



ELEZIONE IMPERIALE

1. Tieni questa carta e rimpiazzala in modo che ci siano, come di consueto, due Carte Politica a facci in su.
2. Metti questa carta a faccia in su sopra il mazzo delle Carte Politica (come promemoria)
3. Alla fine del turno corrente, eleggere l'Imperatore.



BAVIERA



1. Il Rifornimento è controllato prima della fase movimento. Per un Generale non rifornito perdi subito 1 truppa.
2. Le Potenze che cooperano conducono la loro fase azione contemporaneamente. I loro Generali possono formare una pila mista; proteggono fortezze di entrambe le Potenze.
3. Una pila conta un massimo di 2 Generali. Se si impilano un Generale a faccia in su e uno a faccia in giù, entrambi mantengono il loro orientamento.
4. Quando un Generale elimina un treno di rifornimento, NON finisce il suo movimento.
5. I Generali a faccia in giù NON POSSONO conquistare. Le Potenze minori conquistano a favore delle loro Superpotenze.
6. Il treno di rifornimento di una Superpotenza può rientrare in una fortezza maggiore di una Potenza minore cooperante.
7. Non c'è un numero massimo per Potenza; c'è solo un massimo di 8 truppe per Generale.
8. Una truppa costa 4 CT. Il reclutamento è possibile soltanto durante l'Inverno (eccezione: le Carte Politica).
9. Un treno di rifornimento può essere preso dal tabellone e immediatamente reinserito, al costo di 4 CT.
10. Un Generale rientrato può eliminare un treno di rifornimento.



BAVIERA



UN TURNO DI GIOCO

1. Fase Politica
2. Ussari
3. Francia & Baviera
4. Prussia & Sassonia
5. Austria & Armata Pragmatica

FASE AZIONE

1. Pesca Carte Tattica
2. Rifornimento
3. Movimento
4. Combattimento
5. Conquiste retroattive

INVERNO

1. Reclutamento
2. Punteggio invernale



SASSONIA



Quando la SASSONIA diventa neutrale:

1. Ogni pezzo Sassone sulla mappa si mette di nuovo nella città di partenza della Sassonia.
2. I pezzi stranieri in Sassonia sono mossi nelle città più vicine ai loro Paesi di origine (a scelta di ogni giocatore) dove possono essere impilati regolarmente. I pezzi della Francia possono essere piazzati anche in Baviera.
3. Tutti i segnalini Vittoria che sono nelle fortezze Sassoni, ritornano nelle loro scorte.

Quando la SASSONIA è alleata con l'AUSTRIA:

1. I pezzi Sassoni rimangono dove sono. Da adesso, il giocatore *Maria Teresa* gioca la Sassonia. Se il Generale Sassone non è sul tabellone, può rientrare con le nuove truppe reclutate, come da regolamento (vedi sezione 13).
2. Qualsiasi segnalino Vittoria sulle fortezze della Sassonia, rimane dov'è.
3. Austria e Sassonia cooperano. I treni di rifornimento austriaci possono rientrare a Dresda. I PV guadagnati (o persi) dalla Sassonia contano a favore (o a sfavore) dell'Austria. La Sassonia d'ora in poi riceve 2 CT per turno, come da Tabellone Politico.
4. Dal momento in cui la Sassonia lascia l'alleanza con la Prussia, essa è giocata da *Maria Teresa*. D'ora in poi, compie la sua fase azione nella fase azione dell'Austria. Da notare che è possibile che la Sassonia abbia due fasi azione nel turno (la prima della Prussia; la seconda dell'Austria) poiché lascia l'alleanza con la Prussia; tuttavia la Sassonia potrà pescare CT una sola volta per turno.



SASSONIA



UN TURNO DI GIOCO

1. Fase Politica

2. Ussari
3. Francia & Baviera
4. Prussia & Sassonia
5. Austria & Armata Pragmatica

FASE AZIONE

1. Pesca Carte Tattica
2. Rifornimento
3. Movimento
4. Combattimento
5. Conquiste retroattive

INVERNO

1. Reclutamento
2. Punteggio invernale



FRANCIA



La FRANCIA riduce gli obiettivi militari

1. Alla fine di una qualsiasi fase azione della Francia, quando non ci sono più Generali Francesi all'interno della sezione-Austria (la parte dell'Austria sulla mappa della Boemia), la Francia può prendere tutti i suoi segnalini Vittoria dalla sezione-Austria del tabellone. Metà dei segnalini (arrotondati per eccesso) non sono rimessi nella scorta, ma sono messi da parte.
2. Dopo di ciò, non appena la Baviera o la Francia conquistano/riconquistano una fortezza sulla mappa della Boemia (può anche essere una fortezza in Sassonia o in Baviera), i segnalini Vittoria messi precedentemente da parte, ritornano nella scorta dei Francesi. Una seconda riduzione degli obiettivi militari non è possibile.

Neutralità di SASSONIA o PRUSSIA:

1. I pezzi neutrali non possono mai lasciare il loro territorio.
2. I Generali neutrali non possono mai partecipare ai combattimenti.
3. Nei territori neutrali non possono entrare pezzi stranieri, né possono essere attraversati da treni di rifornimento di pezzi stranieri.



FRANCIA



UN TURNO DI GIOCO

1. Fase Politica

2. Ussari
3. Francia & Baviera
4. Prussia & Sassonia
5. Austria & Armata Pragmatica

FASE AZIONE

1. Pesca Carte Tattica
2. Rifornimento
3. Movimento
4. Combattimento
5. Conquiste retroattive

INVERNO

1. Reclutamento
2. Punteggio invernale



AUSTRIA



1. Il Rifornimento è controllato prima della fase movimento.
2. Le Potenze che cooperano, conducono la loro fase azione in contemporanea. I loro Generali possono formare una pila mista; proteggono le fortezze di entrambe le Potenze.
3. Una pila conta un massimo di 2 Generali. Se si impilano un Generale a faccia in su e uno a faccia in giù, entrambi mantengono il loro orientamento.
4. Quando un Generale elimina un treno di rifornimento, NON finisce il suo movimento.
5. I Generali a faccia in giù NON POSSONO conquistare. Le Potenze minori conquistano a favore delle loro Superpotenze.
6. Il treno di rifornimento di una Superpotenza può restare in una fortezza maggiore di una Potenza minore cooperante.
7. Non c'è un numero massimo per Potenza; c'è solo un massimo di 8 truppe per Generale.
8. Una truppa costa 4 CT. Il reclutamento è possibile soltanto durante l'Inverno (eccezione: le Carte Politica).
9. Un treno di rifornimento può essere preso dal tabellone e immediatamente reinserito, al costo di 4 CT.
10. Un Generale rientrato può eliminare un treno di rifornimento.



AUSTRIA



UN TURNO DI GIOCO

1. Fase Politica
2. Ussari
3. Francia & Baviera
4. Prussia & Sassonia
5. Austria & Armata Pragmatica

FASE AZIONE

1. Pesca Carte Tattica
2. Rifornimento
3. Movimento
4. Combattimento
5. Conquiste retroattive

INVERNO

1. Reclutamento
2. Punteggio invernale



PRUSSIA



Quando AUSTRIA E PRUSSIA fanno pace:

1. La Slesia è adesso territorio dei Prussiani (Breslau) diventa il luogo di rientro per i pezzi prussiani.
2. Se la Sassonia è alleata con la Prussia, muovi il segnalino Sassonia nella casella segnata "S". Questo rende la Sassonia neutrale: tutte le Superpotenze ritirano i loro segnalini vittoria dalle fortezze Sassoni nelle proprie scorte.
3. Tutti i segnalini vittoria Austriaci in Prussia ritornano nella scorta Austriaca. Metà dei segnalini vittoria Prussiani in Austria (arrotondati per eccesso) sono messi da parte, il resto ritorna nella scorta.
4. I pezzi Austriaci in Prussia o Polonia sono trasferiti nella città più vicina all'Austria, dove possono essere regolarmente impilati. I pezzi Prussiani fuori della Prussia sono trasferiti nella città più vicina alla Prussia (inclusa la Slesia), dove possono essere regolarmente impilati.
5. La Prussia mette 1 segnalino vittoria nella casella Vittoria Slesia e ottiene il 2° treno di rifornimento. Piazzalo senza costi aggiuntivi in una qualsiasi fortezza maggiore Prussiana (inclusa Breslau).
6. La Prussia, adesso, è neutrale. Rimane così fino alla sua successiva fase azione; si applica il regolamento al 19.4
7. Non appena un pezzo Prussiano lascia la Prussia, i segnalini vittoria messi da parte nella fase 3 ritornano nella scorta Prussiana.



PRUSSIA



UN TURNO DI GIOCO

1. Fase Politica
2. Ussari
3. Francia & Baviera
4. Prussia & Sassonia
5. Austria & Armata Pragmatica

FASE AZIONE

1. Pesca Carte Tattica
2. Rifornimento
3. Movimento
4. Combattimento
5. Conquiste retroattive

INVERNO

1. Reclutamento
2. Punteggio invernale



ARMATA PRAGMATICA



1. Il Rifornimento è controllato prima della fase movimento.
2. Le Potenze che cooperano, conducono la loro fase azione in contemporanea. I loro Generali possono formare una pila mista; proteggono le fortezze di entrambe le Potenze.
3. Una pila conta un massimo di 2 Generali. Se si impilano un Generale a faccia in su e uno a faccia in giù, entrambi mantengono il loro orientamento.
4. Quando un Generale elimina un treno di rifornimento, NON finisce il suo movimento.
5. I Generali a faccia in giù NON POSSONO conquistare. Le Potenze minori conquistano a favore delle loro Superpotenze.
6. Il treno di rifornimento di una Superpotenza può restare in una fortezza maggiore di una Potenza minore cooperante.
7. Non c'è un numero massimo per Potenza; c'è solo un massimo di 8 truppe per Generale.
8. Una truppa costa 4 CT. Il reclutamento è possibile soltanto durante l'Inverno (eccezione: le Carte Politica).
9. Un treno di rifornimento può essere preso dal tabellone e immediatamente reinserito, al costo di 4 CT.
10. Un Generale rientrato può eliminare un treno di rifornimento.



ARMATA PRAGMATICA



UN TURNO DI GIOCO

1. Fase Politica
2. Ussari
3. Francia & Baviera
4. Prussia & Sassonia
5. Austria & Armata Pragmatica

FASE AZIONE

1. Pesca Carte Tattica
2. Rifornimento
3. Movimento
4. Combattimento
5. Conquiste retroattive

INVERNO

1. Reclutamento
2. Punteggio invernale