi stessi). Questa carta può essere giocata solamente se i Radicali sono al governo e se voi siete presenti nello stesso.

Condizioni di fine partita repentina

1. **MAGGIORANZA SCHIACCIANTE RADICALE**: Se alla fine di un'elezione la fazione Radicale (Rossa) ha guadagnato 17 o più voti il gioco termina con una **maggioranza schiacciante radicale**. Il vincitore viene determinato sommando il numero di punti rossi di ogni giocatore; ossia sommando il numero di blocchi fazione rossi controllati sulla mappa e il numero di blocchi rossi nelle carte in mano e nella riserva. Il giocatore con il maggior numero di punti vince. I VP non hanno alcun valore. In caso di pareggio vince colui che ha il maggior numero di punti rossi sulle carte. Se c'è ancora un pareggio, rimane tale.

2. **CONTRO RIVOLUZIONE MONARCHICA**: Si avrà immediatamente una **controrivoluzione Monarchica** se sette o più province con il simbolo CR sono controllate dalla fazione bianca. Sta ai giocatori notare questa condizione, e se non viene notata non la si può più 'invocare' retroattivamente. Una provincia CR si considera controllata qualora una singola pila Bianca sia più alta di qualsiasi altra pila nella stessa provincia. Si noti che se ci sono due pile bianche della stessa altezza, la provincia non è sotto il controllo di alcuna pila e quindi non conta per le condizioni di controrivoluzione. Ogni battaglia per la quale nessun giocatore ha guadagnato VP viene considerata una battaglia persa e conta come una provincia CR. Il vincitore viene determinato sommando il numero di punti bianchi di ogni giocatore; ossia sommando il numero di blocchi fazione bianchi controllati sulla mappa e il numero di blocchi bianchi nelle carte in mano e nella riserva. Il giocatore con il maggior numero di punti vince. I VP non hanno alcun valore. In caso di pareggio vince colui che ha il maggior numero di punti bianchi sulle carte. Se c'è ancora un pareggio, rimane tale.

Liberté

Scheda Riassuntiva

Iniziare la partita

I giocatori scelgono un set segnalini.
Piazzate, sulla Turn Track, 2 blocchi per ciascuna fazione.
Mescolate il mazzo 'A' e distribuite 7 carte ad ogni giocatore.
Mescolate il mazzo 'B' e mettetelo sotto il mazzo 'A'.
Girate 3 carte a faccia in su e mettetele vicino al mazzo.

Sequenza del turno

1. Determinazione dell'Ordine di Gioco. Risolve casualmente nel primo turno. Altrimenti si giocherà partendo dal giocatore con più Punti Vittoria finendo con quello che ne ha meno.

2. Nuove Carte. Ignoratela al primo turno. I giocatori riprendono in mano tutte le carte della propria riserva.
Ne scartano una quantità a piacere e, quindi, pescano dal mazzo fintanto che non ne riavranno 7.

3. Azioni dei giocatori. Seguendo l'ordine di gioco tutti i giocatori completano un'azione. Ripetete questa fase fino a quando i blocchi di una fazione non saranno esauriti.

4. Risolvete la battaglia. Nessuna battaglia la 1° turno. Il giocatore che a) possiede un Generale nella sua riserva, e b) che ha più segnalini di ogni altro giocatore eleggibile, vince i VP, così come mostrato nella VP table.

5. Elezione e Punti Vittoria. Calcolate quale fazione vince all'interno di ciascuna provincia. La fazione con la singola pila più alta vince, e il giocatore che la controlla ne trattiene un blocco mentre il segnalino Elezione della fazione viene spostato di uno spazio sulla Election Track. A Parigi, l'intera pila vincitrice viene trattenuta dal giocatore che la controlla e ciascun blocco della pila conta come un voto sulla Election Track. Alla fine delle elezioni, la fazione che avrà ottenuto più voti andrà al governo. Il giocatore che, rispetto ai suoi avversari, ha in mano più blocchi della fazione vincente, riceve 5 VP. Mentre il secondo classificato 2 VP. Il giocatore con la maggioranza dei blocchi dell'opposizione (la fazione che è arrivata seconda) riceve 3 VP. A partire dal 3° e 4° turno, i Punti Vittoria possono essere guadagnati anche per l'aver vinto le elezioni in province specifiche.

Pareggi

ELEZIONE IN UNA PROVINCIA – Ogni giocatore che pareggia fa avanzare una carta (deve produrre blocchi fazione pertinenti) dalla sua riserva. La carta che produce più blocchi vince. Se è ancora pari, nessuno vince.

ELEZIONI A PARIGI – Come sopra, eccetto che in caso di pareggio si ripete la procedura. La si potrà ripetere sin quando un giocatore vince o fino a quando non i contendenti non avranno più carte da giocabili (o non ne vorranno più giocare).

BATTAGLIA – Ogni giocatore che ha pareggiato, fa avanzare un Generale. La carta con il valore più alto vince. Se è ancora un pareggio, la battaglia è perduta e un blocco fazione bianco è piazzato sul quadrato della battaglia.

RISULTATO ELETTORALE – Tutti i giocatori possono far avanzare una carta. La fazione che totalizza il totale più alto vince. Ripetete questa procedura sino a quando non ci raggiungerà un risultato. Se non viene risolta, allora il rosso batte il blu che batte il bianco.

PRIMI AL GOVERNO – I giocatori che sono pari, fanno avanzare le proprie carte, che devono essere pertinenti al colore in questione, la carta col valore più alto vince. Ripetete sino al raggiungimento di un risultato o fino a quando i contendenti non vorranno o non potranno più giocare carte. In caso di pareggio ciascuno contendenti riceve 3 VP. Se lo spareggio viene rotto il vincitore riceve Punti Vittoria pieni mentre l'altro riceve quelli spettanti al secondo classificato.

SECONDI AL GOVERNO – Come sopra. Se la parità non viene rotta, tutti i contendenti ricevono 1 VP.

Azioni dei giocatori

Giocare carta/e – Giocate 1 carta Personalità/Club. Potete o piazzare dei blocchi oppure, se la carta ha un simbolo Cannone, piazzare un vostro segnalino nel Battle Box. Il numero e il colore dei blocchi che potete piazzare è riportato sulla carta stessa. Le province nelle quali potete piazzarli devono avere lo stesso colore di sfondo della carta giocata. In aggiunta alla carta Personalità/Club, potete anche giocare una carta Speciale. Una volta che una carta è stata giocata, potete o scartarla o metterla nella vostra Riserva davanti a voi. Nella vostra riserva potete avere sino ad un massimo di 4 carte, o 5 se una di queste è contrassegnata col simbolo "Sanculotto".

Prendete una carta – Prendete una carta da quelle scoperte, oppure dalla cima del mazzo. Potete eseguire questa azione solamente se avete meno di 9 carte in mano. Se ne avete nove o più, potete scartarne 2 e ripescarne 1.

Passare – Non fate niente. Potrete comunque eseguire un'azione il prossimo round.

Limiti di ammassamento

- Massimo di 3 blocchi fazione per pila.
- Tutti i blocchi in una pila devono essere dello stesso colore.
- Massimo 3 pile per provincia.
- Un giocatore può controllare un massimo di una pila per provincia.
- Nessun giocatore non può aggiungere blocchi a pile che non siano suoi.