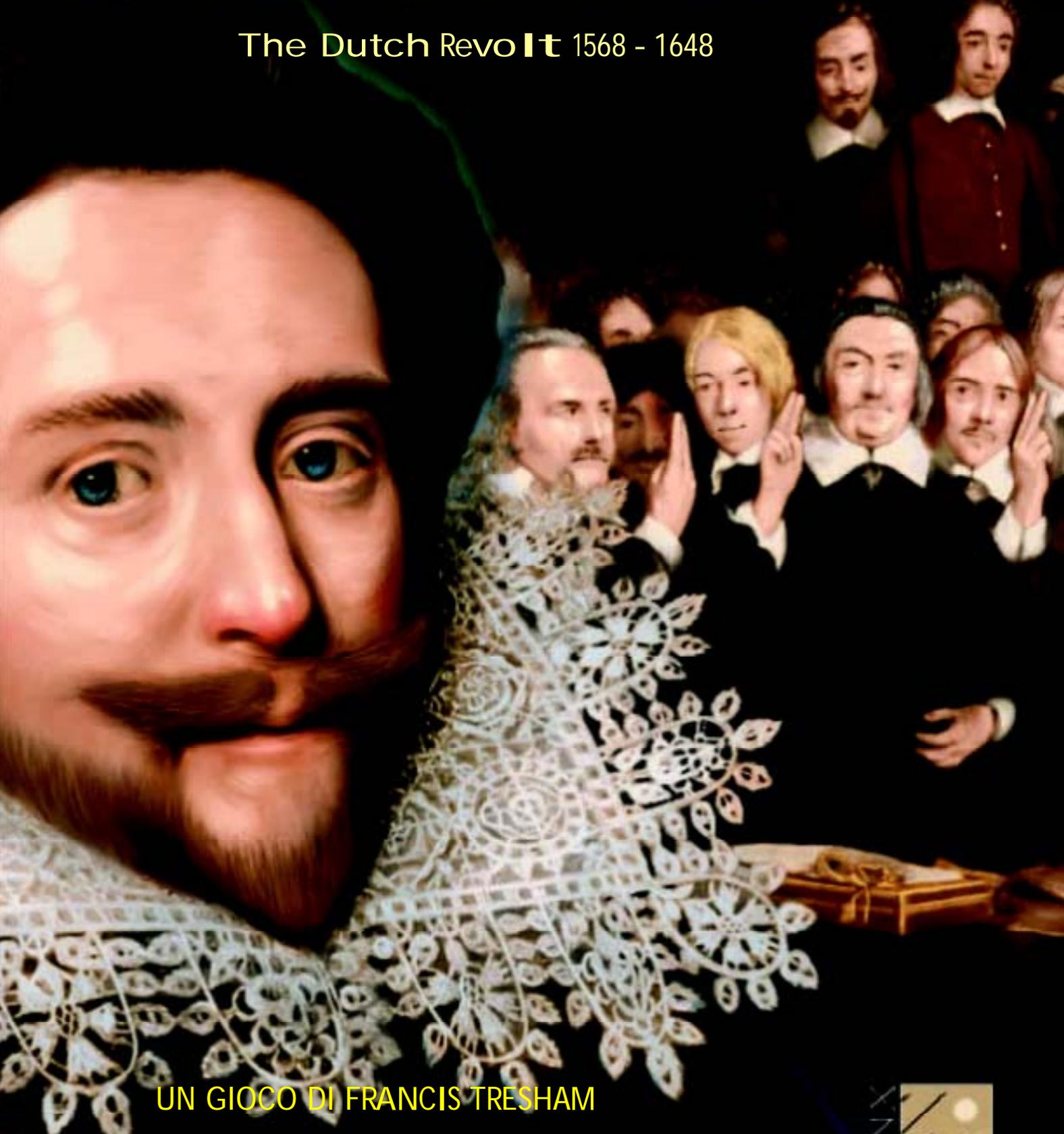


REVOLUTION

The Dutch Revolt 1568 - 1648



UN GIOCO DI FRANCIS TRESHAM

NOTA. 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 le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Revolution: The Dutch Revolt 1568 - 1648" sono detenuti dal legittimo proprietario





Revolution : The Dutch Revolt 1568 - 1648

un gioco di Francis Thresham

per 2 - 5 giocatori

Phalanx Games © 2004

INDICE

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Elementi del gioco
- 3.0 Inizio del gioco
- 4.0 Svolgimento generale del gioco
- 5.0 Turno di gioco "0"
- 6.0 Turni di gioco normali

1.0 INTRODUZIONE

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 è un gioco che simula, a grandi linee, il movimento d'indipendenza dei Paesi Bassi spagnoli durante il 16° e 17° secolo. Durante questi avvenimenti, che sono meglio conosciuti come la "guerra degli 80 anni", le province del Nord sono diventate indipendenti ed hanno costituito i Paesi Bassi attuali. Nel sud invece, la rivolta ebbe meno successo ed il Belgio non diventò da subito un stato indipendente, ma soltanto dopo l'era napoleonica.

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 è un gioco di strategia per 2 - 5 giocatori. Descrive una lotta di potere nella quale ogni giocatore incarna una delle 5 principali fazioni implicate: i Cattolici, gli Asburgo, la Nobiltà, i Borghesi ed i Riformisti. Certe fazioni tendono ad avere i stessi punti di vista ma non sono alleate, ciascuna di esse ha le sue motivazioni ed obiettivi. Questi possono essere riassunti molto brevemente, come segue :

- I **Cattolici** si augurano di preservare lo status quo nella regione, ciò implica la supremazia della fede cattolica e l'esercizio del potere secolare per i padroni spagnoli, gli Asburgo.
- Gli **Asburgo** (che sono *cattolici*), sono fermamente decisi a governare la provincia sotto la loro autorità militare, ed a reprimere ogni ribellione.
- La **Nobiltà** è costituita dagli olandesi che dovevano inizialmente la loro posizione agli Asburgo e che si augurano ovviamente di conservare il loro potere ed i loro possedimenti.
- I **Borghesi** si augurano di essere liberati dalle eccessive tasse e dalla centralizzazione affinché il commercio e l'industria siano fiorenti. Riconoscono il valore della tolleranza religiosa dal momento che questa potrebbe favorire lo sviluppo del commercio e dell'industria.
- I **Riformisti** ricercano la libertà religiosa che, in pratica, implica che molte persone si convertano al protestantesimo, sperando che queste conversioni finiscano per far riappacificare la regione.

In principio, i Cattolici e gli Asburgo erano molto potenti ma le altre fazioni hanno guadagnato importanza quando la rivolta è diventata organizzata. Questa lotta ha conosciuto dei periodi di guerra totale così come dei periodi di pace precaria, le fazioni riformiste che si stabiliscono sempre più, in particolar modo nel Nord e lungo la costa. Gli eserciti degli Asburgo che furono tutti potenti furono cacciati lentamente da queste regioni, mentre una certa influenza era lasciata ai Cattolici. La nobiltà locale che era cattolica all'origine, ma che beneficiava di simpatie locali, accettava o non i cambiamenti, secondo la sua buona volontà.

Questo gioco non pretende di essere una ricostruzione fedele della "guerra degli 80 anni" le cui circostanze sono state estremamente complesse. Dà semplicemente un'idea di questo periodo storicamente interessante. Il gioco rappresenta i cambiamenti di potere, le alleanze temporanee e l'utilizzazione dei mezzi disponibili, ivi compreso quelli provenienti dai simpatizzanti e dagli alleati stranieri, così come la necessità di concentrare i suoi sforzi su degli obiettivi di grande importanza. Sebbene il gioco comprenda un aspetto guerriero sotto forma di battaglie e di assedi, il tema principale si fonda sulla combinazione del controllo politico e del controllo economico.

2.0 ELEMENTI DEL GIOCO

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 contiene:

- Una mappa di gioco
- 41 carte di gioco
- 416 pedine
- 1 foglio di aiuto
- 1 libretto di regole

Nota: il pacco di carte contiene 4 carte del gioco The Prince/Borgia. Non sono utilizzate in **Revolution**, ma possono essere aggiunte al gioco The Prince/Borgia. Visitate il sito www.phalanxgames.nl per scoprire questo gioco.

Se uno di questi elementi è o mancante o danneggiato, ci scusiamo per questo inconveniente e vi preghiamo di contattarci per ricevere il pezzo mancante o danneggiato.

Grazie, e mandate ogni Vs. corrispondenza al seguente indirizzo :

Phalanx Games B.V., Customer Service, P.O. Box 32, NL-1380 AA WEESP, Paesi Bassi.

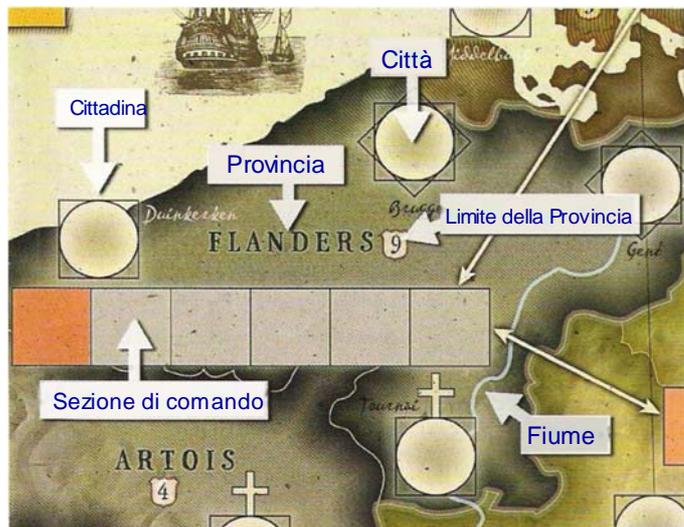
E-mail: info@phalanxgames.nl

2.1 LA MAPPA DI GIOCO

La mappa di gioco, copre un territorio più grande dei Paesi Bassi ed il Belgio attuale. Il Reno è stato scelto come frontiera orientale in quanto certi stati situati sulla riva sinistra di questo fiume facevano parte del Sacro Romano Impero, e non erano implicati direttamente nella rivolta. Non c'è una frontiera meridionale molto precisa, dal momento che all'epoca i francesi si accaparrarono Artois e alcuni altri territori. La mappa di gioco rappresenta delle province, delle cittadine e delle città. Il potenziale di risorse di ogni provincia, chiamato *limite di provincia*, è indicato da una cifra stampata in un scudo. Si tratta del numero massimo di pedine di risorsa che la provincia può contenere. Parecchie province formano, nella maggior parte dei casi, una regione. Per accelerare il gioco, le operazioni militari hanno luogo piuttosto nelle regioni che nelle province. Certe province non erano molto importanti. Molte regioni comprendono parecchie province, anche se le province di Holland e di Utrecht costituiscono ciascuna una singola regione. Ogni regione contiene una sezione di comando che comprende delle caselle che rappresentano gli eserciti presenti nella regione. Ogni regione è delimitata da una linea spessa, e le province comprese in questa regione sono rappresentate da zone con tonalità differenti dello stesso colore di base.

Le cittadine sono indicate da un semplice quadrato e le città da un doppio quadrato. Le cittadine sono meno importanti e sono facili da catturare, mentre le città non possono essere catturate che in seguito ad una assedio.

Nota: il gioco richiede che sia fatta una distinzione tra le cittadine e le città. Questo implica delle distinzioni arbitrarie. In effetti, la maggior parte dei luoghi rappresentati erano considerati all'epoca come le città. Nelle presenti regole, ma non sulla mappa, i nomi delle città sono scritti sempre in Maiuscolo per evitare ogni confusione con le province che portano lo stesso nome.



Sulla mappa di gioco, i fiumi sono rappresentati dalle linee blu. Sono importanti per gli spostamenti (vedere 6.13).

Una caratteristica specifica di *Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648* è il concetto di *supporto*. Certe fazioni beneficiano di risorse provenienti da gruppi di simpatizzanti come i Calvinisti, (Calvinists) e i mercanti di Londra (London Merchants), che si trovano al di fuori del territorio contestato. Questo supporto è rappresentato nelle caselle di supporto che si trovano sui bordi della mappa di gioco. Ogni riquadro comprende anche il nome delle fazioni che possono beneficiare del supporto in questione. Ogni riquadro contiene delle aree per due pedine o più, secondo il livello di supporto che può essere fornito. Le pedine possono essere spostate dalle caselle di supporto soltanto rispettando le istruzioni che sono descritte in queste caselle.



La mappa di gioco comprende anche differenti riquadri che danno le seguenti notizie:

- Fedeltà del vescovato (Bishoprics): cattolici (Catholic) o Riformisti (Reformed)
- Fedeltà delle Università (Universities) stabilite: cattolici o riformisti
- Numero di punti alla fine di un turno di gioco (Score)
- Ordine di gioco nel turno di gioco in corso
- Numero di turni di gioco giocati (Game turn)
- Fedeltà delle popolazioni (Allegiance of Citizens)

2.2 LE PEDINE

Delle pedine in cartone sono utilizzate per varie funzioni. Il numero di pedine disponibili per i giocatori dipende dal numero di giocatori (vedere sotto). Ogni giocatore riceve un set di pedine di gioco di un colore:

- Cattolici - **giallo**
- Asburgo - **rosso**
- Nobiltà - **verde**
- Borghesi - **blu**
- Riformisti - **arancione**

2.2.1 PEDINE ESERCITO



Ogni fazione dispone di pedine esercito del suo colore.

Gli eserciti sono posti nelle sezioni di comando delle regioni.

2.2.2 PEDINE RISORSA

Ogni fazione dispone di pedine risorsa del suo colore. Ogni pedina ha due facce, una che rappresenta un personaggio, l'altra una moneta. La pedina risorsa è posta con la figura del personaggio visibile nelle province, le

cittadine, le città ed in certe caselle di supporto. L'altro lato della pedina serve come moneta. Le pedine con la faccia che rappresentano una moneta visibile sono utilizzate in alcune caselle di supporto o sono poste sul tavolo al di fuori della mappa di gioco per essere utilizzate come tesoro.



lato della pedina serve come moneta. Le pedine con la faccia che rappresentano una moneta visibile sono utilizzate in alcune caselle di supporto o sono poste sul tavolo al di fuori della mappa di gioco per essere utilizzate come tesoro.

Nota: il ritratto del personaggio sulla pedina risorsa non rappresenta necessariamente un capo della fazione a cui fa riferimento.

2.2.3 PEDINE NEUTRE



Il gioco contiene 47 pedine neutre e non controllate, che intervengono sulla mappa di gioco. Rappresentano la popolazione non impegnata.

2.2.4 MENDICANTI DI MARE (WATER BEGGARS)

Durante il gioco, da 1 a 3 pedine Mendicanti di mare possono entrare in gioco.



2.2.5 INDICATORE DEI PUNTI VITTORIA



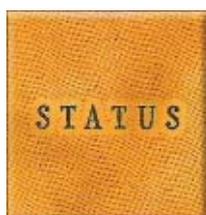
Ogni giocatore indica i suoi punti vittoria sul tracciato del punteggio (Score) che si trova sulla mappa con l'aiuto dell'indicatore dei punti vittoria del suo colore.

2.2.6 INDICATORE DEL TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco attuale, è indicato con la pedina turno di gioco sul tracciato del turno di gioco (Game Turn), che si trova sulla mappa.



2.2.7 INDICATORE DI POSIZIONE (STATUS)



Ogni giocatore dispone di parecchi indicatori di posizione (Status che è utilizzato per diverse funzioni nel gioco). Ci sono anche alcuni indicatori di posizione di colore nero. Le facce degli indicatori di posizione hanno dei colori differenti.

2.3 LE CARTE DI GIOCO

Il gioco contiene 41 carte, divise in carte provincia, città e fazione.



2.3.1 CARTE PROVINCIA

Il giocatore/la fazione che controlla una provincia riceve la carta della provincia corrispondente. La carta provincia indica: a) l'importo delle tasse che possono essere prelevate dalla provincia, b) il suo limite della provincia, c) il suo valore in punti vittoria e, per le province che sono troppo piccole per pagare delle tasse, d) il suo valore di punti vittoria alla fine del gioco.

2.3.2 CARTE CITTÀ



Le carte delle città sono tenute da colui che controlla queste città. Il giocatore / la fazione che detiene la carta città riceve delle nuove pedine ad ogni turno di gioco. Inoltre, parecchie carte città indicano il nome di cittadine e di città. Se queste sono possedute dalla stessa fazione, procurano a questa delle nuove pedine supplementari.

Nota: questo rappresenta i benefici che provengono dal commercio realizzato lungo le strade del commercio come i fiumi.

Certe carte città hanno anche dei simboli che indicano la presenza di un vescovato e/o di un'università.

2.3.3 CARTE FAZIONE



Ogni giocatore/fazione riceve la sua carta fazione. Queste carte sono poste nelle aree numerate da "primo" (First) a "quinto" (Fifth) sulla mappa per indicare l'ordine dei giocatori nel turno di gioco, questo ordine può mutare ad ogni turno.

2.4. LA CARTA AIUTO DI GIOCO

L'aiuto di gioco può essere posto accanto alla mappa. Indica la sequenza di gioco e contiene parecchie tabelle.

3.0 INIZIO DEL GIOCO

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 è un gioco per 2 - 5 giocatori. Non c'è un numero ideale di giocatori dal momento che ogni configurazione ha le sue proprie caratteristiche e sfide. Il numero di fazioni rappresentate deve essere ridotto quando ci sono meno di 5 giocatori.

Metodo di selezione delle fazioni: O il giocatore più giovane sceglie per primo la sua fazione, seguito dagli altri giocatori, o le carte di fazione sono distribuite in modo casuale ai giocatori.

3.1. PARTITE CON DUE GIOCATORI

In una partita a due giocatori, un giocatore controlla i Cattolici e gli Asburgo e l'altro i Borghesi ed i Riformisti. I punti vittoria guadagnati dalle fazioni di ogni giocatore sono sommati per determinarne il vincitore. Ovviamente, le fazioni alleate devono aiutarsi l'una con l'altra ed è augurabile per le due fazioni controllate dallo stesso giocatore, che queste segnino insieme un numero di punti vittoria rispettabile, piuttosto che una della due segni dei punti vittoria piuttosto che l'altra.

La Nobiltà non interviene nelle partite a due giocatori.

3.2 PARTITA CON TRE GIOCATORI

Le partite a tre giocatori offrono più possibilità che le altre configurazioni. I Cattolici devono sempre essere in gioco, ma le altre due fazioni sono scelte dai giocatori tra le altre disponibili. Se i giocatori fanno fatica a fare la loro scelta, un suggerimento può essere di scegliere i Cattolici, la Nobiltà ed i Riformisti.

3.3 PARTITE CON QUATTRO GIOCATORI

Nelle partite a quattro giocatori, le fazioni dei Cattolici, degli Asburgo, dei Borghesi e dei Riformisti sono in gioco.

La Nobiltà non interviene nelle partite con quattro giocatori.

3.4 PARTITE CON CINQUE GIOCATORI

Nelle partite a cinque giocatori, ogni giocatore controlla una delle cinque fazioni.

3.5 NUMERO DI PEDINE

Ogni fazione in relazione al numero di giocatori presenti al gioco, riceve:

N. giocatori	pedine risorsa	pedine esercito
2	40	6
3	56	8
4	40	6
5	32	6

Le pedine non utilizzate sono messe da parte. Tutte le pedine neutre sono messe vicino alla mappa, alla portata dei giocatori.

3.6 PREPARAZIONE

L'indicatore del turno di gioco è posto sull'area "0" del tracciato del turno di gioco.

Gli indicatori dei punti vittoria sono posti sull'area "Score" del tracciato del punteggio. Le 3 pedine *Mendicanti di mare* sono poste nella riquadro di supporto corrispondente (Water Beggars) sulla mappa.

Poi, i giocatori piazzano le loro pedine nel seguente ordine:

1. **Cattolici:** 8 pedine risorsa gialle sono piazzate sulla mappa, 1 su: Arras, KÖLN, Leuven, Mons, LIEGE, Tournai, Trier ed UTRECHT. Inoltre, il giocatore dei Cattolici gira 4 pedine risorsa con la faccia "moneta" visibile, queste costituiscono il suo tesoro.
2. **Asburgo:** 7 pedine risorsa rossa sono piazzate sulla mappa, 2 pedine su: ANTWERPEN e 2 pedine sul LUXEMBOURG, e 1 pedina su: Duinkerken, Nijmegen e Valenciennes. Gli Asburgo iniziano il gioco con 2 pedine esercito. Questi possono essere piazzate su qualsiasi casella di colore arancione di una sezione di comando, un solo esercito per casella arancione.
3. **Nobiltà:** 6 pedine risorsa verde sono piazzate sulla mappa, 1 su AACHEN, AMSTERDAM, Breda, BRUXELLES, Cleve, e Delft. La Nobiltà piazza anche 2 pedine nella riquadro di supporto francese (French Support) e 2 pedine nella riquadro di supporto dell'imperatore, (Support from the Emperor).
4. **Borghesi:** 5 pedine risorsa blu sono piazzate sulla mappa, 1 su: Arnhem, Dordrecht, HAARLEM, Middelburg e Rotterdam. I Borghesi piazzano anche 3 pedine nella riquadro di supporto dei commercianti di Londra (London

Merchants), e 1 pedina nella riquadro di supporto degli Ugonotti (Huguenots).

5. **Riformisti:** 4 pedine risorsa arancioni sono piazzate sulla mappa, 1 su: Alkmaar, BRUGGE, GENT e LEIDEN. I Riformisti piazzano anche 4 pedine nella riquadro di supporto dei Calvinisti (Calvinists), sulle caselle divise in diagonale.

Nota: Solo le pedine delle fazioni in gioco sono utilizzate.

Infine, 2 pedine neutre grigie sono piazzate in ogni città libera e 1 pedina neutra grigia è piazzata in ogni cittadina libera.

Nota: In una partita a 5 giocatori, non c'è nessuna città libera.

I giocatori devono dividere il loro tesoro e le loro pedine non utilizzate, in modo che il tutto sia visibile agli altri giocatori.

4.0 SVOLGIMENTO GENERALE DEL GIOCO

Revolution: The Dutch Revolt 1568-1648 viene giocato in vari turni di gioco. Il turno di gioco di apertura (turno di gioco "0") è poco più corto di un turno normale, tenuto conto delle forze limitate che sono in gioco in questa fase. Questo turno di gioco è seguito da 5 turni di gioco completi. Il turno di gioco di apertura è costituito da 8 fasi. Un turno di gioco completo può essere costituito da 20 fasi, anche se alcune di queste fasi non sono sempre pertinenti e sono dunque semplicemente ignorate.

4.1 FASI

Ogni fase è giocata alternativamente da ogni fazione. La fase di una fazione deve essere completata prima che la fazione seguente possa cominciare la sua fase. Le fazioni non presenti e le fasi non pertinenti sono ignorate.

Una volta che tutte le fazioni hanno finito una particolare fase, la seguente fase ha inizio. Una volta che tutte le fasi di un turno di gioco sono state completate, inizia il turno seguente di gioco. Il vincitore viene decretato alla fine dell'ultimo turno di gioco.

4.2 ORDINE DI GIOCO

4.2.1 TURNO DI GIOCO DI APERTURA

Dopo avere finito il turno di gioco di apertura, i giocatori avranno una migliore idea del meccanismo del gioco.

In primo luogo, l'indicatore del turno di gioco è messo sull'area "0" del tracciato del turno di gioco (Game Turn), sulla mappa.

Il turno di gioco di apertura (turno di gioco "0"), sulla mappa, è giocato nel seguente ordine :

- Cattolici
- Asburgo

- Nobiltà
- Borghesi
- Riformisti

Le fazioni non presenti sono ignorate.

Le fasi del turno di gioco di apertura sono:

- **Movimento di supporto:** provenienti dalle caselle di supporto
 - **Nuove unità:** aggiunta di nuove pedine sulla mappa
 - **Conflitto:** laddove i limiti di provincia sono superati
 - **Unità neutre:** aggiunta di pedine neutre (unità non impegnate)
 - **Eccedenza di popolazione:** quando necessario
 - **Movimento:** dentro le province
 - **Attribuzione:** città, province, vescovati ed università
 - **Fase finale:** attribuzione dei punti vittoria, determinazione dell'ordine di turno di gioco per il prossimo turno
- Poi, l'indicatore di gioco è piazzato sull'area "1" sulla mappa.

4.2.2 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 neutre: 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)

Poi, i giocatori iniziano il turno di gioco seguente. A meno che non sia l'ultimo turno di gioco, in questo caso viene decretato il vincitore.

4.3 OBIETTIVI DEI GIOCATORI

Tutti i giocatori/fazioni cercano di collezionare punti vittoria. Ottengono dei punti di vittoria controllando delle città e province. Inoltre, ogni fazione ha un obiettivo specifico.

4.3.1 CITTÀ E PROVINCE

Ogni città riporta 1 punto vittoria. Le province più importanti riportano 1 o 0,5 punti vittoria ciascuna, come è indicato sulla carta provincia. Le piccole province riportano il valore indicato sulla loro carta provincia, da calcolare unicamente alla fine del gioco, e mai nei turni di gioco precedenti.

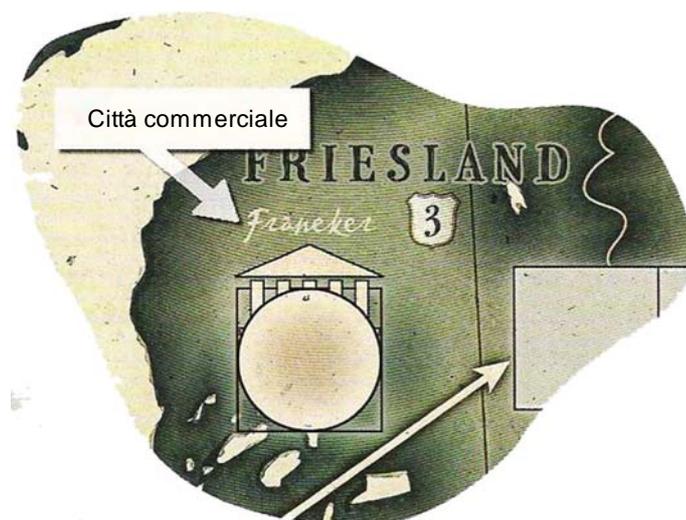


4.3.2 OBIETTIVI DELLE FAZIONI

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.

4.4 CONTEGGIO DEI PUNTI VITTORIA

I giocatori totalizzano i loro punti vittoria (province, città ed obiettivi specifici), alla fine di ogni turno di gioco. Gli indicatori di punti vittoria sono piazzati sull'area corrispondente del tracciato del punteggio sulla mappa.

Importante: I giocatori non sommano i loro punti vittoria di turno in turno (es.: 1° turno: 10 PV, 2° turno: 8 PV = 18 PV). I punti vittoria sono calcolati ad ogni turno partendo da 0. Le fazioni che hanno meno punti vittoria delle altre fazioni, hanno il vantaggio di potere scegliere la loro posizione nell'ordine di gioco del turno successivo (vedere 5.8).

4.5 IL VINCITORE

Il vincitore è il giocatore la cui fazione possiede più punti vittoria alla fine del 5° turno di gioco. Nel caso improbabile dove parecchi giocatori avessero lo stesso numero di punti vittoria, tutti sono dichiarati vincitori.

4.6 NEGOZIATI

Ad eccezione delle questioni espressamente trattate dalle regole, i giocatori possono negoziare tra di loro come vogliono: minacce, promesse, tradimento e corruzione possono essere utilizzati liberamente. I negoziati segreti non sono autorizzati.

5.0 TURNO DI GIOCO "0"

5.1 MOVIMENTO DI SUPPORTO

La Nobiltà, i Borghesi ed i Riformisti dispongono di pedine nelle caselle di supporto che possono essere portate sulla mappa, se queste fazioni lo desiderano.

- Le pedine che vengono da caselle non colorate sono aggiunte sulla mappa.
- Le pedine che vengono da caselle interamente (uniforme) colorate possono essere aggiunte unicamente al tesoro della fazione. Queste pedine sono poste accanto alla mappa, con la faccia visibile, nella zona del tesoro della fazione.
- Le pedine che vengono da caselle colorate a metà diagonalmente possono essere aggiunte o sulla mappa, o al tesoro.

Questo movimento è sempre facoltativo, mai obbligatorio. Le pedine che sono state spostate sulla mappa, sono piazzate nelle province il cui nome è indicato sulla riquadro di supporto di provenienza. Più tardi, potranno essere riposizionate nelle cittadine e nelle città specifiche. In questa fase, i limiti della provincia non sono presi in considerazione (vedere 5.3 e 5.5).

5.2 NUOVE UNITÀ

Delle nuove pedine risorsa sono aggiunte sulla mappa o nelle caselle di supporto. In questo turno di gioco, ogni fazione riceve il seguente numero di nuove pedine :

Cattolici	7
Asburgo	6
Nobiltà	5
Borghesi	4
Riformisti	3

Queste nuove pedine risorsa possono essere aggiunte nelle province o nelle caselle di supporto. Le fazioni possono aggiungere tuttavia, unicamente delle pedine nelle province nelle quali sono già presenti. Inoltre, non sono autorizzate a porre un numero di pedine superiori al doppio del numero dei loro pezzi già presenti in una provincia.

Esempio: La Nobiltà ha 1 pedina risorsa a Jülich. Può porre solamente al massimo 2 nuove pedine risorsa in questa provincia. In questa fase, non è necessario porre le pedine in una cittadina o in una città specifica della provincia.

Tutte le caselle libere di una riquadro di supporto possono essere utilizzate, se questo supporto porta benefici alla fazione (vedere sulla mappa).

Ogni casella di riquadro di supporto può contenere solamente una sola pedina.

Nota: Il riquadro di supporto degli Ugonotti può contenere o delle pedine risorsa dei Borghesi, o dei Riformisti, ma non delle due fazioni allo stesso

tempo. Gli Ugonotti erano una fazione di anti-cattolici francesi che, tra le altre cose, attaccavano continuamente i galeoni spagnoli che trasportano dei lingotti d'oro destinato a finanziare le campagne degli spagnoli nei Paesi Bassi.

5.3 CONFLITTO

Se il numero di pedine risorsa in una provincia (ivi compreso pedine poste nelle cittadine e le città), superano il limite di provincia, e se i pezzi di più di una fazione sono presenti in questa provincia, l'eccedenza di pedine deve essere ritirato in seguito ad un conflitto. Questo si realizza con il ritiro di pedine risorsa in questa provincia, una alla volta, fino al momento in cui le pedine in eccedenza non sono state ritirate. Le fazioni presenti nella provincia ritirano ciascuna, 1 pedina a turno. *La prima fazione che ritira una delle sue pedine è quella che possiede meno pedine nella provincia*, poi è il turno della fazione che ne ha di più della precedente e così via. Le fazioni che possiedono lo stesso numero di pedine nella provincia ritirano simultaneamente una delle loro pedine; dopo questi ritiri, il numero di pedine che restano dopo la risoluzione del conflitto può essere inferiore al limite della provincia.

Questo processo di ritiro è ripetuto tante volte quanto è necessario finché, o il numero di pedine ancora presenti è inferiore al limite della provincia, o la provincia non è più occupata che da una sola fazione.

In caso di conflitto, le pedine neutre grigie, sono trattate come una fazione distinta.

5.4 UNITÀ NEUTRE

Delle nuove pedine neutre sono aggiunte adesso alle province dove è necessario, in modo che il numero di tutte le pedine risorsa in ogni provincia sia uguale al limite della provincia meno uno.

5.5 ECCEDENZA DI POPOLAZIONE

Nota: All'inizio del gioco, è poco probabile che ci sia un'eccedenza di popolazione, dal momento che un conflitto avrà ridotto il numero di pedine in modo che il limite della provincia sia rispettato nella maggior parte dei casi.

Così tuttavia, se una fazione possiede più pedine in una provincia che non l'autorizzato limite di provincia, dopo che un conflitto ha avuto per effetto il ritiro di tutte le pedine che appartengono alle altre fazioni, l'eccedenza di popolazione si sposterà nelle province adiacenti, là dove è possibile. (Vedere 6.13 per il modo di cui ciò si realizza).

5.6 MOVIMENTO DENTRO LE PROVINCE

Le fazioni ora possono spostare le loro pedine risorsa dentro ad una provincia. La domanda di sapere in quale provincia i movimenti saranno realizzati per primi, non ha importanza. Se uno spostamento è proposto in una provincia, la fazione che possiede la maggioranza di pedine (non si tiene conto delle pedine neutre), in questa provincia, sarà la prima di tutti a spostarle. Questo giocatore non tiene conto della localizzazione delle altre pedine quando riposiziona le sue. Può ritirare dalle cittadine o dalle città delle pedine di altre fazioni, e può piazzarle nella provincia. Questo processo continua in ordine decrescente di grandezza delle fazioni, ma i giocatori devono rispettare le posizioni che sono già occupate in seguito agli spostamenti che sono appena stati effettuati da altri giocatori durante questa fase. Se due o più fazioni hanno la stessa grandezza, i giocatori si spostano nell'ordine indicato al punto 4.2.1.

Nota: Una cittadina può essere occupata solamente da una sola pedina risorsa. Non c'è limite al numero di pedine che possono essere piazzate in una città. Una città può essere occupata da pedine che appartengono a più fazioni.

Le pedine neutre possono essere spostate da qualsiasi fazione, qualunque sia il numero di pedine neutre presenti nella provincia. Alla fine del processo, le unità neutre devono essere poste imperativamente nelle città libere (con due pedine), o le cittadine libere (con un pedina), dove possibile. Le unità neutre rimanenti non sono spostate.

5.7 ATTRIBUZIONE

Le carte sono ora distribuite ai giocatori. Le carte di città e di provincia sono distribuite alla fazione che detiene la maggioranza assoluta (più pedine di tutte le altre fazioni messe insieme) di pedine risorsa nella città o la provincia in oggetto. Se nessuna fazione ha la maggioranza assoluta, la carta non è attribuita, le pedine neutre sono considerate come una fazione.

Nota: In questa fase, le pedine risorsa che si trovano nelle città non sono prese in considerazione per il calcolo della maggioranza assoluta nelle province, sono prese in considerazione solo pedine risorsa che si trovano nelle cittadine o "nella campagna" (in provincia ma non in città o cittadine).

Esempio: Ci sono 4 pedine a KÖLN. 2 Cattolici, 1 Nobile ed 1 Asburgo. La carta della città KÖLN non è distribuita ai Cattolici, perché 2 pedine su un totale di 4 pedine non costituiscono una maggioranza

assoluta.

Se la fazione neutra è maggioritaria, la carta non è distribuita.

La fedeltà di un vescovato è determinata dalla fazione che controlla la provincia nella quale si trova, e non per la città o la cittadina episcopale.

Se la carta provincia è detenuta dalla fazione dei Cattolici, il vescovato sarà molto cattolico (Strongly Catholic), se la carta di provincia è tenuta dai Borghesi sarà riformata (Reformed), se è tenuta dai Riformisti, sarà molto riformata (Strongly Reformed). In tutte le altre situazioni, il vescovato sarà cattolico.

Gli indicatori di fedeltà colorata (Status) sono posti sul riquadro del vescovato (Bishoprics) sulla mappa per indicare la loro obbedienza, il colore dell'indicatore indica la fazione che detiene la provincia. Un indicatore nero è posto sull'area cattolica (non molto cattolico), quando nessuna fazione ha la maggioranza assoluta o se le pedine neutre hanno la maggioranza assoluta.

La fedeltà delle università è determinata dalla fazione che controlla la città (la fazione che l'occupa), o la cittadina. Le università di KÖLN e Leuven sono sempre cattoliche a meno che la città o la cittadina non siano controllate dai Borghesi o dai Riformisti nel qual caso diventano riformate. Le altre università esistono solamente se la città o la cittadina sono controllate dai Riformisti (non Borghesi) nel qual caso diventano riformate. Un indicatore di fedeltà gialla deve essere posto nell'area sul riquadro delle università (Universities), sulla mappa, in questo modo KÖLN o Leuven sono cattoliche. Se sono riformate, deve essere piazzato un indicatore di fedeltà arancione. Se esiste un'altra università, un indicatore di fedeltà arancione deve essere posto nell'area corrispondente.

Infine, degli indicatori di fedeltà sono posti, da sinistra a destra, nelle seguenti aree del tracciato di fedeltà delle popolazioni (Allegiance of Citizens): Aachen: 3° spazio; Amsterdam: 2°; Antwerp: 4°; Brugge: 5°; Bruxelles: 2°; Gent: 5°; Haarlem: 4°; Köln: 2°; Leiden: 5°; Liege: 3°; Luxembourg: 3°; Utrecht: 4°.

Il colore dell'indicatore indica la fazione che controlla questa città. Se la città non è controllata da nessuna fazione, viene piazzato l'indicatore nero sull'area corrispondente.

5.8 FASE FINALE

Adesso, ogni giocatore somma i suoi punti vittoria e li segna sul tracciato del punteggio con l'aiuto del suo indicatore di punti vittoria (vedere anche 4.4):

- Ogni carta città posseduta 1 punto vittoria.
- Ogni carta provincia 0, 0,5 o 1 punto vittoria, come indicato sulla carta.

In più, ogni fazione riceve i punti vittoria seguenti:

- **Cattolici:** 1 punto vittoria per ogni vescovato cattolico o fortemente cattolico.
- **Asburgo:** 1 punto vittoria per ogni sezione di comando nella quale detengono un pedina esercito. Ciò vuole dire che ricevono 2 punti vittoria dal momento che hanno iniziato il gioco con 2 eserciti.
- **Nobiltà:** guadagna dei punti vittoria per tutte le loro pedine risorsa che si trovano sulla mappa, altri per le pedine che si trovano nelle città. Non si tiene conto delle pedine che si trovano nelle caselle di supporto. Questo totale deve essere diviso per 3 in una partita a 5 giocatori, e per 5 in una partita a 3 giocatori. Il risultato è arrotondato per eccesso.
- **Borghesi:** 1 punto vittoria per ogni città controllata il cui nome è stampato in bianco (città commerciale).
- **Riformisti:** 1 punto vittoria per ogni università riformata.

Infine, viene determinato l'ordine di gioco per il turno successivo. Questo ordine si applicherà a tutte le fasi di gioco del turno successivo. In primo luogo, il giocatore che ha più punti vittoria piazza la sua carta fazione sul tavolo. *Non è in grado di influenzare la sua posizione nell'ordine di turno di gioco.* Poi, il secondo giocatore che ha più punti vittoria sceglie se giocare prima o dopo il primo giocatore che ha appena posto la sua carta fazione. Il secondo giocatore pone così la sua carta fazione sul tavolo o prima, o dopo la carta fazione del primo giocatore. Il terzo giocatore in ordine di punti vittoria sceglie una posizione rispetto ai primi due; può mettersi davanti ad essi, dopo di essi, o tra i due se vuole. Questo processo continua finché tutti i giocatori abbiano posto la loro carta fazione. Le carte fazione sono poste poi sulla mappa nei posti appropriati (le aree da "First" a "Fifth"). Se 2 giocatori, o più, hanno lo stesso numero di punti di vittoria, vedere 4.2.1 per determinare chi porrà la sua carta fazione in primo.

Nota: In una partita a 2 giocatori, ogni fazione è trattata separatamente per determinare l'ordine di gioco.

6.0 NORMALI TURNI DI GIOCO

La partita è giocata in 5 turni di gioco che sono composti ciascuno dalle stesse fasi, vedere 4.2.2. Le fasi di un turno di gioco sono compiute secondo

l'ordine di gioco stabilito (vedere 5.8). Ogni giocatore completa una fase prima che il prossimo giocatore possa giocare. Certe fasi non sono sempre pertinenti e sono semplicemente ignorate.

6.1 ENTRATE DELLE TASSE

Ogni giocatore/fazione percepisce le tasse che provengono dalle province e città, di cui detiene la carta. Ogni provincia paga l'importo indicato sulla carta corrispondente. Le tasse raccolte in tutte le province che appartengono ad una fazione sono sommate, se il totale presenta una frazione decimale, questo è ignorato. Ogni città può essere tassata da 1 a 3 monete, a scelta del giocatore, ma tutte le città controllate dalla stessa fazione devono essere tassate con lo stesso tasso. Il numero di pedine limitato, limita l'importo delle tasse che possono essere raccolte.



I giocatori pongono nel loro tesoro le pedine moneta che hanno ottenuto grazie alla raccolta delle tasse.

6.2 MOVIMENTO DI SUPPORTO

6.2.1 MOVIMENTO PROVENIENTE DALLE CASELLE DI SUPPORTO

Le pedine ora, possono essere spostate dalle caselle di supporto, o nelle province sulla mappa, o nel tesoro delle fazioni. I movimenti dalle caselle di supporto sono facoltativi. Può essere spostato un numero qualsiasi di pedine. Ogni fazione può spostare solamente le proprie pedine. Le pedine poste nelle aree non colorate delle caselle di supporto (pedine risorsa giocate), possono essere spostate nelle province indicate. Le pedine poste nelle aree colorate interamente, nelle caselle di supporto (pedine moneta giocate), possono essere aggiunte unicamente al tesoro di una fazione. Le pedine poste nelle aree colorate a metà possono essere, a scelta, collocate nelle province o nel tesoro, con la faccia visibile. Le pedine risorsa che entrano in una provincia possono superare il limite di provincia, in quanto l'eccedenza di popolazione sarà trattata più tardi, vedere 6.11.

6.2.2 INTERCETTAZIONE DEL TESORO SPAGNOLO DA PARTE DEGLI UGONOTTI

Le pedine che si spostano dalla riquadro di supporto del tesoro spagnolo (Spanish Treasury), possono essere intercettate dagli "Ugonotti", ciò si verifica

se ci sono pedine piazzate nella riquadro di supporto degli Ugonotti. Ogni pedina posta nella riquadro di supporto degli Ugonotti può intercettare 1 pedina del riquadro di supporto del tesoro spagnolo, se un giocatore tenta di spostare questa pedina da questo riquadro. Le pedine così prese, sono poste nel tesoro della fazione che l'intercetta, invece di essere poste nel tesoro della fazione che doveva riceverli.

Questo si realizza scambiando la pedina in questione con un pedina che appartiene alla fazione che l'intercetta, la pedina intercettata viene resa al suo proprietario. Nessun giocatore può conservare le pedine degli altri giocatori.

Esempio: I Cattolici possiedono 5 pedine nel riquadro di supporto del tesoro spagnolo e desiderano spostarle nel loro tesoro. I Borghesi possiedono 1 pedina nel riquadro di supporto degli Ugonotti e decidono di impossessarsi di una delle cinque pedine spostate dai Cattolici. I Cattolici non spostano dunque che 4 pedine nel loro tesoro, e riportano la loro pedina intercettata nella loro "scorta" di pedine. In compenso, i Borghesi prendono una delle loro pedine e la pongono nel loro tesoro.

Nota di traduzione: *La pedina moneta così vinta per i Borghesi, o secondo i casi specifici per i Riformisti, è la pedina che si trova nel riquadro di supporto degli Ugonotti, secondo le FAQ pubblicate dall'editore.*

Se i Cattolici e gli Asburgo hanno delle pedine nel riquadro di supporto del tesoro spagnolo, e queste due fazioni decidono di spostare queste pedine nel loro rispettivo tesoro, conviene tenere conto del fatto che ogni pezzo messo nel riquadro di supporto degli Ugonotti può intercettare solamente una sola pedina per turno. Così, se gli Ugonotti hanno solamente una pedina ed hanno intercettato già con questa una pedina della prima fazione che ha giocato (per esempio, i Cattolici), la seconda fazione che gioca (per esempio, gli Asburgo), può effettuare i loro spostamenti dal riquadro di supporto del tesoro spagnolo senza perdere la pedina. Il giocatore che può utilizzare le pedine dal riquadro di supporto degli Ugonotti può, beninteso, o decidere di aspettare che la seconda fazione giochi, o ripartire le sue forze, se sono presenti 2 pedine nel riquadro di supporto degli Ugonotti, in modo da potere intercettare una pedina di ciascuna delle fazioni che desiderano utilizzare le pedine poste nella riquadro di supporto del tesoro spagnolo.

Nota: Vale raramente la pena di spostare delle pedine dal tesoro spagnolo, se ciò può avvantaggiare gli Ugonotti.

6.3 MANTENIMENTO DEGLI ESERCITI

Gli eserciti possono essere sia mantenuti, sia dispersi o abbandonati. Mantenere o disperdere un esercito

costa 1 moneta del tesoro per ogni esercito, eccezione: il mantenimento di un esercito della fazione dei Cattolici costa 2 monete per esercito.

- Gli eserciti mantenuti restano al loro posto;
- Gli eserciti dispersi sono ritirati dalla mappa e possono essere allestiti di nuovo, vedere 6.4;
- Ogni esercito abbandonato "saccheggia una cittadina" o una pedina risorsa nella regione dove l'esercito si trova, a scelta del giocatore che possiede questo esercito. Nel primo caso, il giocatore annuncia semplicemente che l'esercito saccheggia una cittadina e pone una pedina neutra nella provincia dove la cittadina è localizzata. Nel secondo caso, il giocatore ritira una pedina risorsa nella regione e la sostituisce con una pedina neutra. Un esercito abbandonato non può colpire una pedina messa in una città. La pedina esercito si gira poi per indicare che non potrà agire più e sarà ritirata dalla mappa alla fine del turno in corso.

Nota: La tattica che consiste nell'abbandonare deliberatamente un esercito è autorizzata.

Le pedine moneta utilizzate per mantenere o disperdere un esercito sono rimesse nella scorta della fazione.

6.4 ALLESTIRE NUOVI ESERCITI

Ogni fazione può ora, allestire un massimo di 3 nuovi eserciti. Devono essere pagati con l'aiuto del tesoro di ogni fazione, le pedine moneta così spese sono rimesse nella scorta della loro fazione. I costi di allestimento delle nuove armate sono riassunti in questa tabella (in pedine moneta):

	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

Le nuove armate sono poste sulla mappa su una casella vuota di una sezione di comando. Una sezione di comando copre abitualmente parecchie province; ciascuna di queste zone di controllo militare si chiama regione. Gli eserciti possono essere portati sulla mappa di gioco solo in una regione nella quale la fazione che li porta è già rappresentata da una o più eserciti, o pedine risorsa.

Tutti gli eserciti aggiunti sono messi su delle caselle vuote di sezione di comando, da sinistra a destra.

In una partita a due giocatori, le 4 fazioni allestiscono i loro eserciti nel modo abituale, ma gli eserciti che appartengono allo stesso giocatore sono alleati e non possono combattersi l'un l'altro. Tuttavia, quando esse "si tengono a distanza" in

battaglia (vedere 6.5), e quando si tratta di esaminare l'influenza militare (vedere 6.9), sono considerate come fazioni differenti.

6.5 BATTAGLIE TRA ESERCITI

Le battaglie hanno luogo quando degli eserciti di differenti fazioni occupano la stessa sezione di comando, a meno che non ci siano solo 2 eserciti presenti, nel qual caso si "tengono a distanza" uno con l'altro, senza combattere. In una partita a due giocatori, gli eserciti controllati dallo stesso giocatore sono alleati e non si combattono.

Quando più di 2 fazioni, o più di 2 eserciti di 2 fazioni, sono presenti, gli eserciti delle fazioni "più nemiche" (dal punto di vista dei loro obiettivi, e della loro filosofia generale), combattono per primi. "L'allineamento" delle fazioni è:

Cattolici - Asburgo - Nobili - Borghesi - Riformisti.

Così, i Cattolici ed i Riformisti sono più nemici che non i Nobili ed i Borghesi.

Dopo avere risolto la prima battaglia, gli eserciti superstiti prendono di nuovo parte alla battaglia, questo processo continua tanto quanto tempo è necessario. Quando parecchie fazioni sono rappresentate in una sezione di comando, conviene sistemarli in funzione di "opposizione/allineamento", così come descritto sopra. Partendo dalle estremità della sezione di comando, adesso le pedine esercito sono ritirate simultaneamente finché:

- non resta che una sola fazione rappresentata;
- non restano più di 2 eserciti che si "tengono a distanza";
- tutti gli eserciti superstiti sono alleati (in una partita a due giocatori).

Esempio 1: Una sezione di comando contiene 1 esercito della Nobiltà, 1 esercito dei Borghesi e 1 esercito dei Riformisti. La Nobiltà ed i Riformisti essendo le fazioni più oppositrici ritirano ciascuna un esercito, così che i Borghesi sono i soli a conservare un esercito nella sezione di comando, la battaglia finisce in questo momento.

Esempio 2: In una parte a 4 giocatori, una sezione di comando contiene 1 eserciti dei Cattolici, 2 eserciti degli Asburgo e 2 eserciti dei Borghesi. L'esercito dei Cattolici e 1 esercito dei Borghesi si eliminano per primi. Poi l'esercito restante dei Borghesi e 1 degli eserciti dei Asburgo si elimina. La battaglia si conclude e la seconda armata dei Borghesi resta al suo posto.

Esempio 3: 2 eserciti dei Cattolici e 2 eserciti della Nobiltà si affrontano. Ogni fazione perde 1 esercito ed i 2 eserciti superstiti "si tengono a distanza." La battaglia si conclude in questo momento.

Gli eserciti "sopravvissuti" sono posizionati sulle caselle a sinistra della sezione di comando.

6.6 DISPOSIZIONE DEGLI ASSEDI

Dopo che tutte le battaglie sono state risolte, gli eserciti rimasti possono assediare qualunque città nella regione. Per indicare che una città è assediata, si pone un pedina esercito su di essa. Le pedine risorsa non possono essere aggiunte in una città, o ritirate da una città, quando questa è assediata. La situazione delle città che sono assediate è risolta nella fase di risoluzione degli assedi (vedere 6.15). Tuttavia, in certi casi, l'assedio di una città può essere fatto dai *Mendicanti di mare* (Water Beggars), vedere 6.7.

- Gli eserciti non possono assediare una città controllata dalla loro fazione o, in una partita a 2 giocatori, da una fazione alleata.
- Gli eserciti possono assediare una città che contiene delle pedine risorsa della loro fazione, fino a che in questa città ci sono delle pedine risorsa di altre fazioni, e fino a che la città non è controllata dalla loro fazione.
- Le città non controllate da nessuno, possono essere assediate da qualsiasi fazione.
- Gli eserciti che "si tengono a distanza" non possono assediare.
- Le cittadine non possono essere assediate, ma possono essere prese nella fase di influenza militare, vedere 6.9.

6.7 MENDICANTI DI MARE (WATER BEGGARS)



I Mendicanti di mare sono delle unità neutre ed indipendenti che possiedono loro pedine. *Possono essere utilizzati unicamente dai Borghesi e dai Riformisti.* Il loro campo di azione è limitato alle province di Gelderland, Holland,

Overijssel, Utrecht, Zeeland ed ai paesi in generale (Generality). Fino a 3 pedine Mendicanti di mare possono essere utilizzati, al costo di 2 pedine moneta per mendicante di mare. Una sola fazione può utilizzare i Mendicanti di mare per turno. Questa fazione può acquistare i servizi dei Mendicanti di mare, quando è il suo turno di giocare. I servizi dei Mendicanti di mare non possono essere conservati per essere utilizzati in un turno seguente, ma i Mendicanti di mare possono essere acquistati di nuovo durante i turni seguenti. Ogni pedina mendicante di mare può essere utilizzata per eliminare un esercito nemico, per sollevare un assedio, stabilire un assedio per conto loro, saccheggiare una città o impedire l'utilizzo dell'influenza militare. Il tutto dipendente dal loro numero, dal numero di eserciti nella regione e dalle offerte opportune. Se parecchie pedine mendicante di mare sono utilizzate, possono essere utilizzate in una o più regioni.

6.7.1 ELIMINAZIONE DEGLI ESERCITI

Se il numero di pedine mendicanti di mare è superiore al numero di eserciti nella regione, eliminano l'esercito più Cattolico. Un'esercito Cattolico è più cattolico di un esercito Asburgico che esso stesso è più Cattolico di un esercito della Nobiltà. I Mendicanti di mare non attaccano gli eserciti dei Borghesi e dei Riformisti. Poi, i Mendicanti di mare implicati nel conflitto si disperdono e le loro pedine sono rimesse nella riquadro di supporto dei Mendicanti di mare sulla mappa.

6.7.2 LEVATA DI UNA ASSEDIO

I Mendicanti di mare riescono a sollevare qualunque assedio in una regione, *se sono in numero uguale o superiore al numero totale di eserciti presenti in questa regione*, qualunque sia la fazione che assedia. Le pedine dell'esercito che assediavano vengono rimesse nella loro sezione di comando, lasciando intatte le pedine presenti nella città o cittadelle assediate. Tutte le pedine mendicanti di mare implicate sono rimesse nella riquadro di supporto dei Mendicanti di mare.

6.7.3 SACCHEGGIO DI UNA CITTADINA O ASSEDIO DI UNA CITTÀ

Se non ci sono eserciti presente nella regione, ogni pedina di mendicante di mare può saccheggiare una città o, in alternativa, 2 pedine mendicanti di mare possono assediare una città (non importa chi occupa la città). Durante la fase di risoluzione degli assedi, le pedine che si trovano in una città assediata dai Mendicanti di mare sono sostituite dalle pedine neutre, se ce ne sono di disponibili, se no, le pedine presenti nella città sono ritirate semplicemente dalla città e tornano nella scorta della loro fazione.

Se una città è saccheggiata, si pone semplicemente una pedina neutra nella provincia dove è localizzata la cittadina. Le pedine mendicanti di mare implicate sono rimesse nella riquadro di supporto dei Mendicanti di mare.

6.7.4 IMPEDIRE UN MOVIMENTO DI ESERCITO

La presenza di una pedina mendicante di mare in una regione ha per effetto, di impedire ad un esercito nemico (Cattolici, Asburgo o Nobiltà), di lasciare questa regione nella fase di movimento dell'esercito (vedere 6.8), o di impedire l'utilizzo dell'influenza militare, vedere 6.9. Tutte le unità mendicanti di mare si disperdono automaticamente alla fine della fase di risoluzione degli assedi, vedere 6.15. Le pedine mendicanti di mare implicate sono rimesse nel riquadro di supporto dei Mendicanti di mare sulla mappa.

6.8 MOVIMENTO DELL'ESERCITO

Ogni esercito può essere spostato in un'area vuota di una sezione di comando adiacente, se questo spostamento è permesso dalle frecce bianche sulla mappa. Questo movimento non costa niente. L'esercito può essere spostato anche se sono in una situazione dove essi "si tengono a distanza", tuttavia una pedina di mendicante di mare può impedire lo spostamento del primo esercito che desidera lasciare la regione.

Il movimento dell'esercito non è colpito dai limiti della provincia e dalle pedine risorsa che si trovano sulla mappa.

6.9 INFLUENZA MILITARE

Un esercito può utilizzare la sua influenza militare per convertire 1 pedina risorsa che appartiene ad un'altra fazione, o una pedina neutra che si trova nella regione. La pedina risorsa convertita è sostituita da una pedina risorsa della fazione che possiede l'esercito. L'influenza militare può applicarsi unicamente a pedine situate nelle cittadine o nella "campagna" (in provincia), e non alle pedine poste nelle città.

Il giocatore che utilizza l'influenza militare di uno dei suoi eserciti ritira la pedina mirata e mette al suo posto una pedina del suo colore. L'influenza militare non può essere utilizzata dagli eserciti che si trovano in una sezione di comando nella quale si trovano degli eserciti avversari. Ogni pedina di mendicante di mare presente nella regione impedisce ad 1 esercito di utilizzare la sua influenza militare. La o le pedine di mendicante di mare così utilizzate sono rimesse poi nella riquadro di supporto dei Mendicanti di mare sulla mappa.

6.10 NUOVE UNITÀ

Ogni fazione riceve delle nuove pedine ad ogni turno di gioco. Queste pedine sono prelevate dalla "scorta" della fazione e sono messe sulla mappa, nell'ordine del turno di gioco. Il numero delle nuove pedine messe in gioco è determinato come segue:

CITTÀ

- 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 un riquadro di supporto.

Esempio: I Cattolici controllano le città di KÖLN ed UTRECHT. Dispongono anche di una pedina risorsa a LEIDEN, ma non controllano questa città che non entra nel conteggio. Occupano anche, e controllano dunque, Cleve. Hanno anche delle pedine nelle seguenti province: Artois, (1 pedina), Cleve (2), Köln (3) ed Utrecht (2). Infine, hanno 2 pedine nel riquadro di supporto dei gesuiti (Jesuits).

Guadagnano 1 pezzo per KÖLN. siccome non controllano Dordrecht, LEIDEN o Nijmegen, non percepiscono pedine supplementari da KÖLN. Guadagnano 1 pedina per UTRECHT più 2 altri pezzi da Cleve e KÖLN di cui il nome è riportato sulla carta di UTRECHT. Ricevono il seguente numero di pedine dunque: $1 + 3 = 4$ per le città, 1 per le cittadine, $8/5 = 1$ pedina in provincia / nelle campagne, più 2 per le pedine piazzate nei riquadri di supporto. In totale, questa fazione riceve 8 nuove pedine.

Importante: Ogni fazione è autorizzata a ricevere automaticamente 7 nuove pedine, quando il calcolo descritto sopra gli attribuisce un numero inferiore di nuove pedine.

Tuttavia, una fazione che non ha sufficientemente pedine disponibili in "scorta" per ricevere questo minimo di 7 pedine, riceve solamente le pedine che sono a sua disposizione.

Nota: È importante determinare quale è la fazione che controlla una città. Pezzi individuali in una città non sono presi in considerazione.

Nuove pedine sono aggiunte nelle province nella quale la fazione ha già delle pedine risorsa, o ai riquadri di supporto. Se una fazione controlla una provincia, può aggiungere altrettante pedine in questa, la fazione può aggiungere diversamente solamente un numero di pedine uguale a quello delle pedine che possiede già nella provincia. Basta porre semplicemente le nuove pedine nella provincia da qualche parte. La localizzazione precisa di queste pedine sarà determinata nella fase di movimento dentro le province, vedere 6.14.

Le pedine che sono aggiunte nei riquadri di supporto possono essere ciascuna collocate su qualsiasi casella libera di un riquadro di supporto che la fazione può utilizzare.

La restrizione del numero di pedine che possono essere aggiunte nelle province che non sono controllate da una fazione, può creare una situazione critica per una fazione che non controlla nessuna provincia. La conseguenza per questa fazione potrà essere, che sarà incapace di porre

nuove pedine. Le pedine che non possono essere aggiunte sulla mappa o nei riquadri di supporto sono messe nel tesoro della fazione, con la faccia "moneta" visibile.

6.11 CONFLITTO

Il numero di pedine risorsa presente in una provincia, (ivi compreso le pedine messe nelle città e le cittadine), deve essere ridotto se, nella fase precedente, il limite della provincia è stato superato.

Eccezione: Non si tiene conto di pedine risorsa collocate nelle città assediate per determinare se il limite di provincia è superato.

Le pedine sono ritirate poi, una alla volta, da ogni fazione presente, iniziando col ritirare una pedina della fazione che possiede il minor numero di pedine nella provincia, poi si ritira una pedina della fazione più piccola seguente, e così via. Questo processo è ripetuto finché, o il numero di pedine restante non supera più il limite della provincia, o finché non resta più di una sola fazione nella provincia. A questo punto, nessuna pedina viene più ritirata. Se 2, o più di 2 fazioni possiedono lo stesso numero di pedine nella provincia, queste fazioni ne ritirano simultaneamente una. Quando delle pedine sono ritirati così, è possibile che il numero di pedine restante sia inferiore al limite della provincia. Per la risoluzione dei conflitti, le pedine neutre grigie, sono considerate come una fazione. Le pedine ritirate in seguito ad un conflitto tornano nella "scorta" della loro fazione.

6.12 PEDINE NEUTRE (NON IMPEGNATE)

Le pedine neutre grigie, adesso, sono aggiunte in tutte le province dove c'è posto, questo vuol dire nelle province nel quale il limite della provincia non è stato raggiunto. In ciascuna di queste province, i giocatori pongono delle pedine neutre in modo da raggiungere il limite della provincia, senza superarla. Le unità neutre non sono aggiunte nei riquadri di supporto. Nei rari casi dove non ci sono abbastanza pedine neutre grigie, per raggiungere il limite della provincia, le pedine neutre disponibili sono ripartite in modo uguale nelle province (*per esempio*, una pedina neutra è posta, in primo luogo in tutte le province, poi una seconda pedina in tutte le province e così via). Se non è possibile ripartire in modo uniforme tutte le pedine neutre disponibili, il primo giocatore, in ordine di turno di gioco, sceglie le province nelle quali queste pedine saranno poste (una alla volta per provincia).

6.13 ECCEDEZZA DI POPOLAZIONE

Dopo la risoluzione di un conflitto, è probabile che il numero di pedine della sola fazione presente in una provincia superi il limite della provincia. Queste pedine risorsa possono passare nelle province adiacenti nelle quali il limite di popolazione non è stato raggiunto (così, un giocatore non può spostare le sue pedine eccedenti in una provincia adiacente, il cui limite di popolazione è raggiunto dalla presenza di pedine che appartengono ad un solo giocatore) es. scambiare Julich con Limburg. Le pedine eccedenti di questo giocatore possono passare tuttavia verso le province adiacenti che contengono delle pedine neutre particolari, anche se il limite di provincia è raggiunto.

Le pedine eccedenti sono spostate nell'ordine di turno di gioco, ogni fazione realizza tutti i suoi movimenti prima che la fazione seguente effettua i suoi.

Le pedine eccedenti possono spostarsi nelle province adiacenti o nelle province non adiacenti che possono essere raggiunte da un fiume (linee blu sulla mappa).

Le unità che si spostano su un fiume non possono andare al di là di una città o di una cittadina controllata da una fazione avversaria (cioè, da un'altra fazione che non sia neutra).

Nota: la provincia di Zeeland è considerata come adiacente alla provincia di Holland ed ai paesi della Generalità (Lands of the Generality).

Esempio: Le pedine eccedenti che si trovano nella provincia di Gelderland possono spostarsi nelle province adiacenti di Cleve, The Generality, Holland, Overijssel, Geldern ed Utrecht. Con un fiume si possono raggiungere le province di: Limburg, Köln, Liege, Maastricht e Venlo. Se la città di Liege non è controllata, o è occupata dalla fazione di queste pedine o dalla fazione neutra, possono spostarsi anche nella provincia di Namur. Allo stesso modo, delle pedine eccedenti che si trovano nella provincia di Holland possono raggiungere la provincia di Köln se il passaggio per la città di Arnhem o la città di Nijmegen è possibile. Appena il numero di pedine diventa uguale al limite della provincia, non ci sono più pedine eccedenti, lo spostamento descritto sopra non può più essere effettuato.

Lo spostamento di pedine eccedenti è facoltativo. Se una fazione decide di non spostare le sue pedine eccedenti, queste sono ritirate dalla mappa e sono rimesse nella "scorta" di questa fazione.

Nota: Non si tiene conto delle pedine risorsa messe nelle città assediate per determinare se il limite di provincia è superato e se, all'occorrenza, uno spostamento di pedine eccedenti ha luogo.

6.14 MOVIMENTO NELLE PROVINCE

Tutte le fazioni possono riposizionare le loro pedine risorse in ogni provincia, l'ordine delle province non ha importanza. Se un movimento pedina è proposto in una provincia, la fazione che ha più pedine, sposta le sue pedine per prima. Le pedine neutre e le pedine localizzate nelle città assediate non sono prese in considerazione. Questo giocatore non tiene conto della localizzazione delle pedine degli altri giocatori quando riposiziona le sue. Le pedine localizzate nelle città assediate non possono essere spostate. Nessuna pedina può essere aggiunta in una città assediata. Il giocatore può ritirare dalle città e dalle cittadine delle pedine che appartengono ad altre fazioni, e porle nella provincia.

Questo processo continua in ordine decrescente di grandezza delle fazioni. I giocatori devono però rispettare le posizioni già occupate.

Se 2 o più fazioni hanno la stessa grandezza, i giocatori spostano le loro pedine nell'ordine di turno di gioco.

Nota: Una sola pedina risorsa può occupare una cittadina. Non c'è limite al numero di pedine che possono essere poste in una città. Una città può essere occupata da pedine risorsa che appartengono a parecchie fazioni.

Le pedine neutre possono essere spostate da ciascuna delle fazioni, qualunque sia il loro numero nella provincia. Alla fine della fase, dopo che i giocatori hanno effettuato i loro movimenti, delle unità neutre devono essere piazzate, se possibile, in ogni città libera, 2 pedine, oppure in ogni cittadina libera, 1 pedina. Le altre unità neutre non sono spostate.

Nota: Nella maggior parte delle province, gli effetti dei movimenti sono facili da prevedere. Tuttavia, nelle province di Flanders e di Holland dove ci sono più città, una fazione di grandezza più piccola può ottenere un vantaggio tattico concentrando le sue pedine in una sola città. Questa fazione potrebbe così ottenere un vantaggio locale rispetto ad una fazione rivale più grande.

La presenza di eserciti non colpisce il movimento delle pedine dentro ad una provincia.

Le pedine dei riquadri di supporto non sono spostate durante questa fase.

6.15 RISOLUZIONE DEGLI ASSEDI

Si considera adesso che un esercito che assediava una città l'ha conquistata. Un massimo di 2 pedine presenti in questa città è convertita poi in pedine della fazione assediante. Le pedine così convertite sono rimesse nella "scorta" della loro fazione. Se c'erano più di 2 pedine in questa città, le pedine

supplementari sono sostituite dalle pedine neutre. Dal momento che il numero di pedine che appartengono ad ogni fazione è limitato, è possibile che la fazione che conquista la città non disponga di sufficienti pedine in "scorta" per poter convertire le pedine presenti in questa città. In questo caso, le pedine che dovevano essere convertite sono ritirate dalla mappa di gioco (si tratta di perdite legate all'assedio).

Gli assedi sono risolti nell'ordine di turno del gioco. Gli eserciti che hanno preso parte all'assedio sono rimessi nella sezione di comando corrispondente.

Gli assedi stabiliti dai Mendicanti di mare sono risolti nello stesso modo. Tutte le pedine presenti nella città sono sostituite dalle pedine neutre, o ritirate dalla mappa se non restano abbastanza pedine neutre disponibili. I Mendicanti di mare sono rimessi poi nel loro riquadro di supporto.

Le pedine ritirate dalla mappa di gioco sono rimesse nella "scorta" della loro fazione.

6.16 INFLUENZA

Le fazioni adesso possono influenzare la fedeltà delle città, come è indicata dagli indicatori posti nel riquadro di fedeltà delle popolazioni (Allegiance of Citizens). *Questo si fa spendendo delle pedine moneta, senza badare all'identità della fazione che è presente nella città.* L'influenza è acquistata da una fazione coi fondi presenti nel suo tesoro. La collusione (accordi illeciti) tra fazioni è possibile. I fondi spesi da tutte le fazioni sono posti sul riquadro di fedeltà delle popolazioni prima che nessuna altra azione sia effettuata. Nell'ordine di turno di gioco, ogni fazione deposita il suo denaro sul nome della città dove desidera esercitare la sua influenza.

I Cattolici e gli Asburgo possono esercitare unicamente la loro influenza in direzione dell'estremità cattolica della scala di fedeltà, mentre i Borghesi ed i Riformisti possono esercitare unicamente la loro influenza in direzione dell'estremità riformista della scala di fedeltà. La Nobiltà esercita la sua influenza in direzione della casella centrale della scala di fedeltà e la sua influenza è calcolata dopo che l'influenza delle altre fazioni sono state risolte. Gli indicatori sulla scala di fedeltà sono spostati nell'ordine di turno di gioco, (*eccezione*: la Nobiltà agisce sempre per ultima, vedere sopra), di una casella per ogni pedina moneta spesa, nella direzione appropriata. Il numero di pedine moneta che possono essere utilizzate per influenzare una città è illimitato, tuttavia lo spostamento dell'indicatore di fedeltà è limitato ad un massimo di 3 caselle. Tutte le pedine moneta pagate dai giocatori sono rimesse nella loro "scorta" di pedine.

Esempio: L'indicatore di fedeltà della città di KÖLN è sulla casella nel mezzo delle caselle di fedeltà cattolica (o la seconda casella partendo dall'estremità sinistra del riquadro). Il giocatore dei Cattolici mette una pedina moneta su KÖLN, gli Asburgo pongono 1 pedina, la Nobiltà ne mette 2 ed i Borghesi 1. I Riformisti non partecipano. I Cattolici (primi nell'ordine di turno di gioco) spostano l'indicatore di fedeltà di una casella verso sinistra, all'estrema sinistra della scala di fedeltà. Gli Asburgo non possono spostare l'indicatore di fedeltà di più verso sinistra. I Borghesi spostano l'indicatore di fedeltà di una casella verso destra. Infine, la Nobiltà sposta l'indicatore di fedeltà di una casella in direzione della casella centrale di fedeltà neutra, nella fattispecie verso destra.

Dopo che l'influenza è stata esercitata, può essere necessario effettuare degli adeguamenti sulla mappa al livello di pedine risorsa situate nelle città. Le città di cui l'indicatore di fedeltà è localizzato su una delle tre caselle centrali della scala di fedeltà restano immutate.

Delle pedine risorsa sono aggiunte e/o ritirate dalle città sulla mappa in funzione delle istruzioni che sono raffigurate sulle caselle colorate della scala di fedeltà. Le pedine delle fazioni dei Borghesi e dei Riformisti sono considerate come unità anti-cattoliche (Anti-Catholic Unit), ma, se bisogna scegliere quale di queste unità deve essere ritirata o aggiunta, le pedine dei Riformisti hanno la precedenza.

Se si deve aggiungere o ritirare un'unità Cattolica (Catholic Unit), si può utilizzare una pedina degli Asburgo se non c'è una pedina dei Cattolici disponibile. Allo stesso modo, se non c'è una pedina dei Riformisti disponibile, una pedina della Nobiltà può essere utilizzata al suo posto. In una partita a 3 giocatori, se nessuna pedina dei Borghesi o dei Riformisti è disponibile delle pedine Nobiltà vengono aggiunte. Quando le presenti regole non possono essere applicate a causa di una penuria di pedine, delle pedine neutre possono essere aggiunte (questa situazione è piuttosto improbabile).

6.17 ATTRIBUZIONE DELLE PROVINCE E DELLE CITTÀ

La carta della provincia o della città è data alla fazione che possiede la maggioranza assoluta di pedine risorsa presenti in questa provincia o questa città. La maggioranza assoluta va alla fazione che detiene più pedine di tutte le altre fazioni riunite. Così se nessuna fazione ha la maggioranza assoluta, la carta non viene attribuita, le pedine neutre sono considerate come una fazione. Si dice di una

fazione che possiede una carta provincia o città, chi controlla questa provincia o questa città.

6.18 ATTRIBUZIONE DEI VESCOVATI

Ogni vescovato è: cattolico o riformato. La fazione che controlla la provincia di Artois, Flanders, Köln, Liege, Trier o Utrecht potrà influenzare questo vescovato. Le fazioni dei Cattolici e degli Asburgo esercitano la loro influenza nella direzione cattolica (Catholic), mentre i Borghesi ed i Riformisti esercitano la loro influenza nella direzione riformista (Reformed). Tuttavia, i Cattolici ed i Riformisti esercitano rispettivamente la loro influenza in direzione della fedeltà fortemente cattolica (Strongly Catholic), o fortemente riformista (Strongly Reformed). Se una provincia è sotto il controllo degli Asburgo o dei Borghesi, non può essere molto cattolica o fortemente riformista.

Un indicatore di fedeltà può essere spostato di un solo spazio per turno di gioco, così che un vescovato fortemente cattolico non può diventare molto riformista in meno di 2 turni di gioco, e viceversa.

Il riquadro di fedeltà dei vescovati sulla mappa è modificato tenendo conto di questa regola, posizionando gli indicatori di fedeltà per indicare quale è la fazione che controlla le province/vescovato in questione. Un indicatore nero è posto sulla casella cattolica, e non fortemente cattolica, di una provincia/vescovato, quando nessuna fazione ha la maggioranza assoluta o se le pedine risorse neutre sono maggioritarie in questa provincia.

Nota: Il controllo delle città e delle cittadine non ha influenza sulla fedeltà del vescovato.

6.19 ATTRIBUZIONE DELLE UNIVERSITÀ

Le università già esistenti di KÖLN e Leuven possono essere o cattoliche, o riformiste. L'università di KÖLN che è in partenza cattolica, può diventare riformista solamente se la città di KÖLN è controllata dalla fazione dei Riformisti. Se l'università è riformista, resterà riformata a meno che la città non passi sotto il controllo dei Cattolici o degli Asburgo, o se diventa senza controllo, in questi casi ridiviene cattolica.

Allo stesso modo, la fedeltà dell'università di Leuven dipende dalla fazione che occupa la città di Leuven. Così se Leuven è occupata da una pedina neutra, l'università resta o diventa cattolica. Il controllo o l'occupazione di città e cittadina per la Nobiltà o i Borghesi non modificano la fedeltà di un'università. Le altre università possono essere riformate unicamente, alla condizione che una pedina risorsa dei Riformisti abbia il controllo della città appropriata od occupi la cittadina appropriata. Se questo controllo passa ai Cattolici o agli Asburgo,

questa università è soppressa. Il controllo da parte dei Borghesi o la Nobiltà non sopprimono un'università riformata. Se la città o la cittadina di una di queste nuove università diventa senza controllo, l'università resta riformata.

6.20 DETERMINAZIONE DELLE POSIZIONI (ORDINE DI TURNO DI GIOCO)

I giocatori sommano i loro punti vittoria (vedere 5.8 e scheda di aiuto di gioco), ed indicano il loro totale sul tracciato del punteggio con l'aiuto del loro indicatore dei punti vittoria. Se si è nell'ultimo turno di gioco, si contabilizzano i punti vittoria espressi in frazioni decimali procurati dal controllo di province minori che hanno un limite di provincia di "1". Poi viene dichiarato il vincitore.

Se non si è nell'ultimo turno di gioco, l'ordine di turno di gioco per il prossimo turno è così determinato. Questo ordine si applicherà a tutte le fasi di gioco del turno successivo.

Per primo, il giocatore che ha più punti vittoria pone la sua carta fazione sul tavolo. Egli non è in grado di influenzare la sua posizione nell'ordine di turno di gioco. Poi, il secondo giocatore ad avere più punti vittoria sceglie se desidera giocare prima o dopo il primo giocatore che ha appena posto la sua carta fazione. Il secondo giocatore pone così la sua carta fazione sul tavolo, o prima, o dopo la carta fazione del primo giocatore. Il terzo giocatore in ordine di numero di punti vittoria sceglie una posizione rispetto ai primi due, può mettersi davanti ad essi, dopo essi, o tra i due se lo desidera. Questo processo continua finché tutti i giocatori non hanno posto la loro carta fazione. Le carte fazione sono poste poi sulla mappa ai posti appropriati, le aree da "First" a "Fifth". Se 2 giocatori, o più, hanno lo stesso numero di punti vittoria, questi giocatori scelgono la loro posizione, questa scelta si effettua nell'ordine di turno di gioco in corso.

Nota: In una parte a 2 giocatori, ogni fazione è trattata separatamente per determinare l'ordine di turno di gioco.

