

REVOLUTION: THE DUTCH REVOLT 1568-1648

FOGLIO AIUTO GIOCO

SEQUENZA DI GIOCO

Ordine di gioco del turno "0":

1. Cattolici
2. Asburgo
3. Nobili
4. Borghesi
5. Riformisti

Le fazioni che non giocano sono saltate.

Le fasi nel turno di apertura del gioco sono:

- ☞ *Movimento di Supporto*: dalle caselle di Supporto;
- ☞ *Nuove unità*: l'aggiunta di nuovi pezzi in gioco;
- ☞ *Conflitto*: dove il Limite di Provincia è stato superato;
- ☞ *Unità Neutrali*: pezzi neutrali (non impegnate) sono aggiunti al gioco;
- ☞ *Eccedenza di popolazione*: quando necessario;
- ☞ *Movimento*: all'interno delle Province;
- ☞ *Attribuzione*: città, province, vescovati ed università;
- ☞ *Fase finale*: assegnazione Punti Vittoria; Determinazione del turno di gioco seguente.

TURNI DI GIOCO 1-5

I turni di gioco da 1 a 5, sono giocati nell'ordine di turno di gioco come definito nella fase finale del turno di gioco precedente.

Le fasi di questi turni di gioco sono :

- Raccolta delle tasse dalle province e dalle città
- Movimento di supporto proveniente dalle caselle di supporto
- Mantenimento degli eserciti
- Allestimento di nuovi eserciti
- Battaglie
- Disposizione degli assedi
- Mendicanti di mare
- Movimento esercito
- Influenza militare
- Nuove unità: aggiunta di nuove pedine sulla mappa
- Conflitto: laddove i limiti di provincia sono superati
- Unità neutrali: aggiunta di pedine neutre (unità non impegnate)
- Eccedenza di popolazione: quando necessario
- Movimento: dentro le province
- Risoluzione degli assedi
- Influenza della fedeltà delle popolazioni (ed adeguamenti successivi)
- Assegnazione delle province e delle città
- Assegnazione dei vescovati

- Assegnazione delle università
- Determinazione delle posizioni (ordine turno di gioco)

OBIETTIVI DELLE FAZIONI

Gli obiettivi specifici delle fazioni sono i seguenti:

- **Cattolici**: Vescovato - la fazione dei Cattolici guadagna 1 punto vittoria per ogni vescovato che è rimasto non riformato (ci sono 6 vescovati in tutto sulla mappa);
- **Asburgo**: Guarnigioni - la fazione degli Asburgo guadagna 1 punto vittoria per ogni regione che contiene un esercito degli Asburgo. Un solo punto vittoria è guadagnato per regione, non tenendo conto del numero di eserciti degli Asburgo presenti in quella regione.
- **Nobiltà**: ogni popolazione fedele alla Nobiltà riporta dei punti vittoria a questa fazione, con il rapporto di 1 punto vittoria per ogni 5 pedine risorsa, in una partita a 3 giocatori, e di 1 punto vittoria per ogni 3 pedine risorsa in una partita a 5 giocatori. Le popolazioni prese in considerazione sono quelle che sono presenti nelle province e le cittadine, ma non quelle che sono presenti nelle città.
- **Borghesi**: Cittadina - le città commerciali (il loro nome è stampato in bianco sulla mappa), riporta 1 punto vittoria ciascuna ai Borghesi, se è sotto il loro controllo. Ci sono un totale di 7 città commerciali.
- **Riformisti**: Università - la fazione dei Riformisti guadagna 1 punto vittoria per ogni università riformata. Ci sono un totale di 7 università.

ALLESTIRE NUOVI ESERCITI

Ogni fazione può ora, allestire un massimo di 3 nuovi eserciti per turno:

	1 esercito	2 eserciti	3 eserciti
Cattolici	3	7	11
Asburgo	3	6	10
Nobiltà	2	5	8
Borghesi	2	4	7
Riformisti	2	4	6

NUOVE UNITÀ

CITTA - 1 pedina per ogni carta città posseduta, più una pedina supplementare per ogni città, od ogni cittadina indicata sulla carta città controllata dalla fazione (una città è controllata se la fazione possiede la carta della città. Una cittadina è controllata se è occupata dalla fazione).

CITTADINA - 1 pedina per ogni cittadina controllata

CAMPAGNA - 1 pedina per ogni 5 pedine situate in una provincia, ma non nelle città e nelle cittadine. *All'occorrenza, questo totale è arrotondato per difetto.*

SUPPORTO - 1 pedina per ogni pedina situata in una riquadro di supporto.