

WALLENSTEIN

Autore: Dirk Henn

Giocatori: 3 – 5

Età: dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento di Michele Lo Mondo

1618 d.C: La Guerra dei Trent'Anni è iniziata. In Germania i piccoli stati si dividono in fazioni di Cattolici e Protestanti. Ma sono il potere e gli interessi politici, più che religiosi, ad indurre le forze straniere ad intervenire. Wallenstein, detto "des Kaisers General", Conte di Pappenheim e anche il re di Svezia Gustav Adolf stanno tutti prendendo parte al conflitto. Non importa quale fazione supportano, ognuno cerca di ottenere il massimo per sé stesso.



Contenuti di Gioco

1 mappa di gioco (raffigurante 5 regioni, ognuna divisa in 9 territori)

5 tabelle personali per pianificare le azioni

45 carte Provincia (ognuna raffigurante una provincia diversa) [Bandiera sul dorso]

25 carte Provincia bianche (+2 di riserva) [Bandiera sul dorso]

5 carte Leader [In cinque colori diversi]

10 carte Azione [Braccio sul dorso]

25 carte Evento [Tamburo sul dorso]

28 Palazzi [Azzurri]

26 Chiese [Viola]

26 Empori [Arancioni]

42 gettoni Rivolta [Verdi]

62 cubetti per giocatore rappresentanti le armate

20 cubetti verdi rappresentanti schiere di contadini in rivolta

35 casse d'oro (legno naturale) rappresentanti 1 unità d'oro

20 casse d'oro (arancioni) rappresentanti 5 unità d'oro

1 torre

1 contenitore di plastica

1 regolamento



Preparazione del Gioco

La mappa di gioco viene distesa su un tavolo ed ogni giocatore riceve:

- 5 carte Provincia bianche
- 1 set di armate (cubetti di legno) del suo colore
- una tabella personale di Pianificazione
- casse d'oro per un valore di 18 in 3 giocatori, o
- casse d'oro per un valore di 15 in 4 giocatori, o
- casse d'oro per un valore di 13 in 5 giocatori.

Le casse d'oro e gli eserciti si dispongono davanti al giocatore in modo che tutti possano vederli.

Ogni giocatore piazza uno dei suoi cubi di legno (del suo colore) come indicatore sulla scala del Grano. L'indicatore viene disposto sul valore zero.

Le carte Provincia vengono mescolate e disposte coperte vicino alla mappa.

Infine, si effettua un riempimento iniziale della torre. A tal fine, si gettano contemporaneamente nella torre 7 eserciti (cubetti) per ciascun giocatore e 10 schiere di contadini in rivolta (cubi verdi). I cubi che cadono nella vaschetta si rimettono nelle riserve dei giocatori o nella riserva dei cubi verdi.

In tre giocatori, non si utilizzano le seguenti Province:

Bremen, Holstein, Luettich, Burgund, Fm. Konstanz, Fm. Bavaria, Steiermark e Tirol. Queste province possono essere anche riconosciute dai confini bianchi.

Nota: Stai attento a non urtare o muovere la torre quando rimuovi i cubetti dalla vaschetta.

Assegnazione delle Province

Sulle tabelle personali, sotto il nome del Leader, ci sono nove caselle con dei numeri. Ogni giocatore riempie queste caselle con il numero di armate indicato, che formeranno dei gruppi.

Dal mazzo (già mescolato) delle carte Provincia, si pescano due carte e si dispongono vicino al mazzo a faccia in sù.

Il primo giocatore ha ora la possibilità di scegliere una delle due carte scoperte, o la carta coperta in cima al mazzo. Dopo, egli deve piazzare tutti i cubetti di uno dei suoi gruppi nella provincia indicata dalla carta scelta.

Se viene scelta una carta scoperta, essa viene rimpiazzata dalla carta in cima al mazzo, poi il giocatore successivo sceglie una carta e dispone un gruppo. Se un giocatore ha la stessa selezione di carte scoperte del round precedente (le due carte uguali), egli può mettere queste due carte sotto il mazzo e pescarne due nuove per rimpiazzarle, disponendole sempre scoperte. Quindi, egli sceglie normalmente tra le carte scoperte o il mazzo. Dopo che tutte le caselle dei giocatori (9 caselle con 3 giocatori, 8 con 4 e 7 con 5) si sono svuotate, l'assegnazione delle province termina.



Per la prima partita è possibile utilizzare la tabella di assegnazione delle province alla fine del regolamento, se i giocatori non sanno ancora quali province scegliere e perchè.

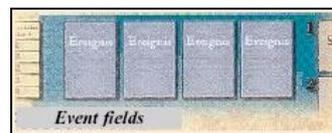
Svolgimento del Gioco

Una partita copre un periodo di 2 anni. Un anno consiste nella fase di Inizio dell'Anno, la fase Azione di primavera, estate e autunno e la fase Punteggio dell'inverno.

1. Inizio dell'Anno

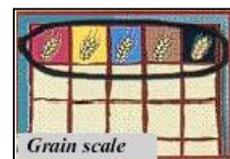
a. Carte Evento

All'inizio di ogni anno si pescano quattro carte Evento (Tamburo sul dorso) e si piazzano scoperte sui quattro spazi Evento nell'estremità superiore della mappa di gioco (Ereignis). Il testo di queste carte Evento sarà applicato in primavera, estate e autunno mentre il valore di Perdita di Grano si applicherà in inverno.



b. Azzeramento degli indicatori di Grano

Tutti i giocatori mettono i propri indicatori di Grano sullo spazio 0 sulla scala del Grano



2. Primavera

a. Disposizione delle Carte azione

Si mescolano le 10 carte Azione. Le prime 5 si dispongono scoperte sugli spazi numerati da 1 a 5 nella parte inferiore della mappa, mentre le 5 carte rimanenti si piazzano coperte sugli spazi numerati da 6 a 10.



b. Pianificazione delle Azioni

Tutti i giocatori programmano contemporaneamente le proprie azioni per la stagione. I giocatori piazzano le carte Provincia o quelle bianche in modo da coprire le 10 possibili azioni stampate sulla tabella personale.

In conseguenza del piazzamento della carta Provincia su uno spazio Azione, quest'azione sarà eseguita nella provincia descritta sulla carta. Se è stata piazzata una carta bianca, quest'azione non verrà eseguita dal giocatore per questo round.

Se possibile, tutti gli spazi devono essere occupati da una carta.



Solo se non è possibile disporre una carta su ogni spazio, i giocatori possono lasciare degli spazi vuoti sulla tabella personale. I giocatori che non hanno abbastanza carte Provincia, annunciano (seguendo il turno di gioco determinato nella stagione precedente) quale azione non eseguiranno.

c. Ordine del turno di gioco

Le carte Leader in gioco vengono mescolate e disposte a faccia in sù nell'angolo superiore destro della mappa. Queste carte indicano l'ordine del turno di gioco (il giocatore che possiede la carta in cima è il primo e così via) e questo si applica fino alla prossima stagione, durante la quale si determinerà un nuovo ordine di gioco.

d. Evento corrente

Tra le quattro carte Evento pescate a sorte all'inizio dell'anno, ne viene scelta una casualmente e piazzata sull'apposito spazio Evento corrente sopra gli spazi delle carte Azione. Le altre tre vengono disposte nuovamente sugli spazi Evento. L'effetto descritto dal testo sulla carta si applicherà in questa stagione (il numero è importante solo durante l'inverno).

In estate si sceglie casualmente una carta tra le tre carte Evento rimanenti, in autunno si sceglie una carta tra le due rimanenti e in inverno si esegue la quarta carta rimasta (non si esegue l'evento ma il numero indicato di perdita di grano).

e. Esecuzione dell'Azione

Le azioni vengono eseguite seguendo l'ordine indicato dalle carte Azione sulla mappa. Seguendo l'ordine di gioco, ogni giocatore scopre la sua carta Provincia per l'azione 1 ed esegue la relativa l'azione, dopo ogni giocatore fa lo stesso per l'azione 2 e così via. Quando tutti i giocatori completano un'azione, la carta Azione viene girata al contrario e si scopre la carta Azione successiva ancora coperta.

Se possibile, ogni azione pianificata deve essere eseguita. Ma se per qualche ragione (penuria di oro o di eserciti, per esempio) questa azione non può essere completata, viene immediatamente cancellata (come se il giocatore avesse disposto una carta bianca).

Dopo che tutte le azioni sono state eseguite, inizia una nuova stagione. Nota: le carte Leader rimangono nella stessa posizione fino al punto C della stagione seguente, quando si determinerà un nuovo ordine di gioco.

Alcune azioni possono essere eseguite contemporaneamente da tutti i giocatori. Per cui gli edifici possono essere piazzati contemporaneamente (se c'è disponibilità di edifici per tutti) e lo stesso vale per la disposizione delle armate. La sequenza di gioco si prende in considerazione nel caso di rivolta, quando si accumulano l'oro e il grano e specialmente quando si spostano gli eserciti.

3. Estate

Stesso procedimento della primavera (tranne che viene scelta una delle tre carte Evento rimanenti).

4. Autunno

Stesso procedimento della primavera (tranne che viene scelta una delle due carte Evento rimanenti)

5. Inverno

Durante l'inverno il testo della carta Evento non viene preso in considerazione. Si considera solo il numero della Perdita di Grano.



a. Perdita di Grano

L'ultima carta Evento indica il numero di punti Grano persi da ogni giocatore. Ogni giocatore sottrae questi punti dalla propria scala del Grano.

b. Rivolte

Dopo le perdite di grano, ogni giocatore deve possedere almeno un Punto Grano per ognuna delle sue province, al fine di assicurare che gli eserciti e la popolazione non abbiano preoccupazioni per l'inverno. Se ciò non accade, questo li costringerà a rivoltarsi.

c. Punti Vittoria

Per ogni provincia e ogni edificio in suo possesso, ogni giocatore riceve un Punto Vittoria.

Inoltre, in ognuna delle cinque grandi regioni si determina il giocatore con il maggior numero di Palazzi, Chiese e Empori. Per il maggior numero di Palazzi si guadagnano 3 VP, per il maggior numero di Chiese 2 VP e per gli Empori 1 VP.

Se c'è parità per la maggioranza in una delle tre categorie, i punti si assegnano ai giocatori coinvolti nella parità ma diminuiti di 1 PV (2 per i Palazzi, 1 per le Chiese, 0 per gli Empori).

I punti per le province e gli edifici e i punti per la maggioranza vengono sommati e annotati.

Esempio: Jörg e Monica hanno nella regione di Brandenburg lo stesso numero di Palazzi, più degli altri giocatori. Jörg e Monica ottengono 2 PV ciascuno. Se Jörg fosse stato l'unico ad avere la maggioranza nei Palazzi avrebbe ricevuto 3 PV. Questo significa che una parità nella maggioranza degli Empori non fa guadagnare alcun punto.

d. Rimozione dei Gettoni Rivolta

Tutti i gettoni Rivolta presenti sulla mappa vengono rimossi.

6. Fine dell'Anno

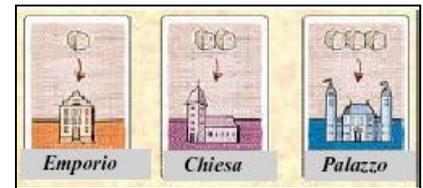
Inizia un nuovo anno ed il gioco procede nuovamente con l'inizio dell'anno successivo e le quattro stagioni. Alla fine del secondo anno, termina la partita.

Azioni

1. Costruzione

Per costruire un Palazzo, una Chiesa o un Emporio, il giocatore piazza la tessera corrispondente su una città libera della provincia interessata e paga il prezzo (numero di casse d'oro) alla banca.

Una provincia può avere al massimo un edificio per ogni tipo. Su una città, può essere costruito solo un edificio.



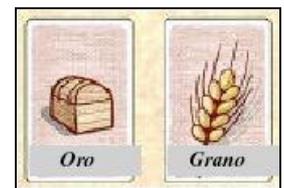
- Su questo tipo di azione ha effetto la seguente carta Evento: "Bonus commerciale"
- Se l'edificio desiderato non è più disponibile (poiché tutti gli edifici di quel tipo sono già sulla mappa), l'azione viene annullata. Se in una provincia c'è solo una città, in essa può essere costruito solo un edificio.

2. Oro/Grano

I giocatori ricevono la quantità di oro o di grano indicata sulla carta Provincia.

Tuttavia, questo aumenta lo scontento della popolazione. Applicare per entrambe le azioni la seguente procedura:

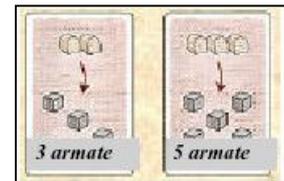
- Il giocatore prende l'oro dalla Banca o muove il suo indicatore sulla Scala del Grano.
- Se c'è almeno un gettone Rivolta nella provincia interessata allora scoppia una rivolta. A questa battaglia partecipa un numero di eserciti (situati sulla provincia) scelto dal giocatore e un numero di schiere di contadini uguale ai gettoni Rivolta nella provincia.
- Si aggiunge un gettone Rivolta all'interno della Provincia.



- Sulle azioni Oro/Grano hanno effetto le seguenti carte Evento: "Mietitura Abbondante in..."; "Mietitura Scarsa in..."
- I gettoni Rivolta vengono rimossi solo alla fine dell'anno o se la provincia viene devastata.

3. Rinforzi

Pagando l'ammontare d'oro indicato, il giocatore piazza una, tre o cinque armate all'interno della provincia interessata. Non c'è limite al numero di armate che una provincia può contenere. Se un giocatore non ha abbastanza armate o oro per completare l'azione, l'azione viene annullata.



La carta Rinforzi che dichiara "paga una cassa d'oro per piazzare un'armata" offre un'opzione: il giocatore può piazzare un'armata e può muovere delle armate da questa provincia ad una provincia confinante in suo possesso (non sono permessi conflitti). E' possibile eseguire una sola azione o entrambe.

Sull'azione Rinforzi hanno effetto le seguenti carte Evento: "Insufficienza di truppe in..."

4. Movimenti/Battaglie

Per ogni movimento almeno un'armata deve rimanere nella provincia originaria.

Un'azione di movimento permette ad un giocatore di spostare delle armate dentro una provincia confinante propria, di un altro giocatore, o neutrale.

Se è stata pianificata un'azione di movimento, almeno un'armata deve, se possibile, lasciare la provincia di partenza. Se la provincia di destinazione non appartiene allo stesso giocatore, allora si verifica una battaglia.



- Le province sono adiacenti se hanno un confine in comune. Esempio: le province confinanti di Bm. Konstanz sono Breisgau, Württemberg e Augsburg.
- Le azioni di Movimento A e B sono identiche ma non scambiabili. Se viene rivelato il cannone A, deve essere eseguito un movimento dalla provincia descritta sulla carta Provincia che è stata disposta sul cannone A. Lo stesso si applica al cannone B.



- *L'azione di movimento non può essere eseguita se la regione di partenza ha soltanto un'armata.*
- *Sull'azione di Movimento hanno effetto le seguenti carte Evento: "Pace ecclesiastica", "Contadini furiosi", "Contadini stanchi di combattere", "Guardie di Palazzo".*

Battaglie e Rivolte

Si verifica una battaglia se:

1. un giocatore sposta delle armate in una provincia appartenente ad un altro giocatore
2. un giocatore sposta delle armate in una provincia libera e neutrale
3. scoppia una rivolta

1. Risultato del Combattimento

Una battaglia coinvolge esattamente due fazioni: o due giocatori, o un giocatore contro i contadini. Talvolta i contadini combattono anche al fianco di un giocatore.

Le armate in combattimento e tutte le armate presenti nella vaschetta si gettano contemporaneamente nella torre. Tutto ciò che fuoriesce dalla parte inferiore della torre e non appartiene alle due parti coinvolte nella battaglia rimane nella vaschetta.

Il numero delle armate fuoriuscite, appartenenti alle parti in combattimento, determina il risultato della battaglia. La fazione che ha il minor numero di armate nella vaschetta viene sconfitta e rimette le sue armate nella riserva. L'altra fazione vince la battaglia, ma perde lo stesso numero di armate perse dalla fazione sconfitta. Le armate del vincitore rimanenti ritornano nella provincia contesa. Se i contadini combattono al fianco del vincitore ritornano per primi nella riserva, e solo se i contadini non sono sufficienti da coprire le perdite verranno rimesse nella riserva le armate del vincitore.



- *Esempio: Si gettano nella torre quattro armate blu e tre rosse. Ne cadono fuori tre blu, quattro rosse (una dalla torre) e una verde (dalla torre). Il risultato è 5 armate per il giocatore rosso (se i contadini supportano il rosso) contro 3 per il giocatore blu. Per cui il rosso rimette 2 delle sue armate nella provincia contesa, mentre le tre blu, le due rosse e l'unica verde vanno nella riserva.*
- *L'attaccante deve gettare nella torre tutte le sue armate in movimento mentre il difensore può utilizzarne il numero che desidera.*

Tranne che in caso di parità in battaglia o in caso di rivolta di contadini, gli edifici non sono influenzati dall'esito di una battaglia. Se invece c'è parità in battaglia tra le due fazioni, la provincia viene completamente devastata: le tessere Edificio e i gettoni Rivolta vengono rimossi e la carta Provincia ritorna nel mazzo delle province non assegnate.

2. Giocatore contro Giocatore

Se un giocatore sposta delle armate dentro una provincia appartenente ad un altro giocatore, tutte le armate attaccanti e tutte le armate che il difensore vuole utilizzare per difendersi si gettano nella torre.

Perché il difensore non dovrebbe usare tutte le sue armate disponibili? In caso di un attacco debole rischiano di rimanere bloccate nella torre troppe unità, per cui un'azione di movimento da questa provincia potrebbe essere difficile.

Se la provincia contesa ha al massimo un gettone Rivolta (o nessun gettone), le armate di contadini che escono dalla torre combattono al fianco del difensore, altrimenti rimangono neutrali, non si affiancano ad alcuna delle due fazioni e rimangono nella vaschetta.

Se sono fuoriuscite più armate del difensore (possibilmente inclusi i contadini), allora la provincia viene difesa con successo e l'attacco fallisce.

Se vince l'attaccante, egli conquista la provincia, e immediatamente riceve la carta Provincia dal difensore, persino se è stata usata per pianificare un'azione non ancora eseguita. (L'azione per questa provincia sarà annullata.)

- *Nota: In ogni caso, durante una battaglia, tutti i cubetti che si trovano nella vaschetta si gettano nella torre.*
- *Esempio: Il blu è attaccato dal rosso. Dalla torre cadono fuori 4 armate rosse e 6 blu. Il blu è il difensore e rimette 2 armate nella provincia. Se fossero cadute 2 armate blu in meno, la provincia sarebbe stata devastata.*
- *Nota*: Se il difensore non ha usato tutte le armate disponibili e perde la battaglia, tutte le armate del difensore rimaste nella provincia si rimettono nella riserva.*

3. Giocatore contro una Provincia libera

Una provincia libera viene difesa da 1 schiera di contadini. Se un giocatore si sposta dentro una provincia libera, tutte le armate attaccanti e un'armata di contadini (e tutte le armate nella vaschetta) si gettano nella torre. Le armate diverse dai contadini e dall'aggressore non vengono non si considerano (ai fini del risultato).

Se l'aggressore conquista la provincia, egli riceve la carta provincia dal mazzo relativo, inoltre viene aggiunto nella stessa provincia un gettone Rivolta.

4. Rivolte

La sequenza delle rivolte è determinata dall'ordine di gioco stabilito durante l'autunno. La tabella sulla mappa mostra il numero e l'importanza delle rivolte per ciascun giocatore. La **colonna a sinistra** indica le unità di grano che mancano al giocatore (per sfamare la popolazione). Il numero di carte corrispondente (indicato dalla **colonna centrale**) viene pescato a caso dal mazzo personale delle carte Provincia del giocatore (escluse le carte bianche). Le carte Provincia pescate indicano i luoghi dove sono scoppiate le rivolte. La **colonna a destra** indica quante schiere (cubetti verdi) di contadini in rivolta si aggiungono e si gettano nella torre.

La tabella mostra i requisiti per le rivolte in base al numero di cubetti verdi (1-7+) e al numero di gettoni Rivolta (1-3). Le celle con i numeri 2, 1 e 2 nella seconda colonna sono circondate da cerchi neri, mentre la cella con il numero 2 nella terza colonna è circondata da un cerchio rosso.

Getreide- mangel	Arbeits- mit Vauben	Einwohner- Mangel
1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

Esempio: Jörg ha due punti di grano in meno rispetto al necessario per le sue provincie.

Dalla sua mano di carte egli sceglie una provincia, nella quale si trova un gettone Rivolta. Scoppiata la rivolta, il numero di schiere di contadini in rivolta è 3 (1 per il gettone Rivolta e 2 per la mancanza di grano, come indicato nella tabella).

Durante una rivolta, il giocatore difende sé stesso dalle schiere di contadini in rivolta residenti nella provincia. I contadini attaccano con un numero di armate uguale al numero di gettoni Rivolta nella provincia.

Se c'è insufficienza di grano, verrà aggiunto il numero di armate di contadini extra indicato nella tabella. Poiché il giocatore è il difensore, egli può utilizzare, per difendersi, tutte le armate che desidera.

Se la rivolta dei contadini ha successo, il giocatore perde la provincia, che viene completamente devastata (le tessere Edificio e i gettoni Rivolta vengono rimossi) e la carta Provincia viene rimessa nel mazzo delle provincie non assegnate.

Nota: Quando le armate dei contadini sono impegnate in una battaglia o rivolta, tutti i cubetti verdi fuoriusciti dalla torre si rimettono nella riserva relativa.*

5. Armate Neutrali

Se durante un battaglia cadono fuori dalla torre delle armate appartenenti a giocatori non coinvolti nello scontro, queste armate rimarranno nella vaschetta sino alla prossima battaglia, durante la quale verranno gettate nuovamente nella torre. Lo stesso si applica se un cubetto cade accidentalmente (es., qualcuno urta il tavolo) dalla torre nella vaschetta.

Fine del Gioco

Al termine del secondo inverno, la partita termina. Il vincitore è il giocatore con il punteggio complessivo più alto, ottenuto sommando i punteggi dei due anni. In caso di pareggio, il giocatore con più Palazzi, quindi Chiese, quindi Empori, è il vincitore. Se c'è ancora parità, i giocatori interessati condivideranno la vittoria.



Variante per 2 giocatori:

Gustav Wyneken ha postato questa variante su rec.games.board:

1. Si gioca soltanto sull'area della mappa che comprende le regioni di Sachsen (blu), Bayern (viola), e Österreich (verde). Si utilizzano TUTTE le provincie all'interno di queste regioni – incluse quelle che non si considerano nella partita con 3 giocatori.
2. Durante la preparazione del gioco, si rimuovono dal mazzo tutte le carte Provincia delle regioni di Brandenburg (rosso) e Kurpfalz (giallo).
3. Si rimuovono le sei carte Evento che si riferiscono specificamente a Brandenburg e Kurpfalz: queste comprendono le due carte "Mietitura scarsa" (Missernte), le due carte "Mietitura abbondante" (Gute Ernte), e le due carte "Insufficienza di truppe" (Truppenmangel).
4. I giocatori scelgono 9 provincie ciascuno secondo le regole normali, e dispongono le proprie truppe iniziali come nella partita con 3 giocatori.
5. Si determina casualmente l'ordine di gioco per ogni anno.
6. Per lo svolgimento della partita si applicano tutte le altre regole contenute nel regolamento originale.

Questa traduzione è stata effettuata partendo dalla versione inglese del regolamento a cura di Adrien Martinot disponibile su www.boardgamegeek.com

**Note non presenti nel regolamento originale tedesco, ma inserite dall'autore della traduzione inglese.*

Copyright 2002 Queen Games

Tabella di Assegnazione delle Province (per principianti)

Players take the land cards of the described countries and place the number of army cubes shown in parenthesis in these countries on the game board.

Partita a 3 giocatori

Giocatore A:

Gft. Mark (5), Osnabrück (4), Oberösterreich (4), Passau (3), Erzbm. Trier (3), Erzbm. Köln (2), Niederösterreich (2), Sächs. Lande (2), Vogtland (2).

Giocatore B:

Strassburg (5), Mittelmark (4), Paderborn (4), Baden (3), Breisgau (3), Lothringen (2), Hessen-Kassel (2), Neumark (2), Vorpommern (2).

Giocatore C:

Augsburg (5), Böhmen (4), Lüneburg (4), Salzburg (3), Würzburg (3), Kärnten (2), Lausitz (2), Mecklenburg (2), Schlesien (2).

Partita a 4 giocatori

Giocatore A:

Lüneburg (5), Holstein (4), Württemberg (4), Mecklenburg (3), Wolfenbüttel (3), Anhalt (2), Baden (2), Mittelmark (2).

Giocatore B:

Oberösterreich (5), Grafschaft Mark (4), Schlesien (4), Kärnten (3), Tirol (3), Erzbm. Trier (2), Lausitz (2), Niederösterreich (2).

Giocatore C:

Bm. Zweibrücken (5), Böhmen (4), Hm. Paderborn (4), Erzbm. Köln (3), Strassburg (3), Hessen-Darmstadt (2), Lothringen (2), Passau (2).

Giocatore D:

Augsburg (5), Oberpfalz (4), Osnabrück (4), Kursachsen (3), Salzburg (3), Bremen (2), Fm. Bayern (2), Vogtland (2).

Partita a 5 giocatori

Giocatore A:

Gft. Mark (5), Böhmen (4), Schlesien (4), Erzbm. Köln (3), Lausitz (3), Mähren (2), Vogtland (2).

Giocatore B:

Augsburg (5), Mecklenburg (4), Würzburg (4), Bremen (3), Hessen-Darmstadt (3), Holstein (2), Regensburg (2).

Giocatore C:

Altmark (5), Erzbm. Trier (4), Neumark (4), Bm. Lüttich (3), Kursachsen (3), Anhalt (2), Mittelmark (2),

Giocatore D:

Lothringen (5), Bm. Zweibrücken (4), Kärnten (4), Baden (3), Niederösterreich (3), Burgund (2), Steiermark (2).

Giocatore E:

Hm. Paderborn (5), Oberösterreich (4), Osnabrück (4), Salzburg (3), Wolfenbüttel (3), Hessen-Kassel (2), Passau (2).

CARTE EVENTO

Il numero della carta Evento è indicato nell'angolo inferiore destro.

1. **Mietitura scarsa in Sachsen:** durante questo round in Sachsen, si raccolgono 2 unità di grano in meno.
2. **Mietitura scarsa in Brandenburg:** durante questo round in Brandenburg, si raccolgono 2 unità di grano in meno.
3. **Mietitura scarsa in Kurpfalz:** durante questo round in Kurpfalz, si raccolgono 2 unità di grano in meno.
4. **Mietitura scarsa in Österreich:** durante questo round in Österreich, si raccolgono 2 unità di grano in meno.
5. **Mietitura scarsa in Bayern:** durante questo round in Bayern, si raccolgono 2 unità di grano in meno.
6. **Mietitura abbondante in Bayern:** durante questo round in Bayern, si raccolgono 2 unità di grano in più.
7. **Mietitura abbondante in Sachsen:** durante questo round in Sachsen, si raccolgono 2 unità di grano in più.
8. **Mietitura abbondante in Kurpfalz:** durante questo round in Kurpfalz, si raccolgono 2 unità di grano in più.
9. **Mietitura abbondante in Österreich:** durante questo round in Österreich, si raccolgono 2 unità di grano in più.
10. **Mietitura abbondante in Brandenburg:** durante questo round in Brandenburg, si raccolgono 2 unità di grano in più.
11. **Pace ecclesiastica:** durante questo round, una provincia che possiede una Chiesa non può essere attaccata.
12. **Pace ecclesiastica:** durante questo round, una provincia che possiede una Chiesa non può essere attaccata.
13. **Pace ecclesiastica:** durante questo round, una provincia che possiede una Chiesa non può essere attaccata.
14. **Insufficienza di truppe in Bayern:** per la regione di Bayern, cambiano le seguenti 2 azioni (paga 3 casse d'oro per 3 armate invece di 5 / paga 2 casse d'oro per 2 armate invece di 3).
15. **Insufficienza di truppe in Österreich:** per la regione di Österreich, cambiano le seguenti 2 azioni (paga 3 casse d'oro per 3 armate invece di 5 / paga 2 casse d'oro per 2 armate invece di 3).
16. **Insufficienza di truppe in Kurpfalz:** per la regione di Kurpfalz, cambiano le seguenti 2 azioni (paga 3 casse d'oro per 3 armate invece di 5 / paga 2 casse d'oro per 2 armate invece di 3).
17. **Insufficienza di truppe in Sachsen:** per la regione di Sachsen, cambiano le seguenti 2 azioni (paga 3 casse d'oro per 3 armate invece di 5 / paga 2 casse d'oro per 2 armate invece di 3).
18. **Insufficienza di truppe in Brandenburg:** per la regione di Brandenburg, cambiano le seguenti 2 azioni (paga 3 casse d'oro per 3 armate invece di 5 / paga 2 casse d'oro per 2 armate invece di 3).
19. **Guardie di Palazzo:** Se la provincia attaccata ha un Palazzo, si getta nella torre un'armata aggiuntiva di contadini (anche se la provincia ha più di un gettone Rivolta)
20. **Contadini stanchi di combattere:** quando viene attaccata una provincia libera, non si gettano armate verdi nella torre.
21. **Contadini stanchi di combattere:** quando viene attaccata una provincia libera, non si gettano armate verdi nella torre.
22. **Contadini furiosi:** durante questo round, i contadini difendono le province libere con 2 armate invece di 1.
23. **Contadini furiosi:** durante questo round, i contadini difendono le province libere con 2 armate invece di 1.
24. **Bonus commerciale:** per ogni nuovo Emporio costruito, invece di pagare una cassa d'oro, i giocatori ricevono una cassa d'oro dalla banca.
25. **Bonus commerciale:** per ogni nuovo Emporio costruito, invece di pagare una cassa d'oro, i giocatori ricevono una cassa d'oro dalla banca.

