

WALLENSTEIN – Scheda Riassuntiva

Preparazione

Ciascun giocatore riceve: 1 carta leader; armate stesso colore; tabella pianificazione stesso colore; 5 carte bianche; 18 (3) o 15 (4) o 13 (5) casse d'oro. Mettere una propria armata sulla scala del grano. Mescolare le carte provincia (in 3 non si usano quelle coi confini bianchi). Riempire la torre con 7 cubi per colore e 10 verdi; quelli che escono tornano alle rispettive riserve. Riempire 7 (8, 9) spazi sulla tabella col numero di armate indicato. A turno, ciascun giocatore sceglie una di due carte provincia scoperte, o quella del mazzo. Se per due volte consecutive vede le stesse carte scoperte, può sostituirle prima di effettuare la scelta.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge su un periodo di due anni. Ciascun anno si divide in 5 periodi:

1 – Inizio anno. Mettere 4 carte evento (tamburo) in vista sul tabellone. Azzerare i contatori grano.

2,3,4 - Primavera, Estate, Autunno:

a. Ordine della risoluzione delle azioni: mescolare le carte azione, disporne 5 scoperte e 5 coperte.

b. Pianificazione azioni: ciascun giocatore, sulla propria tabella, pone a faccia in giù le carte provincia sulla azione che vuole svolgere in quella provincia (1 carta per azione). Tutte le azioni devono essere coperte. Le carte bianche permettono di non svolgere alcune azioni. Se non dispone di carte a sufficienza, il giocatore, rispettando il turno dell'anno precedente, annuncia quali azioni non svolgerà.

c. Ordine di gioco nel turno (fino a **c.** prossima stagione): mescolare le carte leader e disporle sul tabellone.

d. Fra gli eventi rimasti, sceglierne a caso uno: questo sarà l'evento corrente (spazio apposito tabellone).

e. Esecuzione delle azioni: vengono eseguite secondo l'ordine delle carte azione e secondo l'ordine di gioco nel turno. Se possibile, ogni azione pianificata deve essere eseguita. Altrimenti viene cancellata.

5 – Inverno:

a. Perdita di grano: il numero sull'evento rimasto indica quanti punti grano sono persi da ciascun giocatore.

b. Rivolte: se il giocatore non ha un punto di grano per ogni provincia controllata, si ha una **rivolta**.

c. Punti vittoria: 1 per ogni provincia e ogni edificio. Per ogni macroregione, 3 (2 in caso di parità) punti per la maggioranza palazzi, 2 (1) per la maggioranza di chiese, 1 (0) per la maggioranza di empori.

d. Rimozione gettoni rivolta dai tabelloni.

Azioni:

1 – Costruzione: si può costruire un solo edificio per ogni città, e solo edifici diversi nella stessa provincia.

2 – Oro/Grano: riceve oro o grano secondo capacità produttiva della provincia. Se è presente almeno un gettone **rivolta**, se ne verifica una. Aggiungere sempre un gettone rivolta alla provincia (ultimo passo).

3 – Rinforzi: arruola nuovi mercenari (5,3,1). Una delle carte (1) ammette anche un movimento verso una provincia amica.

4 - Movimenti/battaglie: si possono spostare al massimo tutte le armate tranne una. Movimento provincia avversaria comporta una **battaglia**.

Battaglie:

L'esito delle battaglie è deciso gettando le armate dell'attaccante, del difensore e della vaschetta nella torre.

Quelle neutrali vengono lasciate nella vaschetta. Tra i contendenti, chi ne ha più vince, ma perde tante unità quante sono quelle dello sconfitto. In caso di parità la provincia è devastata e torna libera.

1 - Giocatore vs Giocatore: l'attaccante usa tutte le armate che ha mosso. Il difensore sceglie quante impiegarne in difesa. I contadini aiutano il difensore se sulla provincia c'è al più un contatore rivolta (e in questo caso sono le prime a tornare alla riserva), altrimenti restano nella vaschetta. Se vince l'attaccante, si impossessa della carta provincia (azione cancellata) e le armate inutilizzate dal difensore tornano in riserva.

2 – Giocatore vs Provincia libera: una provincia libera si difende con una armata di contadini. Se viene conquistata, il vincitore prende la carta provincia, e aggiunge un contatore rivolta.

3 – Rivolte: nell'inverno, il numero di province in rivolta (scelte a caso fra quelle del giocatore) è dato dalla II colonna della tabella (mancanza di unità di grano). Il numero di unità di contadini in rivolta è dato dal numero di gettoni rivolta nella provincia più il numero fornito dalla III colonna. Se la rivolta ha successo, la provincia viene devastata e torna libera. In ogni caso le armate verdi tornano nella riserva.

Vincitore: vince chi ha più punti dopo il II anno. Se c'è parità, contano i numeri di palazzi, poi chiese, poi empori.