

# Informazioni utili

## Sequenza in ciascuna Guerra

1. Segnalini Nazione – piazza 10 Segnalini Nazione sulla mappa, (non nel primo turno).
2. Determinare le Alleanze e l'Ordine di gioco.
3. Azioni del giocatore – ciascun giocatore esegue 2 azioni per round. (6 rounds con 2-4 giocatori, 5 rounds con 5+ giocatori)
4. Rendite e Mantenimento.
5. Punti Vittoria
6. Fine di una Guerra. Il gioco dura 3 Guerre.

## Azioni del giocatore

A – Comprare una tessera, (una sola per round).

B – Comprare un'unità. Costa 1 Punto Popolazione. Piazzala in qualsiasi regione nella quale può essere mossa, (il forte si muove come un'armata).

C – Muovere 2 unità. Tiro di dado per mare se ci si muove da/verso le colonie.

D – Fare un attacco. Costa 2 ori.

E – Colonizzare o ridurre in schiavitù, (una sola per round). Colonizzazione - spendi 1 Punto Popolazione per convertire 1 Segnalino 'Pop' in un Segnalino Controllo. Ridurre in schiavitù – un'unità navale in Africa consente al giocatore di convertire un Segnalino 'Slave' in un Segnalino Controllo.

F - Passare.

## Movimento

Le unità navali possono muoversi in qualsiasi regione eccetto gli Stati Tedeschi, l'Europa Centrale, e l'Impero Ottomano. Un'armata può muoversi verso una regione coloniale solo se c'è almeno una flotta nella stessa regione.

Un'armata può muoversi verso una regione Europea se è verificata almeno una delle seguenti condizioni:

Il giocatore ha un Segnalino Controllo nella regione.

Il giocatore ha un Segnalino Controllo in una regione adiacente.

La regione è adiacente alla Nazione del giocatore, (la Gran Bretagna è adiacente agli Stati Tedeschi).

Il giocatore ha una flotta nella regione.

Se il movimento è verso l'Impero Ottomano e il giocatore ha una flotta nel Mediterraneo.

**MOVIMENTO VIA MARE** Occorre fare un tiro di dado per il Movimento via mare per ciascuna unità che si muove da o verso una regione coloniale. Con risultato 1 deve essere tirato un altro dado. Con un risultato di 1-2 l'unità è eliminata. Con un risultato di 3-4 l'unità ritorna al punto di partenza. Con un risultato di 5-6 l'unità raggiunge la sua destinazione Non è necessario alcun tiro di controllo se una nave si muove tra il Nord America, Sud America e Carabi.

## Combattimento

Occorre un Combattimento Navale per determinare il supporto navale nelle colonie, nel Baltico, nell'Impero Ottomano, (tra unità navali nel Mediterraneo), e nel Mediterraneo.

Il totale di combattimento è calcolato aggiungendo la differenza tra 2d6 al numero di unità in combattimento, più tutti gli altri modificatori, (training superiore, Segnalini Alleanza). I forti hanno valore 2, ma solo in difesa. Il giocatore che vince il combattimento navale guadagna + 1 combattimento terrestre. Ciascun giocatore che tira un '7' perde un'unità addizionale. Ciascuna unità persa obbliga il giocatore ad alzare la propria Insoddisfazione di 1. Se l'attaccante vince prende un Segnalino Controllo dal difensore e lo sostituisce con uno proprio. In caso di pareggio entrambi perdono 1 unità, (ma un giocatore non può mai perdere un forte e il Segnalino Nazione rimane sulla mappa).

## Rendite e Mantenimento

Guadagni 1 oro per Popolazione e 1 oro per Segnalino Controllo sulla mappa.

I giocatori DEVONO poi pagare 1 oro per ciascuna armata, flotta e forte che hanno sulla mappa.

**INCREMENTO DELLA POPOLAZIONE** Ciascuna nazione guadagna 5 Punti Popolazione.

## Punti Vittoria



Il giocatore con il maggior numero di Segnalini Controllo in una regione, (non unità militari), guadagna PV pari al più alto dei valori in quella regione. Il giocatore con il successivo numero più alto guadagna PV pari al successivo valore più alto, e così via. In caso di pareggio tutti i giocatori guadagnano gli stessi PV.

## Fine di una Guerra

Sposta il Segnalino Guerra di uno spazio. Risposta il Segnalino Round nel primo spazio. I giocatori rimettono tutte le Tessere Alleanza nella riserva. Inizia una nuova guerra. Il gioco termina dopo tre guerre. Dopo aver segnato i PV alla fine della terza guerra i giocatori rivelano l'Insoddisfazione. Tutti i giocatori che hanno 20 o più Punti Insoddisfazione vanno in rivoluzione e segnano zero punti. Tra i giocatori rimanenti il giocatore con la più alta Insoddisfazione perde 7 PV; il giocatore con la successiva più alta Insoddisfazione perde 4 PV. In caso di pareggio i giocatori che pareggiano perdono lo stesso numero di PV.

# Descrizione delle Tessere

### Simboli delle Tessere

 Costo in oro.	 Usare immediatamente.
 Costo in punti Popolazione.	 Tessera Alleanza.
 Devi prendere 2 punti Agitazione.	 Armata extra.
 Riporla nella scatola dopo averla scelta.	 Flotta extra.
 Può essere utilizzata una sola volta per "guerra".	
	 Azione gratis quando la si utilizza.

Nota: i numeri tra parentesi indicano la quantità di tessere, se non presenti vi è un solo esemplare.

## Tessere Commercio


Le tessere commercio permettono di guadagnare 1 oro per ciascun segnalino controllo presente nella regione corrispondente alla tessera. Se sulla tessera sono indicate due regioni allora si può scegliere da quale delle due regioni ricavare denaro. Utilizzare una tessera rappresenta una azione gratuita. Le tessere si possono utilizzare una sola volta per Guerra.


 <b>Miniere d'Oro</b> Sud America	 <b>Commercio con le Indie Orientali (2)</b> India O Indie Orientali
 <b>Schiavi</b> Africa	 <b>Commercio con il Levante (2)</b> Impero Ottomano O Mediterraneo
 <b>Tabacco</b> Nord America	 <b>Piantagioni di Zucchero</b> Caraibi
 <b>Commercio con il Baltico</b> Baltico	


## Tessere Alleanza


Le tessere Alleanza aumentano la forza delle proprie armate/flotte nella regione indicata sulla tessera. Non si può usare una tessera Alleanza per aiutare l'attacco o la difesa di un altro giocatore. Esse non contano come unità militari per il bonus dato da Addestramento Militare/Navale. Se sulla tessera è presente un simbolo di una armata e di una flotta, si può decidere quale delle due utilizzare prima del lancio dei dadi.


 <b>Nativi Americani</b> Nord America	 <b>Portogallo</b> India, Sud America, Indie Orientali, armata o flotta.
 <b>Indiano Nababbo</b> India	 <b>Svezia</b> Baltico, armata o flotta.
 <b>Baviera</b> Stati Tedeschi	 <b>Danimarca</b> Baltico, armata o flotta.
 <b>Sassonia</b> Stati Tedeschi	 <b>Impero Ottomano</b> Impero Ottomano o Mediterraneo, armata o flotta.
 <b>Napoli</b> Mediterraneo	
 <b>Gauchos</b> Sud America	 <b>Cosacchi</b> Europa Centrale


 **Addestramento Militare (Army Training) (6)** Durante un combattimento terrestre, se si possiedono più tessere di questo tipo rispetto all'avversario, si guadagna un bonus di +1. Nota che il bonus si guadagna solo se si possiede almeno una armata o un forte che partecipano al combattimento. Il bonus vale anche contro una Nazione Neutrale.


 **Addestramento Navale (Naval Training) (3)** Stesso funzionamento dell'Addestramento Militare ma il bonus riguarda il combattimento navale. Si deve possedere almeno una flotta per guadagnare il bonus.


 **Riserve (Reserve) (4)** Dopo che sono stati lanciati i dadi per il combattimento si può chiedere che i dadi vengano rilanciati. Il risultato finale è quello definitivo. Non c'è limite al numero di tessere che si possono utilizzare in uno stesso combattimento da entrambi i giocatori. La tessera si può usare solo se si è l'attaccante o il difensore.


 **Ministero della Guerra (War Office)** Puoi effettuare una azione d'attacco in più per Guerra. E' una azione gratuita e non si devono pagare i 2 ori per l'attacco.


 **Mercenari (Mercenaries) (2)** Puoi costruire 1 armata per Guerra senza pagare dei punti Popolazione.


 **Arruolamento Forzato (Pressgangs)** Puoi costruire 1 Flotta per Guerra senza pagare dei punti Popolazione.


 **Nativi Addestrati (Trained Natives)** Puoi costruire 1 armata senza pagare dei punti Popolazione piazzando direttamente in una regione coloniale, senza fare il tiro di controllo per l'attraversata e senza bisogno della presenza di una flotta. E' necessario avere un segnalino controllo o una unità nella regione. Dopo aver piazzato l'armata è possibile un movimento gratuito, il che significa che potrebbe essere spostata in Europa, eseguendo tuttavia un tiro di controllo.


 **Milizia (Militia) (3)** Quando costruisci una unità puoi costruire una armata addizionale. Nota che dovrai pagare un punto Popolazione per la seconda armata costruita. Non si può utilizzare questa tessera in combinazione con Mercenari, Arruolamento Forzato o Nativi Addestrati.


 **Logistica (Logistics) (3)** Quando svolgi una azione Movimento puoi muovere una unità in più.


 **Attività Bancaria (Banking) (2)** Guadagni 3 ori invece di 2 quando prendi un punto Insoddisfazione.


 **Navigazione (Navigation) (2)** Aggiungi +2 nel secondo tiro di dado se lanci un "1" nel primo tiro di controllo del movimento per mare.


 **Servizio Diplomatico (Diplomatic Service)** Puoi prendere una tessera Alleanza una volta per Guerra, come azione gratuita, pagandone tuttavia i costi.


 **Progresso Agricolo (Improved Agriculture) (5)** Aggiungi 1 punto Popolazione al tuo totale, una volta per Guerra.


 **Riforma del Governo (Government Reform) (10)** Scarti dalla tua riserva 2 punti Insoddisfazione quando scegli questa tessera.


 **Industrializzazione (Industry) (3)** Guadagni immediatamente 3 PV.

 **Pirati (Pirates)** Può essere giocata in qualsiasi regione coloniale. Selezionare un segnalino controllo avversario (anche alleato) che sarà attaccato. La tessera ha forza 1 e deve attaccare le flotte dello stesso colore del segnalino selezionato. Se non vi sono flotte il difensore si difende con forza zero. Il combattimento si svolge in modo normale (il difensore non può chiedere aiuto agli alleati). Se i Pirati vincono allora il segnalino dello sconfitto è posto sulla tessera che rimane nella regione. Il segnalino non è considerato per le Rendite o i PV. Ogni giocatore può rimuovere i Pirati per impossessarsi del segnalino controllo se vince un combattimento navale contro la tessera. Ciò si svolge alla stessa maniera di un combattimento contro una Nazione Neutrale. Se la tessera viene sconfitta ritorna nella riserva. Appena ritorna nella riserva è nuovamente disponibile per essere scelta. Se i Pirati falliscono l'attacco iniziale saranno riposti nella riserva.

 **Rivolta degli Schiavi (Slave Revolt)** Stesso funzionamento dei Pirati ma il combattimento è terrestre e la tessera ha forza 3. Il bonus di supporto navale può essere sommato. Può essere usata solo in Nord America, Sud America o Caraibi.

 **Ritirata Strategica (Fighting Withdrawal)** Come difensore puoi evitare tutte le perdite in un combattimento (terrestre o per mare). Questo include anche le unità possedute dagli alleati. Perdi tuttavia il segnalino controllo. Puoi utilizzarlo dopo il lancio dei dadi. Ritorna nella riserva dopo l'utilizzo.

 **Attacco a Sorpresa (Surprise Attack)** Come Attaccante puoi impedire ad un giocatore di correre in aiuto al proprio alleato. Il difensore può sempre usare le tessere Alleanza che possiede. La tessera deve ritornare nella riserva comune dopo l'utilizzo, quindi può essere scelta da un altro giocatore. Un giocatore non può usare la tessera e prenderla nuovamente dalla riserva nello stesso round.

 **Blocco (Blockade)** Può essere utilizzata in due maniere distinte: a) Come giocatore attivo puoi mettere la tessera in una regione coloniale al di sotto di una delle tue flotte. Per il giocatore che muove una armata in questa regione è necessario che possieda più flotte di te in questa regione. Può essere rimossa e ritornare nella riserva comune alla fine di una Guerra o se perdi tutte le flotte nella regione. b) Puoi usare la tessera per ricevere un +2 (invece di +1) come bonus di supporto navale in un combattimento terrestre (decidere prima del lancio dei dadi). Anche il questo caso, una volta utilizzata, la tessera ritorna nella riserva generale. Un giocatore non può usare la tessera e prenderla nuovamente dalla riserva nello stesso round.