

LO SCACCO DELLA SLESIA

UN'ESPANSIONE PER "MARIA" A CURA DI RICHARD SIVÉL

1 Lo Scacco Politico

Queste regole modificano le meccaniche di "Maria" per quanto riguarda la fase politica. In questo modo bluffare non sarà più un gioco da ragazzi. Ora le carte utilizzate per bluffare non saranno utilizzabili per un turno intero.

♥ La maggior parte delle regole riguardanti la fase politica (sez. 17) non subiscono variazioni. Tuttavia ci sono modifiche ad alcuni dettagli e la fase "Politica" è stata ampliata di una sotto-fase:

1. Le CT coperte presenti sul display politico tornano ai rispettivi giocatori.
2. Si rivelano 2 carte politiche.
3. Si determina il seme dominante.
4. Le superpotenze piazzano CT sul tabellone politico.
5. Si determina l'ordine di influenza.
6. Si selezionano le carte politiche.

1.1 Le TC a faccia coperta tornano ai rispettivi giocatori

♥ In questa sotto-fase i giocatori riprendono in mano le CT a faccia coperta che si trovavano sul display politico.

NOTA: Le CT a faccia coperta sono i resti del turno precedente.

1.2 Rivelare 2 carte politiche

♥ Nessuna modifica.

1.3 Determinare il seme politico dominante

♥ Nessuna modifica.

1.4 Piazzare CT sul tabellone politico

♥ Nessuna modifica.

1.5 Determinare l'ordine di influenza

♥ In questa sotto-fase avvengono i cambiamenti qui elencati.

♥ Le CT giocate che non corrispondono al seme dominante vengono girate a faccia in giù e rimangono sul display politico (e quindi non rientrano nella mano del giocatore che le ha giocate). Per determinare l'influenza politica vengono conteggiate solo le CT a faccia scoperta.

NOTA: Le carte utilizzate per bluffare (quelle rimaste a faccia coperta) tornano nella mano del giocatore solo all'inizio del turno successivo (durante la sotto-fase 1 della Fase Politica).

1.6 Selezionare le carte politiche

♥ In questa sotto-fase cambiano due regole specifiche.

♥ Se una superpotenza sceglie una carta politica, solo le CT a faccia scoperta vanno nella pila degli scarti.

♥ Quando tutte le carte politiche sono state scelte, le superpotenze che devono ancora svolgere il loro turno non riprendono in mano le CT utilizzate. Queste vanno girate a faccia coperta e rimangono sul display politico.

NOTA: Le carte rimaste a faccia coperta tornano nella mano del giocatore solo all'inizio del turno successivo (sotto-fase 1 della Fase Politica).

2 Lo Scacco della Slesia

"Lo Scacco della Slesia" è un'espansione del gioco Introduttivo di "MARIA". E' progettato per coloro che non vogliono giocare con le regole per esperti, senza però rinunciare ad un'esperienza di gioco più complessa.

L'idea di base di questa espansione è che l'Austria ha la possibilità di scegliere se cedere (o non cedere) la Slesia alla Prussia. Se la Slesia non viene ceduta non vi sarà alcuna modifica rispetto al Gioco Introduttivo. Nel caso la Slesia venga ceduta, la Prussia lascia il gioco e la mappa delle Fiandre viene attivata. E' ciò che è storicamente avvenuto.

2.1 Regole generali

♥ Tutte le regole relative al gioco introduttivo rimangono valide. Variano solo le condizioni di vittoria (sez. 14). Le regole per il gioco esperto non vengono prese in considerazione (sez. dalla 15 alla 24).

♥ Utilizzare sia la mappa delle Fiandre che quella della Boemia. Piazzare tutti i pezzi del gioco. ECCEZIONE: Ne il generale Prussiano situato sulla casella esterna alla mappa "Ostpreussen" ne il treno di rifornimento presente nella casella vittoria Slesia vengono utilizzati in questa partita.

♥ All'inizio del gioco la mappa delle Fiandre è semi-attiva. Questo significa che:

- I pezzi sulla mappa delle Fiandre possono circolare -ma non possono uscire- da tale mappa. Devono concludere il loro movimento sempre all'interno del proprio territorio o in quello di una potenza alleata.
- Nella mappa delle Fiandre non si combatte mai, neppure quando generali nemici sono adiacenti tra loro.

Queste restrizioni sono in vigore fino a quando la Slesia non viene ceduta alla Prussia.

♥ All'inizio di ogni sotto-fase azione la Francia sceglie casualmente 2 CT appena pescate e le mette da parte. Ciò continua ad avvenire fino a quando la Slesia non viene ceduta alla Prussia.

♥ L'Armata Pragmatica pesca sempre il suo numero standard di CT. Tuttavia, le CT a sua disposizione non sono di alcuna utilità fino a quando la Slesia non viene ceduta alla Prussia in quanto l'Armata Pragmatica fino a quel momento non può combattere.

♥ Le caselle vittoria ed il collegio elettorale non vengono utilizzati. Le fortezze con elettori di Koln, Mannheim, Trier e Mainz (mappa delle Fiandre) non sono importanti per le condizioni di vittoria, tuttavia bloccano ancora le marce forzate (sez. 10.1).

2.2 Vincere ne "Lo Scacco della Slesia"

♥ Utilizzando questa espansione il gioco può evolversi su due binari diversi. In un caso l'Austria cede la Slesia alla Prussia, nell'altro caso questo non accade. Pertanto ci sono due diverse condizioni di vittoria possibili.

L'Austria NON cede la Slesia

♥ La partita termina immediatamente quando un giocatore è in grado di soddisfare qualunque delle sue condizioni di vittoria. In questo caso esse sono le stesse del gioco introduttivo, e cioè:

- Luigi XV: Controllo di 9 fortezze in Austria

- Federico: Controllo di 12 fortezze in Austria e/o in Slesia
NOTA: 2 fortezze in Slesia sono sotto il controllo Prussiano già dall'inizio del gioco.
- Maria Teresa: Alla fine del Turno 9 nessun altro giocatore ha ancora vinto.

L'Austria CEDE la Slesia

♥ Alla fine del 6° Round l'Austria deve decidere se stipulare la pace con la Prussia oppure no. Se la pace è sancita, la Slesia è ceduta alla Prussia, inoltre:

- La Prussia conta quante fortezze gli mancano per ottenere la vittoria. La Francia fa la stessa cosa. L'Austria invece conta quante fortezze in Slesia sono attualmente sotto il suo controllo. Questi valori sono chiamati rispettivamente P, F ed A.
- Fatto questo, si devono togliere dal tavolo tutti i pezzi ed i segnalini vittoria della Prussia e della Sassonia. Le CT Prussiane e Sassoni vanno messe negli scarti. Ora tutti i loro territori possono essere raggiunti da qualsiasi pezzo in gioco, tenendo conto che tutte le fortezze Sassoni e Prussiane ora sono da considerarsi come normali città.
- La mappa delle Fiandre è ora attiva. Da adesso in poi tutti i pezzi possono muovere e combattere in quella mappa.
- La Francia prende tutti le CT che ha accumulato nei turni precedenti e le aggiunge immediatamente alla propria mano. La Francia da questo momento in poi torna a pescare carte regolarmente, senza doverle mettere da parte come fatto prima.

♥ Le condizioni di vittoria cambiano; la partita termina con effetto immediato nel momento in cui:

- Federico: Controllo di (5 + P) fortezze in Francia (tramite l'utilizzo dell'Armata Pragmatica).
- Luigi XV: Controllo di (9 + F) fortezze in Austria sulla mappa della Boemia oppure Controllo di (5 + F) fortezze nei Paesi Bassi / Paesi Bassi Austriaci (Mappa delle Fiandre).
- Maria Teresa: Controllo di (8 - A) fortezze in Baviera e/o Francia.
- Inoltre, se nessun giocatore ha concluso la partita entro il 15° turno, Luigi XV vince.

NOTE: 1) Solitamente Luigi XV è incentivato a giocare per ottenere una vittoria difensiva. 2) I turni dal 13° al 15° devono essere calcolati con qualsiasi metodo conveniente per i giocatori, ad esempio utilizzando le caselle da 1 a 3 del segna-round.

Esempio: Maria Teresa cede la Slesia alla Prussia alla fine del 6° turno di gioco. Attualmente alla Prussia mancano 3 fortezze per ottenere la vittoria, alla Francia ne mancano 4 e l'Austria controlla ancora 1 fortezza in Slesia. Pertanto:

- Maria Teresa deve conquistare 7 fortezze in Baviera e/o Francia.
- Federico deve conquistare 8 fortezze in Francia con l'Armata Pragmatica.
- Luigi XV deve resistere fino al 15° turno, oppure conquistare 13 fortezze in Austria sulla mappa della Boemia, o deve conquistare 9 fortezze nei Paesi Bassi / Paesi Bassi Austriaci.

Traduzione di: Francesco Tamagnone

Revisione di: Andrea Spadi

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 al meglio le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco, sulle immagini e contenuti sono detenuti dal legittimo proprietario