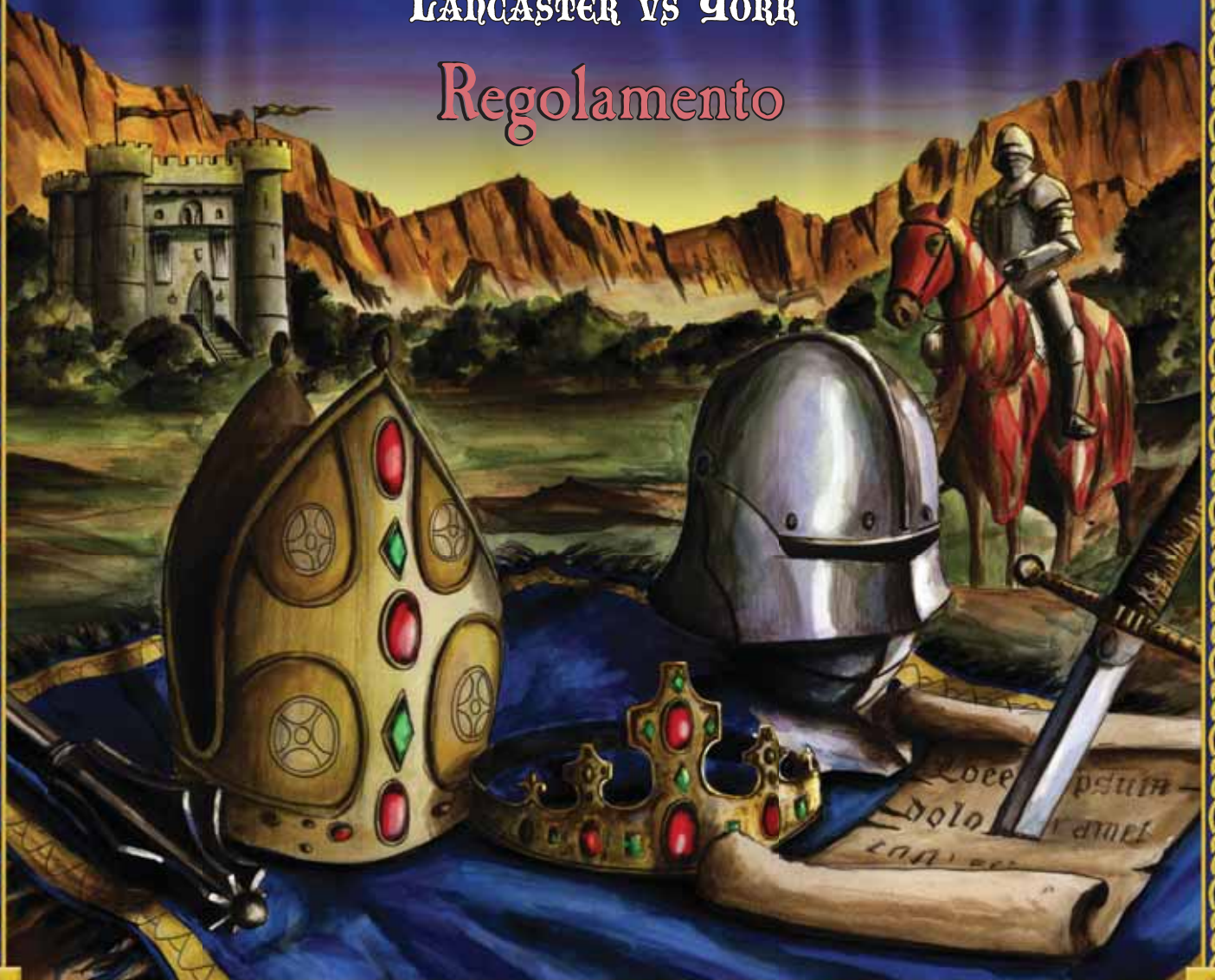


PETER HAWES

# Wars of the ROSES

LANCASTER VS YORK

Regolamento



# Introduzione

Quattro giocatori assumono il ruolo di mediatori di potere in Inghilterra e Galles negli anni turbolenti che vanno dal 1450 al 1500, durante i quali è stata combattuta una serie di battaglie nota come le Guerre delle Due Rose (1455-1487). Essi tentano di espandere la base di potere della loro fazione, che può essere la Casa di Lancaster oppure la Casa di York, conquistando il sostegno delle principali Città, dei Nobili influenti e dei Vescovi locali nel maggior numero di zone possibile. Inoltre, fanno a gara per controllare i potenti Castelli Reali ed il commercio Marittimo locale.

Nessun giocatore possiede alcunché all'inizio della partita e in ogni turno i loro sforzi si riflettono nella raccolta di carte dei Luoghi o delle Personalità che vogliono che si schierino con la loro fazione. Le Città, i Porti, le Navi ed i Vescovi sono fonti di reddito, che è fondamentale per radunare gli eserciti, i quali saranno necessari per difendersi o per attaccare le roccaforti degli altri giocatori. Il denaro porta anche potere, perché è possibile comprare la "lealtà" ed in momenti cruciali i giocatori corromperanno Nobili, Vescovi e Capitani affinché cambino lato e si uniscano alla loro fazione.

Al termine di ogni turno, che abbraccia un arco di 10 anni, viene convocato il Parlamento. Ogni Luogo e Personalità produce un certo numero di Punti Controllo (CP) in ogni zona del tabellone ed i personaggi guadagnano Punti Vittoria (VP) per avere il primo ed il secondo maggiore numero di CP in ognuna di queste zone. Inoltre, ogni zona produce Voti per il Re ed ogni turno o i Lancasteriani o gli Yorkisti vedranno incoronato Re il proprio erede al trono. Ognuno dei giocatori leali a questa Casa Reale riceverà VP dal Re riconoscente. I giocatori possono guadagnare ulteriori VP da vari Riconoscimenti Speciali: Lord Alto Ammiraglio d'Inghilterra (per avere il maggior numero di Navi), Guardiano dei Cinque Porti (per avere il maggior numero di Porti), Arcivescovo di Canterbury (per avere il maggior numero di Vescovi), Connestabile della Torre di Londra (per avere il maggior numero di Castelli Reali) e Capitano di Calais (per il giocatore che gli offre più denaro). Infine, è possibile ottenere VP mediante Bonus Commerciali (per possedere sia un Porto che la Nave di quel Porto) e Bonus Ecclesiastici (per possedere una Città Cattedrale e controllare il Vescovo di quella Città). La partita ha termine dopo il 5° turno e vince il giocatore con il maggior numero di VP.

## Indice

<b>Introduzione</b> .....	2
<b>Riconoscimenti</b> .....	2
<b>Contenuto del gioco</b> .....	3
<b>Tabellone di gioco</b> .....	4
<b>Terminologia</b> .....	5
<b>Preparazione</b> .....	5
<b>Svolgimento della Partita</b> .....	6
<b>Conduzione della Partita</b> .....	6
<b>Le 8 Fasi della Partita</b> .....	6
1. <b>Determinazione dell'ordine del Turno</b> .....	6
2. <b>Pescare le Carte</b> .....	7
3. <b>Raccogliere le Entrate</b> .....	9
4. <b>Pianificazione</b> .....	9
5. <b>Disposizione</b> .....	12
6. <b>Corruzione</b> .....	13
7. <b>Combattimento</b> .....	13
8. <b>Parlamento</b> .....	15
<b>Fine del Turno</b> .....	18
<b>Fine del Giuoco</b> .....	18
<b>Regole Speciali per le Navi</b> .....	18
<b>Regole per 2 &amp; 3 Giocatori</b> .....	18
<b>Regole Importanti</b> .....	18
<b>Consigli per il Giuoco</b> .....	19
<b>Prospettiva Storica</b> .....	20
<b>Ringraziamenti</b> .....	23

## Riconoscimenti

Game Design	Peter Hawes
Grafica & Impaginazione	nelsondesign.net
Illustrazioni	Mike Jackson Ben Nelson

Publicato da Z-Man Games, Inc.  
64 Prince Road  
Mahopac, NY 10541

Per ulteriori informazioni, commenti, domande, consigli  
visitare il sito internet di Z-Man Games all'indirizzo :

[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

**Z-MAN**  
games

©2009 Z-Man Games, Inc.

Traduzione	LeucocitaSelvaggio
Revisione & Reimpaginazione	Stec74
Versione del Documento	1.2

**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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

# Contenuto del Giuoco

- 1 Regolamento
- 1 Tabellone di Giuoco
- 1 Scheda Riassuntiva
- 4 Schermi Giocatore
- 4 Grafici di Pianificazione
- Mazzo di 54 Carte, comprendente:

- 6 Carte Vescovo
- 6 Carte Capitano di Nave
- 6 Carte Mercenario
- 6 Carte Castello Reale
- 6 Carte Città Grande
- 6 Carte Città
- 6 Carte Porto
- 12 Carte Nobile

- 4 Gettoni aiuto Francese (French Aid)
- 5 Gettoni Riconoscimenti Speciali (Special Award)
- 4 Gettoni Casa Reale
- 11 Segnalini Casa Reale
- 24 Segnalini Nobile
- 12 Segnalini Nave
- 17 Segnalini Mercenario
- 80 Segnalini Truppe (20 per ognuno nei 4 colori dei giocatori)
- 68 Monete (nei tagli of £1, £3 and £10)



Gettoni Aiuto Francese (French Aid)



Gettoni Riconoscimento Speciale (Special Award)



Segnalini Nobile



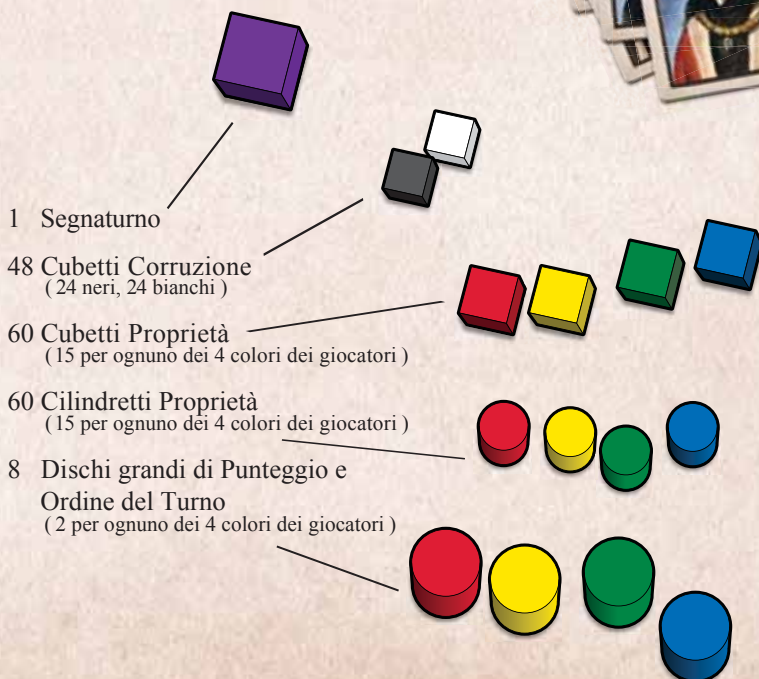
Gettoni Casa Reale



Segnalini Casa Reale



Segnalini Nave



- 1 Segnaturno
- 48 Cubetti Corruzione (24 neri, 24 bianchi)
- 60 Cubetti Proprietà (15 per ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 60 Cilindretti Proprietà (15 per ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 8 Dischi grandi di Punteggio e Ordine del Turno (2 per ognuno dei 4 colori dei giocatori)



Segnalini Mercenario



Segnalini Truppe



Monete

# Il Tabellone di Gioco

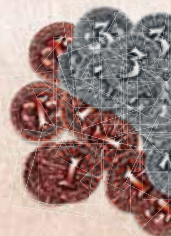
Il tabellone illustra la carta geografica dell'Inghilterra e del Galles. Ai fini del gioco, è stata divisa mediante confini in 6 zone. Dal momento che si tratta di amalgami di varie regioni e contee dell'epoca, a queste zone storiche di sintesi sono stati attribuiti dei nomi generici. Questi confini si estendono nel mare (sotto forma di linee blu), di modo che ogni zona abbia almeno una zona marina adiacente. Le Northern Marches e Northern England hanno 2 zone marittime ciascuna, una lungo le coste orientali ed una lungo le coste occidentali. Non è permesso circumnavigare il nord della Scozia.

Ogni zona dispone di 6 icone distintive, le quali rappresentano importanti caratteristiche del gioco. Possedere queste icone garantisce al proprietario un certo numero di Punti Controllo (CP), un Castello Reale dà 6 CP, una Città Grande 4 CP, un Vescovo 3 CP, una Città 3 CP, un Porto 2 CP ed un Capitano 2 CP. Nella zona marittima adiacente ad ogni zona si trovano le icone dei 2 Nobili che possono accedere al gioco attraverso la zona in questione. Anche i Nobili danno CP (in quantità pari al numero degli scudi sui loro Segnalini), ma possono variare a seconda del Nobile: i Nobili di rango più elevato danno più CP. Tutti e 7 i tipi di icone ed i CP associati ad essi vengono illustrati nel Grafico Punti Controllo (Control Point Chart). Quando si raccolgono Punti Vittoria per il controllo delle zone, il grafico in questione viene utilizzato per risolvere i pareggi: se 2 o più giocatori hanno lo stesso numero di CP, vince il giocatore che possiede l'oggetto più a sinistra nel grafico. Un Nobile ha la priorità su tutto. Se ogni giocatore ha un Nobile, vince il Nobile di rango più elevato. Se i Nobili sono uguali, si paragonano il secondo o il terzo Nobile dei giocatori. A quel punto, un Castello Reale prevale su una Città Grande, poi su un Vescovo, poi una Città, etc. Se in una zona sono presenti solo un numero uguale di navi oppure due Nobili di uguale rango, allora i pareggi in questione vengono risolti in ordine di turno: il giocatore 1 vince sul giocatore 2, etc.

❁ Sotto ogni icona c'è un cartiglio che ne reca il nome. Alcuni di questi sono contraddistinti dal simbolo della croce, che indica che si tratta di Città Cattedrali, mentre altri recano il simbolo dell'ancora, a indicare che si tratta di Porti. Le icone dei Vescovi si trovano sempre accanto alle Città Cattedrali. Analogamente, i Capitani cominciano sempre "nel Porto", pertanto le icone delle loro Navi si trovano sempre accanto ai Porti.



- ❁ Ogni zona è contrassegnata da un'icona Rosa, metà di colore rosso e metà di colore bianco. Su queste si posizionano i Segnalini Casa Reale, per far vedere quale Casa ha vinto i Voti in Parlamento per l'area in questione (lato rosso rivolto in alto per Lancaster, lato bianco rivolto in alto per York). Ogni zona ha un numero fisso di Voti in Parlamento e di Punti Vittoria per i giocatori con il 1 ed il 2 numero più elevato di controllo nella zona.
- ❁ Il Grafico Ordine del Turno (Turn Order) illustra l'ordine di gioco di ogni turno.
- ❁ Il Grafico Truppe (Troops) illustra il costo delle Truppe e la disponibilità di Mercenari per ogni turno.
- ❁ Il Grafico Turni (Turn Chart) fa vedere che la partita consta di 5 turni, ognuno della durata di 10 anni.





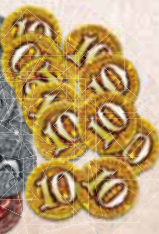
## Terminologia

- ❁ I Castelli Reali, le Città Grandi, le Città ed i Porti vengono chiamati **Luoghi** e le loro carte vengono chiamate carte **Luogo**.
- ❁ I Nobili, i Vescovi ed i Capitani sono Personalità e le loro carte sono carte **Personalità**.
- ❁ I Capitani vengono rappresentati mediante le icone delle navi e vengono chiamati a seconda del Porto da cui salpano. Per esempio, Nave di Berwick. Vengono chiamati **Navi**, tuttavia occorre ricordare che si tratta di **Personalità** (Capitani) e che possono essere corrotte.
- ❁ Le Navi sulla loro icona Nave di partenza vengono chiamate come il loro Porto di partenza.
- ❁ Il termine **Carte** si riferisce tanto alle carte Luogo quanto a quelle Personalità. Vengono mescolate per formare il Mazzo di Carte.
- ❁ Il termine **Città** si riferisce tanto alle Città Grandi quanto alle Città.
- ❁ La Guarnigione è il numero di **Segnalini Truppa** che si riceve quando viene attaccato un Luogo. Viene illustrato dal numero di icone Truppa di colore grigio accanto al Luogo.

## Preparazione

Segue la preparazione per una partita a 4 giocatori. Le regole alternative per partite a 2 & 3 giocatori sono riportate a pagina 18.

- 1 Mescolare il Mazzo di Carte e collocarlo ad un'estremità del tabellone.
- 2 Vi sono 2 Segnalini identici per ogni Nobile e per ogni Nave. Posizionare la coppia di Segnalini Nobili e di Segnalini Navi sulle rispettive icone del tabellone.
- 3 Predisporre una Banca accanto al tabellone e collocarvi tutti i denari.
- 4 Ogni giocatore prende un Grafico Pianificazione ed uno schermo colorato. A quel punto prende 6 Cubetti Corruzione di colore bianco, 6 Cubetti Corruzione di colore nero, i Segnalini Truppa del proprio colore e £6 e li posiziona nella zona riformimento del proprio Grafico Pianificazione. Prendere il Gettone Aiuto Francese, i Cubetti ed i Cilindretti di Proprietà del colore corrispondente e collocarli in prossimità del Grafico Pianificazione.
- 5 Ogni giocatore posiziona uno dei propri Dischi all'inizio del Segnapunti ('00') ed un altro Disco accanto al grafico Ordine del Turno.
- 6 Posizionare i 5 Gettoni Riconoscimento Speciale sulle icone del grafico Riconoscimenti e Bonus.
- 7 Posizionare il gruppo dei Segnalini Mercenari sulla loro icona del grafico Truppe.
- 8 Posizionare 1 Segnalino Casa Reale, di Lancaster (rosso) sull'icona Rosa di ognuna delle sei zone. Posizionare un gruppo di cinque Segnalini Casa Reale sull'icona Rosa sul Grafico Turni.
- 9 Posizionare il Segnaturno sul Turno 1 del Grafico Turni.
- 10 Mescolare i 4 Gettoni Casa Reale e posizionarne uno a faccia in su davanti a ciascuno dei giocatori. I giocatori tengono dinanzi a se questi Gettoni al fine di identificare la propria Casa.



3



10



4

# Svolgimento della Partita

In ogni turno della partita, viene pescato e disposto in maniera che sia visibile un certo numero di carte. A turno i giocatori scelgono una carta alla volta fino ad esaurire le carte esposte. I Cubetti o i Cilindretti dei giocatori vengono posizionati sul tabellone per mostrare chi possiede queste proprietà di nuova acquisizione. Certe carte (Città Grandi, Vescovi, Città, Porti e Navi) danno entrate, come viene specificato sulla carta stessa, che vengono distribuite ai giocatori nella Fase Entrate.

Successivamente, tutti i giocatori dispongono contemporaneamente i propri schermi attorno ai Grafici Pianificazione e conducono una Fase Pianificazione segreta, durante la quale vengono progettate tutte le azioni del turno seguente. È possibile spendere denaro nel tentativo di ottenere il riconoscimento di Capitano di Calais. A quel punto, posizionando Segnalini Truppa sui Grafici Pianificazione, "preordinano" il numero di Truppe che desiderano acquistare e determinano dove verranno posizionate, sia in difesa che in attacco. I movimenti degli eventuali Nobili e Navi che si sposteranno durante questo turno verranno segnalati dai Segnalini, che verranno spostati di conseguenza sul Grafico Pianificazione. Infine, vengono posizionati i Cubetti Corruzione sulle Personalità che verranno corrotte durante il turno in corso.

Tutti i giocatori rimuovono lo schermo per svelare i propri piani. In ordine, ogni giocatore annuncia la sua offerta per il Capitano di Calais; paga quanto deve per le Corruzioni e le Truppe; sposta i Nobili e le Navi nelle nuove posizioni e colloca sul tabellone Truppe e Mercenari. Successivamente, viene effettuato il controllo di tutte le Personalità corrotte. Se la corruzione è andata a buon fine, si modifica il Cilindretto di proprietà e la carta della Personalità in questione passa al nuovo proprietario. Vengono svolte le eventuali battaglie e se viene conquistato un Luogo, viene modificato il Cubetto di Proprietà affinché mostri il nuovo proprietario, che ne prende anche la Carta Luogo.

Nell'ultima fase del turno viene convocato il Parlamento ed i 2 giocatori che hanno più Punti Controllo in ogni zona ricevono i Punti Vittoria di quella zona. Ogni zona produce anche Voti per il Re. I due Lancasteriani ed i due Yorkisti assommano i Punti Controllo per vedere chi ha guadagnato questi Voti per il Re. Vengono assommati i Voti di tutte e 6 le zone e si annuncia il Re dell'una o dell'altra Casa Reale. I due giocatori leali a quella Casa Reale ricevono VP. Si conseguono ulteriori VP se si possiedono Riconoscimenti Speciali o Bonus Commercio e Chiesa.

A quel punto finisce il turno. I turni successivi vengono condotti esattamente nello stesso modo, con i VP che vengono accumulati. La partita ha termine dopo 5 turni e vince il giocatore con il numero più alto di VP. Sebbene le due coppie di giocatori siano alleate di nome, di fatto ognuno gioca per sé stesso e talvolta ci si attacca a vicenda. Questo tipo di tradimento era normale a quell'epoca.

**Nota:** Non sono consentite discussioni strategiche e tattiche tra i giocatori. Per esempio, "Il Blu vince, quindi tu l'attacchi a Londra ed io lo faccio fuori a York". È particolarmente importante nella partita a 4 giocatori, dove i giocatori sono alleati.



**Punti Vittoria**  
( Victory Points )



**Punti Controllo**  
( Control Points )

# Conduzione della Partita

La partita consiste in 5 turni, ognuno dei quali rappresenta 10 anni. Ogni turno è composto da 8 fasi ed ogni fase finisce prima che si passi alla fase successiva. Il giocatore di cui è il turno viene chiamato Giocatore Attivo. Queste regole si applicano ad una partita a 4 giocatori. Le regole alternative per 2 e 3 giocatori sono riportate a pagina 18.

## Le 8 Fasi della Partita

1. Determinare l'ordine del turno
2. Pescare le carte
3. Riscuotere le entrate
4. Pianificazione
5. Disposizione
6. Corruzione
7. Combattimento
8. Parlamento

### 1. Determinare l'Ordine del Turno

- ❖ Al turno 1: uno alla volta, pescare a caso 4 Dischi Ordine Turno dei giocatori e posizzionarli sul grafico Ordine Turno.
- ❖ Ai Turni 2-5: L'ordine del turno viene determinato dalle posizioni relative sulla Striscia del Punteggio, con l'ultimo che va alla posizione 1 ed il penultimo nella posizione 2 e così via.



**Esempio:** Al termine del turno 1 il rosso è su 10 VP, il giallo su 12 VP, il verde su 13 VP ed il blu su 16 VP. Ne consegue che l'ordine del turno per il turno 2 è rosso, giallo, verde, blu.

Se nella Striscia del Punteggio c'è un pareggio, i giocatori a pari punti mantengono le loro rispettive posizioni del turno precedente.



**Continuazione dell'esempio:** Al termine del turno 2, il rosso ed il giallo sono ultimi, entrambi con 30 VP; al turno 3, il rosso sarà primo ed il giallo secondo, perché il loro ordine è lo stesso del turno 2.

## 2. Pescare le Carte

All'inizio di ciascun turno si pesca un certo numero di carte dal mazzo, le quali vengono posizionate a faccia in su di modo che siano visibili. Il numero di carte da pescare dipende dal turno di giuoco:

- ❖ Turno uno : 12 carte
- ❖ Turni 2 - 5 : 8 carte

### Carte Extra in un Turno

Durante la Fase di Combattimento è possibile che i Castelli Reali, le Città ed i Porti diventino neutrali. Le rispettive Carte Luogo vengono sottratte dai giocatori che le possedevano e poste a faccia in su sul Mazzo di Carte. All'inizio del turno successivo, per prima cosa vengono disposte queste carte, poi viene disposto il numero di carte di quel turno e le eventuali carte rimaste vengono riposte nella scatola.

**Esempio:** Se ci sono 2 carte Luogo a faccia in su in cima al mazzo all'inizio del turno 2, verranno disposte di modo che siano visibili prima queste 2 carte, poi le normali 8 carte. I giocatori possono ancora scegliere 2 carte ciascuno (totale di 8 carte) e le 2 carte rimaste vengono scartate. Riporle nella scatola.

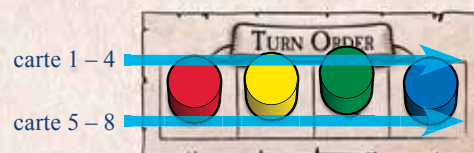
La fase Pescare le Carte viene effettuata in un ordine specifico, che ha inizio col giocatore 1. A turno, ogni giocatore sceglie una carta da quelle visibili e la posizione davanti a sé, fino a quando non sono state scelte tutte le carte.

Al Turno 1 l'ordine è: Giocatore 1, 2, 3, 4 per la scelta della prima carta, poi giocatore 4, 3, 2, 1 per la scelta della seconda carta, quindi giocatore 1, 2, 3, 4 per la scelta della terza carta.



**Esempio:** Il rosso prende la 1<sup>a</sup>, l'8<sup>a</sup> e la 9<sup>a</sup> carta.

Ai Turni 2-5: L'ordine rimane uguale. Il giocatore 1, 2, 3, 4 per la prima carta, il giocatore 1, 2, 3, 4 per la seconda carta.



**Esempio:** Il rosso prende la 1<sup>a</sup> e la 5<sup>a</sup> carta.



Esempio di visualizzazione di turno 3.



Una volta presa ogni carta, il giocatore deve dichiarare ciò che ha appena acquisito posizionando uno dei Cubetti/Cilindretti di proprietà sul tabellone sull'icona o sul Segnalino corrispondente alla carta pescata. I Cubetti si usano per i Luoghi mentre i Cilindretti si usano per le Personalità.

Quando viene pescato un Nobile, vengono presi i due Segnalini Nobile corrispondenti dall'icona di quel Nobile sul bordo del tabellone. Uno viene collocato nella sua zona di partenza del tabellone (in qualsiasi punto nella zona aperta, non sulle altre icone) con in cima un Cilindretto di proprietà. L'altro Segnalino viene posizionato sull'icona del Nobile sul Grafico Pianificazione del giocatore.

Quando viene pescata una Nave, viene posizionato uno dei Segnalini Nave sull'icona di quella Nave sul Grafico Pianificazione del giocatore. L'altro Segnalino Nave rimane nella sua posizione di partenza sul tabellone, con in cima il Cilindretto del proprietario.

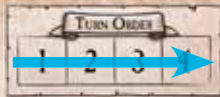
**Esempio:** Il giocatore rosso pesca Stafford, il Vescovo di Winchester ed il castello di Windsor. Posiziona il Segnalino Nobile Stafford in qualunque luogo del South East England. A quel punto posiziona un Cilindretto rosso su Stafford, un Cilindretto rosso sul Vescovo di Winchester ed un Cubetto rosso sul castello di Windsor. Prende l'altro Segnalino Stafford e lo posiziona sull'icona Stafford del proprio Grafico Pianificazione. Notare che il giocatore giallo possiede Neville, Winchester e Carisbrooke.

Quando viene pescata una carta Mercenario, il giocatore prende il numero di Segnalini Mercenari riportato sul Grafico Truppe per il turno in corso. Questi vengono conservati sul Grafico Pianificazione del giocatore, mentre la carta Mercenario viene riposta nella scatola. Questi Segnalini possono essere utilizzati durante il turno in corso oppure conservati per un turno successivo. Vengono utilizzati come Truppe normali, ma a costo zero. Una volta giocati nel Grafico di Pianificazione e quindi sul tabellone di giuoco, vengono rimossi al termine del turno. A quel punto vengono rimessi sul grafico Truppe.





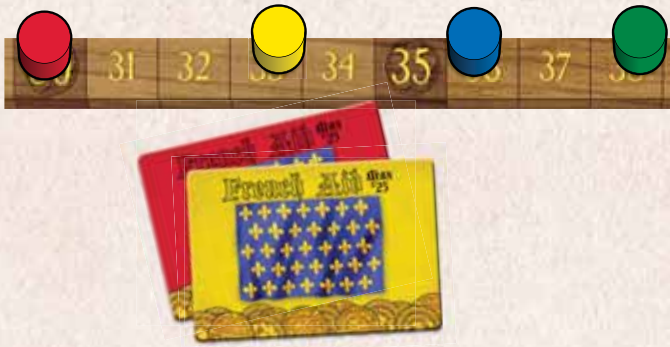
### 3. Riscuotere le Entrate



Le Città, i Vescovi, i Porti e le Navi producono entrate che vengono espresse sulle loro carte in Sterline Inglesi. Ogni giocatore, nell'ordine del turno, aggiunge le entrate totali delle carte scoperte dinanzi a sé e preleva la quantità in questione dalla Banca.

### Aiuto Francese

A questo punto, ai turni 2-5, tutti i giocatori tranne colui che è in testa nella Striscia del Punteggio, secondo l'ordine del turno, decidono se fare una visita in Francia al fine di raccogliere fondi. Qualora un giocatore desiderasse farlo, scambierà il suo gettone Aiuto Francese per una certa cifra in sterline, uguale alla differenza tra il suo punteggio e quello del giocatore in testa. Il gettone può essere utilizzato da ogni giocatore solamente una volta per partita e l'entità massima dell'aiuto è pari a £25. Una volta utilizzato, riporlo nella scatola.



**Esempio:** Il giocatore rosso potrebbe scambiare il suo gettone Aiuto Francese con £8 (38-30). Il giallo potrebbe ricavarci £5.

### 4. Pianificazione

Questa fase viene condotta da tutti i giocatori contemporaneamente. I giocatori celano il proprio Grafico di Pianificazione dietro agli schermi, quindi ponderano la propria strategia per il turno seguente e a quel punto "tracciano" le azioni in questione sul Grafico di Pianificazione. Le decisioni da prendere sono:

- ❁ Quanto offrire per il Capitano di Calais.
- ❁ Quali Navi e Nobili spostare.
- ❁ Quali Luoghi attaccare e difendere e quante Truppe comprare per questo scopo.
- ❁ Quanto spendere per corrompere Nobili, Vescovi e Capitano.

Tutto ciò viene fatto in segreto, spostando i Segnalini Nobili e Navi e posizionando Segnalini Truppe e Cubetti Corruzione sui Grafici di Pianificazione. In questa sezione, tutto viene posizionato sul Grafico di Pianificazione, non sul tabellone di giuoco.

### Offerta per il Capitano di Calais

Durante la Fase di Pianificazione, i giocatori possono posizionare del denaro su una delle due icone del Capitano di Calais, ubicate nelle zone Midlands o South East England del loro Grafico di Pianificazione, al fine di "indurre" il Re a conferirgli il titolo. Esso viene conferito al giocatore che offre la cifra maggiore. L'offerta monetaria di tutti i giocatori viene versata alla Banca.

Qualora l'offerta maggiore sia in parità, l'ordine di gioco determina il vincitore, per esempio il primo giocatore prevale sul secondo, etc. Questo conferimento dura solamente un turno e non può essere perduto durante la Fase di Corruzione. Dà 4 CP al giocatore durante la Fase Parlamento (e viene trattato come un nobile per spezzare i pareggi) e 4 VP quando vengono computati i Riconoscimenti Speciali. Al termine del turno, il gettone riconoscimento viene riportato alla posizione iniziale sul tabellone, pronto ad essere conferito nuovamente il turno successivo. Qualora nessuno dei giocatori offra nulla, quel turno il riconoscimento non viene assegnato.



**Esempio:** I giocatori possono posizionare del denaro in una qualsiasi delle due icone Capitano di Calais disponibili. Qualora il giocatore vinca, posiziona il Gettone Capitano di Calais sulla zona corrispondente del tabellone con in cima il Cilindretto di Proprietà



**Esempio:** In questo caso il giocatore rosso ha vinto con la propria offerta, collocata nel South East England, pertanto il Gettone Capitano di Calais viene posizionato in quella zona. Ciò dà al rosso 4 CP in South East England. Notare che il giocatore giallo possiede anche Londra, che vale 4 CP, ma più tardi, durante la Fase Parlamento, quando viene computata questa zona, il rosso prevarrà perché il Capitano di Calais è un Nobile ed i Nobili vengono considerati di più rispetto alle Città Grandi per risolvere le situazioni di parità.

## Muovere le Navi

Tutte le Navi partono dai loro Porti iniziali, ma durante ogni turno si possono spostare di un massimo di 2 zone marittime.

Gli spostamenti desiderati delle Navi vengono tracciati sul Grafico di Pianificazione. Il Segnalino Nave viene posizionato nella zona in cui si sposterà: posizionarlo su un lato o sull'altro del Grafico di Pianificazione, dove non vi sono icone.

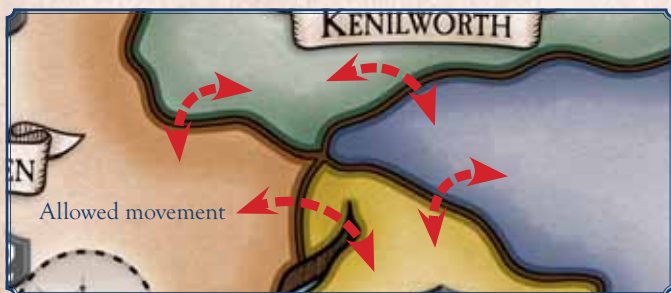


**Esempio:** Per spostare la nave di King's Lynn dalle Midlands verso nord nel Northern England, il Segnalino Nave King's Lynn viene spostato lì dalla sua posizione nelle Midlands e viene posizionato in una zona vuota sul lato destro della zona Northern England sul Grafico di Pianificazione. Nella Fase di Collocamento, ciò farà sì che la Nave di King's Lynn si sposti verso nord nella zona marittima adiacente al Northern England.

Notare che il potenziale di movimento di una Nave, pari a 2 zone marittime, consentirebbe ad una Nave a King's Lynn di raggiungere le Northern Marches o il West Country.

## Muovere i Nobili

Durante un turno, è possibile spostare i Nobili in una zona adiacente. Questo movimento viene tracciato nella stessa maniera descritta per le Navi. Il Segnalino Nobile viene collocato nella zona ove si desidera spostarlo: posizionarlo sul lato destro o sinistro del Grafico di Pianificazione, dove non vi siano icone.



**Nota:** Sono consentiti solamente movimenti ortogonali. Un Nobile non può, per esempio, spostarsi direttamente dal Wales al South East England.

## Regole per il Posizionamento delle Truppe

Una volta acquistate, le Truppe vengono utilizzate per difendere i Luoghi già di proprietà di un giocatore oppure per attaccare Luoghi di proprietà di altri giocatori. (Pertanto, è possibile collocare le Truppe solo su Castelli Reali, Città e Porti).

Non si possono utilizzare le Truppe per attaccare Luoghi neutrali, ovvero Luoghi su cui non v'è alcun Cubetto di Proprietà. Al fine di attaccare i Luoghi d'un altro giocatore, il Giocatore Attivo deve essere presente a sua volta in quella zona del tabellone. Per soddisfare questo requisito, occorre che vi sia un Cubetto o un Cilindretto di proprietà.

**Nota:** a condurre l'attacco sono le Truppe ordinate per quel Luogo, non i Nobili, che semplicemente rimangono in quella zona e danno Punti Controllo. Non si collocano mai sull'icona che subisce l'attacco.



**Esempio:** Solo il rosso (Windsor e Stafford) ed il giallo (Vescovo di Winchester) sono presenti in South East England. L'unico attacco consentito in South East England sarebbe quello del giallo che attaccasse Windsor (La Torre di Winchester non può essere attaccata, dato che nessuno la possiede e che i Vescovi ed i Nobili non possono essere attaccati). Tuttavia, durante questa Fase di Pianificazione, il blu potrebbe ordire una mossa per Neville da West Country nel South East England. In questo modo il blu sarebbe presente nel South East England, sempre durante lo stesso turno, pertanto il blu potrebbe collocare Truppe su Windsor sul suo Grafico di Pianificazione e avrebbe la possibilità di attaccare Windsor durante la fase successiva. Sebbene Neville si sposti, il blu potrebbe sempre effettuare attacchi sugli altri Luoghi del giocatore in West Country, perché il blu vi era presente durante il turno in corso. Per esempio, il blu potrebbe attaccare anche Carisbrooke.

## Mobilizzazione delle Truppe

Qualora un Luogo debba essere difeso oppure un Luogo di un avversario venga attaccato, posizionare il numero richiesto di Truppe sull'icona di quel Luogo. Il costo per mobilitare un esercito è pari a £3 per ogni Segnalino Truppa.

Qualora il giocatore disponga di Segnalini Mercenari, potrà collocarli sul suo Grafico di Pianificazione sulle icone dei Luoghi che intende attaccare o difendere. È possibile che vengano separati e collocati in luoghi diversi, da soli oppure con le Truppe di quel giocatore. Non v'è alcun costo da pagare per i Mercenari.

## Corrompere i Nobili



I Nobili sul tabellone non possono attaccare o essere attaccati, ma un giocatore può tentare di corrompere i Nobili di altri giocatori per farli passare dalla sua parte. Per questo scopo, posizionare un Cubetto Corruzione di colore nero sull'icona dei Nobili in questione. Per ogni Nobile il costo della corruzione è il doppio rispetto al numero di Punti Controllo di quel Nobile.



I giocatori possono voler contrastare la minaccia di defezione dei propri Nobili causata da un avversario sborsando denaro in corruzione per mantenerne la lealtà. A questo scopo, posizionare un Cubetto Corruzione di colore bianco sul Segnalino di un Nobile che già si possiede. Questa operazione ha un costo equivalente al numero di Punti Controllo del Segnalino Nobile in questione.

## Corrompere i Vescovi



Analogamente a quanto detto per i Nobili, non è possibile attaccare i Vescovi, tuttavia è possibile comprare la loro lealtà. La procedura è esattamente identica a quella per corrompere i Nobili, se non che il costo da sostenere dipende dalle entrate del Vescovo. Per corrompere il Vescovo di un avversario (Cubetto di colore nero) il prezzo è il doppio rispetto alle entrate, mentre per preservarne la lealtà (Cubetto di colore bianco) è pari alle entrate.



## Corrompere le Navi

È possibile corrompere un Capitano, facendo sì che la Nave cambi alleanza. Ciò avviene esattamente nello stesso modo, posizionando 1 Cubetto Corruzione di

colore nero sull'icona Nave di un avversario per far sì che cambi lato, oppure posizionando un Cubetto Corruzione di colore bianco sul Segnalino Nave che si possiede già per mantenerne la lealtà.

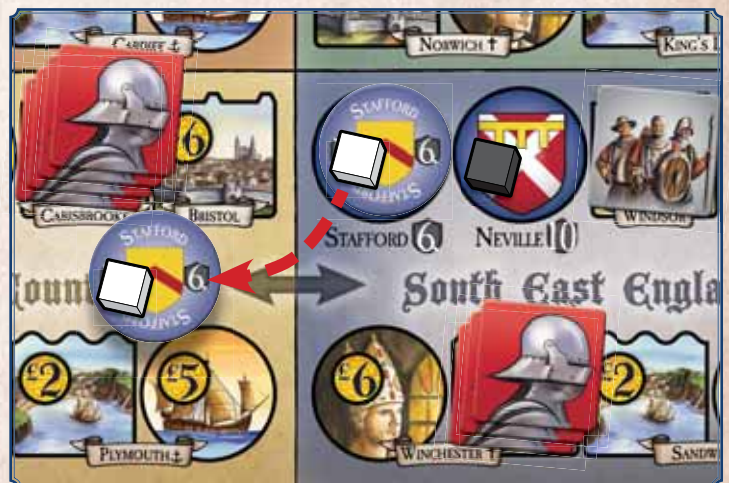
Per calcolare i costi, si utilizzano le entrate della Nave: il doppio delle entrate della Nave per corrompere la Nave di un avversario, la stessa cifra delle entrate di una Nave per mantenerne la lealtà.

## Fine della Pianificazione

Allorché ogni giocatore porta a compimento la propria pianificazione, è tenuto a porre il proprio Gettone Casa Reale a faccia in giù. Quando hanno terminato tutti i giocatori, si girano a faccia in su tutti i Gettoni Casa Reale ed il giuoco prosegue con la fase successiva.



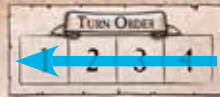
**Esempio di utilizzo del Grafico di Pianificazione:** Sfruttiamo la situazione dell'ultimo esempio, aggiungendo il giallo che ora possiede Winchester. Il rosso intende attaccare Winchester con 3 Truppe, sposta Stafford in West Country per esservi presente, al fine di attaccare Carlsbrooke con 4 Truppe. Vuole difendere Windsor con 1 Truppa, corrompere Stafford affinché continui ad essergli leale e corrompere Neville affinché cambi lato.



**Esempio:** In questa sede si illustra l'utilizzo da parte del rosso del Grafico di Pianificazione per effettuare la sua mossa prevista. Posiziona 3 segnalini Truppa su Winchester (costo £9), sposta il Segnalino Stafford nel settore West Country del Grafico di Pianificazione e posiziona 4 Segnalini Truppa su Carlsbrooke (£12). Posiziona un Segnalino Mercenario su Windsor (gratis), un Cubetto Corruzione di colore bianco su Stafford (costo  $1 \times 6 = £6$ ) ed un Cubetto Corruzione di colore nero su Neville (costo  $2 \times 10 = £20$ ). Il costo totale ammonta a £47.

**Nota:** Stafford verrà spostato in West Country, ma sono le Truppe ad attaccare Carlsbrooke. Stafford porterà i suoi 6 CP nella zona per contribuire successivamente a guadagnare Punti Vittoria, ma la sua "forza" non viene ag-giunta nella lotta per Carlsbrooke.

## 5. Disposizione



### Acquisto

Tutti i giocatori rimuovono contemporaneamente gli schermi al fine di svelare i propri Grafici di Pianificazione. (Mettere da parte gli schermi fino alla Fase di Pianificazione del turno successivo). Tutte le somme posizionate sull'icona Capitano di Calais vengono annunciate e riposte nella banca. Il giocatore che ha speso di più si appropria del Gettone Capitano di Calais e lo colloca sul tabellone o nelle Midlands o in South East England, a seconda del luogo in cui ha effettuato l'offerta nel Grafico di Pianificazione, e vi colloca sopra il suo Cilindretto di proprietà. *Ciò rappresenta il Capitano di Calais che conduce la propria guarnigione di Calais dalla Francia e che sbarca o nelle Midlands o in South East England.*

Il resto della fase viene effettuato in ordine di turno inverso (4°, 3°, 2° e quindi 1° giocatore). I giocatori guardano i propri Grafici di Pianificazione e calcolano il costo di ciò che hanno fatto. Calcolare il costo di ogni Cubetto Corruzione, a cui si aggiunge il costo di tutti i Segnalini Truppe (ogni Truppa costa £3). Questi fondi vengono trasferiti alla Banca.

### Mancanza di Fondi

Qualora i giocatori non dispongano di fondi sufficienti per finalizzare i propri acquisti, sono tenuti a pagare ciò che possono, nel seguente ordine:

1. Offerte per il Capitano di Calais
2. Cubetti Corruzione di colore bianco
3. Cubetti Corruzione di colore nero
4. Truppe

Nelle summenzionate categorie 2, 3 e 4, gli acquisti vengono effettuati nell'ordine elencato sul Grafico Punti di Controllo: prima i Nobili e per ultime le Navi. Qualora sia necessario risolvere un pareggio per il medesimo tipo d'acquisto, ma da zone diverse, si paghino gli acquisti nell'ordine corrispondente al numero di Voti prodotto da ogni zona (dal maggiore al minore). Con i Nobili, si paghino prima i Cubetti di Corruzione sui Nobili di rango maggiore. Se vi sono pareggi tra i Nobili, avvalersi delle loro province di partenza secondo la regola summenzionata per la risoluzione dei pareggi.

**Esempio:** *il rosso dispone di due Truppe su Pontefract e di due su Kenilworth. Dato che non ha fondi sufficienti per acquistare entrambe le serie di Truppe, deve acquistare quelle su Pontefract – il Northern England (9 Voti) prevale sulle Midlands (8 Voti).*

### Acquisti e Spostamenti “Illeciti”

Qualora gli acquisti intentati da un giocatore siano illeciti o illogici, non è tenuto a pagarli. Ecco alcuni esempi: Cubetti Corruzione posizionati su Personalità non possedute da alcuno; Truppe posizionate in Luoghi non posseduti da alcuno; Cubetti Corruzione di colore bianco sui Nobili di un avversario; Cubetti Corruzione di colore nero sui Nobili che si possiedono. Qualora sia stato ordinato ad un Nobile o ad una Nave di spostarsi in una zona o in una zona marittima che non può raggiungere, esso o essa rimane nella sua posizione attuale.

### Disposizione

Qualora un giocatore abbia spostato un Nobile o una Nave in una zona diversa, spostare il Segnalino Nobile o Nave corrispondente sul tabellone in quella zona. Vengano posizionati sul tabellone i Segnalini Truppe e Mercenari nei Luoghi determinati sul Grafico di Pianificazione. Qualora il giocatore possieda il Luogo, colloca i Segnalini Truppe al di sotto del proprio Cubetto di Proprietà, su quel Luogo che sono pronti a difendere. Se il Luogo è di proprietà di un avversario, li colloca accanto al Luogo in questione come forza di attacco. Se ad attaccare sono solo dei Mercenari, il giocatore vi appone sopra il proprio Cilindretto di proprietà.

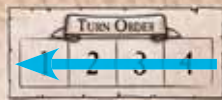
Gli eventuali Cubetti Corruzione vengono posizionati sul tabellone sul rispettivo Segnalino Nobile, Segnalino Nave o carta Vescovo.



**Esempio:** *Questo esempio illustra le modifiche al tabellone di giuoco che avvengono in séguito all'utilizzo da parte del rosso del Grafico di Pianificazione evidenziato nell'ultimo esempio. Il rosso prende le 3 Truppe da Winchester sul Grafico di Pianificazione e le dispone accanto a Winchester sul tabellone. Posiziona il Cubetto Corruzione di colore bianco su Stafford, quindi lo sposta in West Country. Colloca le 4 Truppe accanto a Carisbrooke. Colloca il solo Mercenario su Windsor.*

*Notare che il blu ha spostato Neville in South East England ed ha anche attaccato Winchester. Dal momento che il blu si muove dopo il rosso nell'Ordine del Turno, le sue 3 Truppe vengono posizionate sotto quelle del rosso; attaccherà Winchester dopo che l'avrà fatto per primo il rosso.*

## 6. Corruzione



Ogni giocatore effettua le proprie operazioni di corruzione in ordine di turno inverso, cominciando dal giocatore 4. Costui prende i Cubetti Corruzione di colore nero del proprio Grafico di Pianificazione e li dispone sulle Personalità degli avversari. Si determini l'esito per ogni Cubetto Corruzione di colore nero. Qualora vi sia un Cubetto Corruzione di colore bianco sul Segnalino o sull'icona di una Personalità, il tentativo di corruzione fallisce (il Cubetto di colore nero viene restituito al Giocatore Attivo ed il Cubetto di colore bianco viene restituito al suo proprietario). Qualora non vi sia alcun Cubetto di colore bianco sulla Personalità in questione, il tentativo è coronato da successo. Il giocatore che la possiede toglie il proprio Cilindretto di proprietà dalla Personalità ed il Giocatore Attivo appone uno dei propri Cilindretti di proprietà sulla Personalità, ovvero sul Segnalino Nobile, sul Segnalino Nave o sull'icona Vescovo. Il nuovo proprietario prende la carta della Personalità, quindi, nel caso di un Nobile o di un Capitano, prende il Segnalino della Personalità dal Grafico di Pianificazione del precedente proprietario e lo colloca sul proprio Grafico di Pianificazione in corrispondenza della zona che occupa sul tabellone. Inoltre, si riprende il Cubetto Corruzione di colore nero. Può capitare che una certa Personalità passi di mano più volte in questa fase, qualora il giocatore 3, 2 o 1 corrompa successivamente la stessa Personalità.

Notare che una volta che un giocatore ha giocato un Cubetto Corruzione di colore nero ed ha tolto un Cubetto di colore bianco da una certa Personalità, ogni successivo tentativo da parte di un altro giocatore di giocare un Cubetto di colore nero sulla medesima Personalità andrà a buon fine. Quando su una Personalità non vi sono Cubetti di colore bianco, l'ultimo giocatore nell'ordine del turno inverso che vi giuoca sopra un Cubetto di colore nero ne assumerà la proprietà e la sottrarrà a qualsiasi giocatore che l'abbia a sua volta corrotta in un momento precedente della medesima fase.

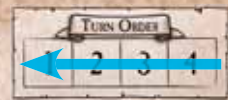
Notare altresì che qualora un giocatore perda un Nobile a causa di una corruzione e questi fosse l'unica presenza del giocatore nella zona, gli attacchi del giocatore nella zona in questione continuano comunque. Il giocatore era presente nella zona (con quello stesso Nobile) durante la fase di Collocamento, quando sono state disposte le Truppe.

Al termine della fase, tutti i rimanenti Cubetti Corruzione di colore bianco vengono restituiti ai rispettivi proprietari.



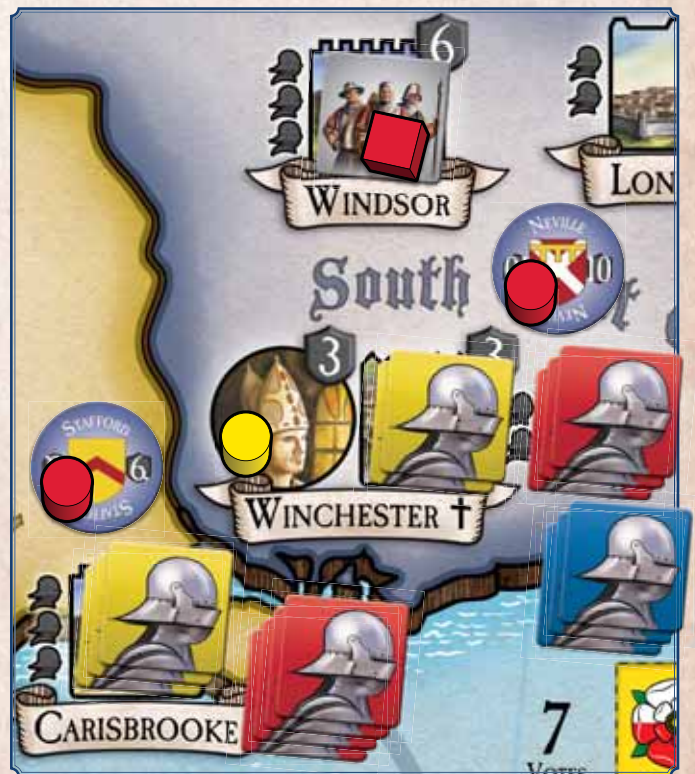
**Esempio:** Il rosso prende il Cubetto Corruzione di colore nero dal proprio Grafico di Pianificazione e lo posiziona su Neville. Il blu non aveva messo un Cubetto Corruzione di colore bianco su Neville, che pertanto cambia alleanza. Si sostituisce il Cilindretto blu col Cilindretto rosso. Il blu consegna la carta Neville ed il Segnalino Neville sul proprio Grafico di Pianificazione nel settore South East England. A questo punto il rosso riprende il proprio Cubetto Corruzione di colore nero.

## 7. Combattimento



Ogni giocatore effettua il combattimento in ordine di turno inverso (dal 4° al 1°). Si svolge una battaglia in ogni Luogo ove il Giocatore Attivo abbia Truppe adiacenti ad un Luogo di proprietà di un avversario. Il Cubetto di Proprietà del difensore viene sostituito dal numero adeguato di Segnalini Truppe "guarnigione" indicato dal numero di icone Truppe accanto al Luogo: **Castello Reale, 3 Truppe; Città, 2 Truppe; Porto, una Truppa**. La battaglia viene risolta da ogni giocatore contemporaneamente togliendo un Segnalino Truppa. Nel momento in cui uno dei due schieramenti perde l'ultimo Segnalino Truppa, la battaglia ha termine. Se li finisce per primo il difensore, vince l'attaccante, che posiziona i rimanenti Segnalini Truppa sull'icona del Luogo in questione. Inoltre si impossessa della carta Luogo sottraendola al precedente proprietario e la colloca dinanzi a sé. In questo momento non viene posizionato sul Luogo alcun Cubetto di Proprietà. Qualora prevalga il difensore, vengono lasciate dove sono eventuali Truppe residue. Qualora entrambi i giocatori perdano l'ultima Truppa contemporaneamente, allora nessuno possiede il luogo e la carta Luogo viene rimessa a faccia in su in cima al Mazzo di Carte. Se il Luogo viene attaccato nuovamente durante lo stesso turno, il nuovo attaccante può prendere possesso della carta dalla sommità del Mazzo.

La procedura testé descritta si applica per tutte le battaglie in cui è coinvolto il Giocatore Attivo. Allorché queste saranno giunte al termine, comincia la Fase di Combattimento del giocatore successivo. È possibile che un Luogo cambi proprietà più volte, qualora successivamente altri giocatori attacchino il medesimo Luogo e vincano. Le eventuali Truppe rimaste al termine di una pugna precedente possono essere chiamate a difendersi dagli attacchi dei giocatori successivi. Notare che una volta scambiato il Cubetto di Proprietà per le Truppe della guarnigione al momento del primo attacco, nessun altro giocatore riceverà il vantaggio in questione per il resto della Fase di Combattimento del turno in corso. Gli attacchi successivi devono semplicemente sconfiggere il numero di Segnalini Truppa che occupano il Luogo.



**Esempio:** Il giallo ha collocato i suoi Cubetti di Proprietà con le relative guarnigioni, ovvero 3 Truppe su Carisbrooke e 2 Truppe su Winchester.



**Esempio:** Il rosso ha attaccato Winchester con 3 Truppe ed ha rimosso 2 Truppe del giallo, lasciando una sola Truppa su Winchester. Le 3 Truppe del Giallo sono state rimosse da Carlsbrooke, lasciando il rosso con una Truppa. Il rosso prende le carte Winchester e Carlsbrook dal giallo.



**Esempio:** Durante il turno del blu, costui ha attaccato Winchester con 3 Truppe, rimosso la Truppa del rosso e posizionato le sue 2 rimanenti Truppe su Winchester. Il blu prende la carta Winchester dal rosso.

Al termine di questa fase, vengono collocati Cubetti di Proprietà su tutti i Luoghi ove ha avuto luogo una pugna (a meno che ora non siano neutrali). A quel punto vengono rimossi dal tabellone e restituiti ai rispettivi proprietari tutti i Segnalini Truppa. Eventuali Mercenari rimasti sul tabellone vengono rimessi nel grafico Truppe. In effetti, dette Truppe divengono la guarnigione del Luogo. Una volta posizionati i Cubetti di Proprietà, i giocatori riceveranno i benefici delle Truppe di guarnigione se subiranno attacchi il turno successivo.



**Esempio:** Al termine della Fase di Combattimento, il rosso toglie i suoi Mercenari da Windsor e le sue Truppe da Carlsbrooke e posiziona un solo Cubetto di colore rosso su quest'ultimo (ha già preso la carta Carlsbrooke dal giallo). Il blu toglie le sue 2 Truppe da Winchester e vi posiziona il proprio Cubetto di colore blu. (Ha già preso la carta Winchester dal rosso).

## 8. Parlamento

### Assegnazione dei Punti Vittoria di ogni Luogo

In questa fase i giocatori ricevono VP se hanno il primo ed il secondo numero più alto di Punti Controllo in ogni zona. I pareggi vengono risolti utilizzando il Grafico Punti di Controllo: le icone hanno la priorità da sinistra a destra (i Nobili prevalgono sui Castelli Reali, i Castelli Reali prevalgono sulle Città Grandi, etc.). Qualora entrambi i giocatori abbiano dei Nobili, prevale il Nobile di rango più elevato. Qualora i Nobili siano di pari grado, si guardino il secondo o il terzo Nobile di ogni giocatore. Se le Navi sono in parità, risolvere il pareggio utilizzando l'Ordine del Turno. A partire dalle Northern Marches, ogni giocatore somma i CP delle Personalità o dei Luoghi di cui è in possesso. Il primo ed il secondo in ogni zona riceve i VP indicati accanto al Segnalino Casa Reale di quella zona sul tabellone di giuoco.



**Esempio:** Il rosso ha 12 CP (Percy 9, Vescovo di York 3) ed anche il giallo ha 12 CP (Plantagenet 9, Lincoln 3). Prevale il rosso, poiché il Vescovo è situato un passo a sinistra rispetto ad una Città sul Grafico Punti di Controllo, pertanto risolve la parità.



**Esempio (calcolo del punteggio per Northern England):**  
Il giallo ha 10 CP (Neville 8, Kingston 2). Anche il rosso ha 10 CP (Pontefract 6, York 4). Prevale il giallo, perché i Nobili hanno la priorità. Il giallo riceve 9 VP, mentre il rosso riceve 6 VP.



**Esempio:** Il rosso ha Percy 9 e York 4 (13 CP), mentre il giallo ha Plantagenet 9 ed Herbert 4 (13 CP). Prevale il giallo: entrambi hanno Nobili di pari grado, ma il secondo Nobile del giallo, Herbert, ha la priorità su una Città Grande.

## Determinazione dei Voti in Parlamento

Una volta assegnati i Punti Vittoria in una zona, occorre determinare il sostegno per il Re. I due Lancasteriani ed i due Yorkisti assommano i propri Punti Controllo per la zona in questione per vedere quale Casa Reale goda del maggiore sostegno. Le situazioni di parità vengono risolte utilizzando il Grafico Punti di Controllo, come in precedenza. La fazione vincente ottiene il numero di Voti in Parlamento indicato a sostegno della propria Casa Reale. Voltare il Segnalino Casa Reale di quella zona a faccia in su dalla loro parte. Qualora nella zona non sia presente alcun giocatore, rimuovere il Segnalino dal tabellone per il turno in corso: la zona in questione non avrà Voti in Parlamento.

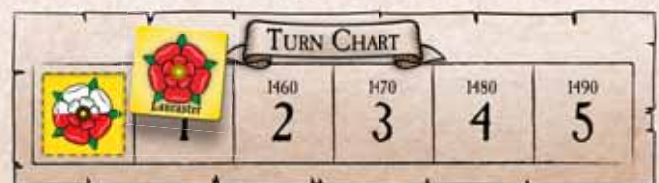


**Esempio:** Il rosso e il blu sono Lancasteriani e hanno 13 CP (Pontefract 6, York 4, Lincoln 3). Il giallo e il verde sono Yorkisti e hanno 13 CP (Neville 8, l' vescovo di York 3, Kingston 2). Vincono gli Yorkisti, poiché hanno l'elemento di maggior valore: Neville. Viene collocato un Segnalino Casa Reale col lato Bianco in alto sull'icona Rosa per Northern England.

Una volta fatto ciò nelle Northern Marches, procedere allo stesso modo e assegnare i VP ed i Segnalini Casa Reale per Northern England, Midlands, South East England, West Country e Wales.

Una volta calcolati i punti per tutte le zone, entrambe le parti assommano i propri Voti in Parlamento guadagnati dalle zone in cui hanno vinto. Verificare semplicemente il Segnalino Casa Reale in ogni zona per vedere quale parte risulta vincente dalle Votazioni. La Casa Reale col maggior numero di Voti vince (l' "Erede Reale" della loro Casa diviene Re). I 2 giocatori che sostengono quella Casa guadagnano 5 VP ciascuno. Posizionare un Segnalino Casa Reale per quella fazione sullo spazio del turno in corso sul Grafico Turni per registrare l'evento.

**Esempio:** Osservando le Creste di entrambe le Case Reali, vediamo che i Lancasteriani controllano Northern Marches (4 Voti), Northern England (9 Voti) e South East England (7 Voti). Gli Yorkisti controllano Midlands (8 Voti), West Country (6 Voti) e Wales (5 Voti). Vincono i Lancasteriani (30 Voti a 19) e per questo turno reclamano il Re. Viene posizionato un Segnalino Casa Reale di Lancaster sullo spazio del turno 1 del Segna Turni ed ognuno dei due giocatori Lancasteriani riceve 5 VP.





## Assegnazione di Riconoscimenti Speciali

Vengono reclamati Gettoni Riconoscimento Speciale non appena un giocatore qualsiasi soddisfa i criteri necessari, ma ad essi vengono attribuiti i punti solamente al termine di ogni Fase Parlamento. I giocatori ricevono 4 VP per ogni Gettone Riconoscimento Speciale che posseggano. Per questo riconoscimento si applica la medesima procedura, conferendolo al primo giocatore che possieda 2 Vescovi. L'*Arcivescovo di York* viene considerato alla stregua di un Vescovo ai fini del presente riconoscimento.

### Lord Alto Ammiraglio d'Inghilterra

Il primo giocatore a possedere 2 Navi preleva il Gettone di Riconoscimento Lord Alto Ammiraglio e lo pone dinanzi a sé. Mantiene il riconoscimento fintanto che un altro giocatore non abbia più navi di lui o fintanto che egli non abbia più 2 Navi. Se il possessore del riconoscimento perde una Nave (e ora abbia meno di 2 Navi o ne abbia meno di altri giocatori), il primo giocatore in ordine di turno che abbia il maggior numero di Navi (ma non meno di 2) raccoglie il riconoscimento. Qualora nessun giocatore abbia almeno 2 Navi, il Gettone viene restituito al tabellone.

### Arcivescovo di Canterbury

Per questo riconoscimento si applica la medesima procedura, conferendolo al primo giocatore che possieda 2 Vescovi. L'*Arcivescovo di York* viene considerato alla stregua di un Vescovo ai fini del presente riconoscimento.

### Connestabile della Torre di Londra

Come in precedenza. Il riconoscimento in questione viene conferito al primo giocatore che possieda 2 Castelli Reali.

### Guardiano dei Cinque Porti

Come in precedenza. Il riconoscimento in questione viene conferito al primo giocatore che possieda 2 Porti.

### Capitano di Calais

Questo conferimento viene attribuito ogni turno al giocatore che offre la cifra più elevata sull'icona Capitano di Calais del Grafico di Pianificazione durante la Fase di Pianificazione.

## Bonus di Punteggio

Al termine della Fase Parlamento, vengono calcolati anche alcuni bonus.

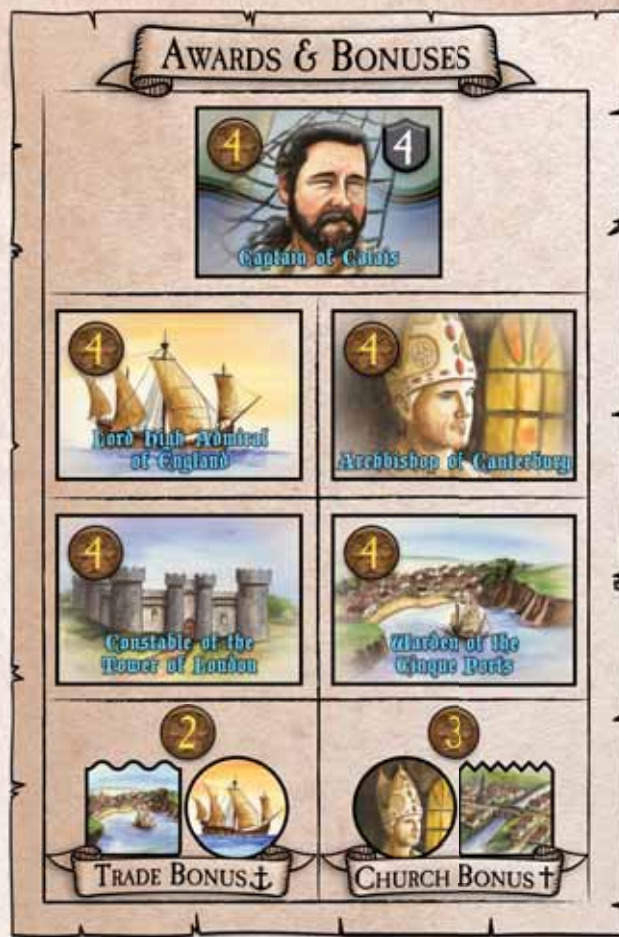
### Bonus Commerciale

Per ogni Porto e Nave dello stesso Porto in possesso di un giocatore, costui riceve un Bonus Commerciale pari a 2 VP.

**Nota:** La Nave non deve necessariamente essere nel suo Porto per ricevere questo premio.

### Bonus Ecclesiastico

Per ogni Città Cattedrale e Vescovo della stessa Città in possesso di un giocatore, costui riceve un Bonus Ecclesiastico pari a 3 VP.



## Fine del Turno

A questo punto il turno ha termine. Riporre il Gettone Capitano di Calais nel grafico Riconoscimenti e Bonus. Spostare il Segna Turno al turno 2 e disputare i turni da 2 a 5 nella medesima maniera.

## Fine della Partita

La partita ha termine alla fine del turno 5 e vince il giocatore col maggior numero di VP. In caso di parità, prevale il giocatore la cui Casa Reale ha conquistato il "Re" il maggior numero di volte: controllare i Segnalini Casa Reale sul Grafico Turni. Qualora entrambi i giocatori in parità appartengano alla medesima Casa, avvalersi dell'ordine del Grafico Punti di Controllo al fine di determinare il vincitore: Nobile di rango più elevato, quindi secondo Nobile di rango più elevato, etc., quindi il maggior numero di Castelli Reali, il maggior numero di Città Grandi, etc.



## Regole Speciali per le Navi

1. Le Navi possono spostarsi di un massimo di 2 zone marittime, che vengono delineate mediante linee di colore blu nel mare. Che la Nave sia nel suo Porto o nella zona marittima adiacente, può spostarsi per un massimo di due zone marittime da essa. Per esempio, una Nave a Plymouth potrebbe spostarsi verso nord nella zona marittima al largo del Wales o del Northern England. Oppure potrebbe salpare verso oriente nella zona marittima al largo di South East England o delle Midlands.
2. Una volta spostate dai Porti di partenza, si posizionano i Segnalini Nave ovunque nella zona marittima in cui si sono spostate (queste Navi commerciano con altri Porti non presenti nel giuoco). Qualora una Nave faccia ritorno alla zona marittima adiacente al proprio Porto di partenza, viene riposizionata sull'icona Nave accanto al suo Porto.
3. Le Navi non contano allo scopo di essere presenti in una zona, al fine di attaccare un Luogo. Per esempio, qualora un giocatore non abbia Cubetti o Cilindretti di proprietà in Northern England, non potrebbe spostare la sua Nave da Berwick di una zona marittima in giù verso Northern England e dichiarare di essere presente al fine di attaccare un Luogo.
4. Le Navi nei loro rispettivi Porti di partenza non possono essere attaccate dalle Truppe. È possibile solamente corrompere il Capitano di una Nave.
5. Le Navi nelle zone al largo delle coste (compresa la costa occidentale delle Northern Marches e di Northern England) continuano a contribuire con i loro 2 CP per il controllo di qualsivoglia zona in cui si trovino.

**Esempio:** Il rosso ha 6 CP in South East England (Porto di Sandwich 2, Nave di Sandwich 2, Nave di Plymouth 2), il giallo ha 4 CP (Londra). Il rosso ottiene 7 VP, il giallo ottiene 4 VP.

## Regole per 2 & 3 Giocatori

Tutte le regole sono esattamente identiche a quelle per le partite a 4 giocatori, eccezione fatta per quanto segue:

1. Non vengono consegnati Gettoni Casa Reale all'inizio della partita. Ogni giocatore giuoca come famiglia Nobile individuale, non necessariamente allineata ad una particolare Casa.
2. Non collocare gli 11 Segnalini Casa Reale sul tabellone. Non si usano nelle partite a 2 o a 3 giocatori.
3. Il numero di carte poste scoperte in ogni turno della partita dipende dal numero dei giocatori. 2 giocatori: 12 carte al turno 1, quindi 8 carte ai turni da 2 a 5. 3 giocatori: 9 carte per turno.
4. Una volta assegnati i VP in ogni zona, non v'è alcuna fase di "Determinazione dei Voti in Parlamento". Nessuna Casa Reale vince le zone, non viene eletto alcun Re e nessun giocatore ottiene 5 VP per essere allineato alla Casa Reale del Re.

## Regole Importanti

- ❖ È possibile attaccare o corrompere solamente i Luoghi o le Personalità del tabellone in possesso di qualcuno, non quelle prive di possessore.
- ❖ Per attaccare in una zona, occorre esservi presente.
- ❖ Le Navi non rendono presenti in una zona al fine di attaccare in quella zona.
- ❖ Durante un turno, un Nobile che si sposta è presente in due zone: quella di partenza e quella di arrivo. Pertanto è possibile effettuare attacchi in *ognuna* di queste due zone e questi attacchi rimangono validi anche se il Nobile che è presente in queste zone viene corrotto. Il Nobile non combatte personalmente, pertanto i Nobili non occupano mai i Luoghi.
- ❖ È possibile corrompere qualsiasi Personalità sul tabellone in possesso di qualcuno, senza che sia necessario essere presenti nella zona.
- ❖ Pescare le carte, corrompere, le battaglie e ricevere i Riconoscimenti Speciali dipendono fortemente dall'ordine del turno, che pertanto deve essere rigorosamente rispettato.

## Consigli di Giuoco

**I**n questo giuoco, la pecunia è di grande importanza. Grazie ad essa è possibile ingraziarsi i favori del Re e sperare di essere nominato Capitano di Calais. Si possono radunare Truppe, che occupano i Luoghi dell'avversario, oppure corrompere Nobili, Vescovi e Capitano. A sua volta, ciò si traduce in un guadagno di maggiore pecunia, di un maggior numero di Punti Controllo e pertanto di un maggior numero di Punti Vittoria. V'è un effetto a catena, pertanto presta particolare attenzione a un giocatore che abbia entrate di £10-£12 più alte di chiunque altro. Anche se quel giocatore è della tua stessa Casa Reale, occorre ritenerlo una minaccia ed attaccarlo per fargli calare le entrate, acciò che siano allo stesso livello degli altri. La ricchezza si riflette sul Tabellone del Punteggio, pertanto evita che un giocatore si trovi mai ad avere 10 VP di vantaggio.

**I**n secondi, i Nobili ti forniscono la mobilità e la capacità di attaccare in zone ove non sei presente. Nuovamente, ciò è di maggiore importanza nei primi 2 turni, allorché le carte che hai pescato potrebbero consentirti di essere presente solamente in alcune zone. Due Nobili ubicati in posizione centrale danno una grande flessibilità di movimento e costringono gli avversari ad indovinare in quali zone si sposteranno.

Nondimeno, i Nobili non danno entrate, pertanto il potere politico che donano potrebbe essere corrotto da un avversario che abbia adottato una strategia puramente economica. Ne consegue che uno degli aspetti di maggior criticità del giuoco è quello di raggiungere l'equilibrio tra Nobili ed entrate.

**L**'Aiuto Francese è di vitale importanza per un giocatore che si sia visto privare delle entrate. Fornisce una grandiosa opportunità di risalire da una posizione svantaggiata. Questi fondi devono essere spesi saggiamente. Qualora il giocatore non riesca a riprendere la testa della classifica durante il turno in cui s'avvale dell'Aiuto Francese, gli sarà difficile recuperare. Il momento del suo utilizzo diviene di cruciale importanza, ma chi può dire quando le proprie fortune sono al minimo? L'Ordine del Turno per scegliere le carte, corrompere e battaglia favorisce coloro che sono indietro nella partita. Per esempio, qualora tu sia ultimo o penultimo a distanza di 15 punti dal primo in classifica, forse è il momento giusto per ricorrere all'Aiuto Francese. Giacché il massimo aiuto pecuniario è pari a £25, tanto più il proprio distacco dal primo in classifica è vicino a 25 VP, tanto più facile diviene prendere questa decisione.

**C**on l'aumento del numero di Luoghi e Personalità posseduti, viene la tentazione di cercare di difenderne quanti più possibile. In questo modo sovente si sprecano preziose risorse finanziarie. È meglio mettersi sull'offensiva e sottrarre Luoghi e Personalità agli avversari. Ci si limiti a difendere ciò che è vitale dal punto di vista finanziario o strategico (che aiuta a vincere nelle zone importanti come Northern England, Midlands o South East England).

**I** meccanismi del giuoco contribuiscono ad impedire la fuga solitaria in cima alla classifica, pertanto nessun giocatore dovrebbe, nelle fasi iniziali della partita, divenire il bersaglio perché è troppo avanti nella Tabella del Punteggio. Un vantaggio maggiore implica anche un maggiore Aiuto Francese, pertanto occorre attaccare di più i giocatori più forti anziché quelli più deboli. Non è desiderabile che dei Nobili desolati ti raggiungano con un Aiuto Francese di grande entità.

**I** Riconoscimenti e i Bonus Speciali possono farti accumulare un gran numero di VP nell'arco di 5 turni. È bene che i giocatori non ne sottovalutino l'utilità.

# Panoramica Storica

Le Guerre delle Due Rose (1455-1487) furono una serie di lotte dinastiche tra le grandi Case Reali pretendenti al trono di Lancaster e di York. Le potenti famiglie nobili d'Inghilterra si schierarono con l'una o con l'altra Casa e combatterono una serie di Guerre Civili sporadiche che terminarono con la vittoria di Lancaster e l'incoronazione a Re di Enrico Tudor.

## Premesse del Conflitto

Il conflitto sorse dalla linea ereditaria controversa che risaliva al tempo di Edoardo III, morto nel 1377. Il suo legittimo erede, il nipote Riccardo II, venne spodestato dal cugino Enrico di Bolingbroke, Duca di Lancaster (Enrico IV) nel 1399, che diede origine al dominio dei Re di Lancaster. Suo figlio Enrico V mantenne il controllo della corona grazie al suo buon governo ed a certe vittorie militari, come quella di Agincourt, che diede all'Inghilterra il controllo di buona parte della Francia. Morì prematuramente nel 1422 all'età di appena trentacinque anni, lasciando sul trono Enrico VI di appena otto mesi ed il governo nelle mani di un Grande Consiglio fino a che il Re non avesse raggiunto l'età di sedici anni.

Varî nobili tentarono di migliorare la propria posizione durante questo periodo, ma Riccardo Plantageneto, Duca di York, era probabilmente il più potente magnate del Paese, avendo ereditato grandi ricchezze e possedimenti estesi in tutta l'Inghilterra settentrionale, Nelle Midlands e nel Galles. Inoltre sapeva di avere delle ragioni più valide di Enrico VI per reclamare il trono. Da parte di madre discendeva dal 3° figlio di Edoardo III, Lionello di Anversa, 1° Duca di Clarence, mentre da parte di padre discendeva dal 5° figlio di Edoardo, Edmondo di Langley, Duca di York. Enrico VI discendeva dal 4° figlio di Edoardo, Giovanni di Gand, 1° Duca di Lancaster.

## Un paese Diviso

Le pretese di minore conto che avanzava Enrico sul trono furono acuite dal fatto che si rivelò essere un sovrano intellettualmente debole, soggetto ad attacchi di follia, pertanto incapace di regnare per periodi di tempo prolungati. Tollerava le faide in corso tra i nobili rivali come i Percy ed i Neville e non riusciva ad impedire che i suoi magnati e ministri sottraessero risorse alle casse reali, provocando la bancarotta del Paese, malgrado il livello elevato dell'imposizione fiscale. Esisteva un sistema diffuso di patronato e clientelismo, il commercio scemava ed i grandi Signori interferivano nell'ordinamento giuridico e nelle elezioni al Parlamento.

Sul continente l'Inghilterra pativa per mano di Giovanna d'Arco, che condusse i propri compatrioti alla riconquista della maggior parte dei territori perduti nella Guerra dei Cento Anni. La colpa di questa cattiva gestione venne attribuita ai consiglieri più vicini ad Enrico, in particolare Edmondo Beaufort, 2° Duca di Somerset e Guglielmo de la Pole, 1° Duca di Suffolk. Malgrado le proteste di Humphrey, Duca di Gloucester e quelle di York (i due più prossimi nella linea ereditaria del trono), Enrico continuò a sostenere i suoi consiglieri. Somerset, già Luogotenente Generale in Francia, venne nominato Connestabile d'Inghilterra, Giudice Supremo della Corte della Cavalleria e poco dopo Capitano di Calais. Suffolk fece accusare Gloucester di tradimento e probabilmente lo fece uccidere. Per rappresaglia, Suffolk venne decapitato da dissidenti furibondi mentre cercava di fuggire in Francia.

V'era una diffusa irrequietezza e a Londra nel 1450 ebbe luogo l'insurrezione capeggiata da Jack Cade. I cittadini si aspettavano che il Duca di York portasse un cambiamento.

Quando il Parlamento non riuscì a convincere Enrico ad esautorare i suoi consiglieri Lancasteriani, York decise infine di ricorrere al confronto armato.

Era sostenuto dal nipote Giovanni Mowbray, 2° Duca di Norfolk, dal cognato Richard Neville, 10° Duca di Salisbury e dal figlio Richard Neville, 16° Conte di Warwick. La potente famiglia dei Neville era in ostilità aperta con i Percy di Northumberland, che sostenevano Somerset.



## Il Conflitto ha Inizio

Il 22 maggio 1455 ebbe luogo la prima Battaglia di St. Albans. Fu una vittoria per gli Yorkisti. I Lancasteriani Somerset, Thomas Clifford ed Enrico Percy, 2° Conte di Northumberland, rimasero uccisi, mentre Humphrey Stafford, Duca di Buckingham venne fatto prigioniero. York venne nominato Connestabile d'Inghilterra e Warwick Capitano di Calais. Warwick, ora assai benvisto a Londra tra i mercanti, ricevette finanziamenti per aumentare la flotta di Calais e proteggere il commercio costiero.

Era un insulto ad Henry Holland di Lancaster, Duca di Exeter, che era Lord Alto Ammiraglio d'Inghilterra.

A questo punto, non v'era la benché minima intenzione di sostituire Enrico, lo scopo essendo quello di sbarazzarsi dei suoi consiglieri corrotti. Quando Enrico perse la testa una seconda volta dall'ottobre del 1455 al febbraio del 1456, il Parlamento, pullulante di Yorkisti, nominò York Protettore. Tuttavia, una volta ristabilitosi, Enrico venne incoraggiato dalla moglie, Margherita d'Angiò, di revocare molte delle nomine yorkiste, compresa quella di Warwick a Capitano di Calais, che passò al nuovo (3°) Duca di Somerset, Enrico Beaufort. A York fu riassegnata la vecchia carica di Luogotenente d'Irlanda.

Margherita ordinò ad una forza lancasteriana sotto Audley di attaccare Salisbury a Blore Heath il 23 settembre 1459. Quel giorno ebbero la meglio gli Yorkisti. Enrico e Margherita reclutarono quindi un esercito di 30.000 uomini e affrontarono York, Warwick e Salisbury nella Battaglia di Ludford Bridge il 12 ottobre 1459. Somerset, il legittimo Capitano di Calais, ricevette un messaggio da Sir Andrew Trollope, comandante della guarnigione di Calais, che condusse i suoi uomini da Enrico. Gli Yorkisti si disgregarono e fuggirono: York ed il suo secondo figlio Edmondo, Conte di Rutland, in Irlanda, mentre Edoardo, Conte di March (figlio maggiore di York), Warwick e Salisbury a Calais.

York poté attingere ai suoi ricchi possedimenti in Irlanda e preparare un attacco in Galles e Warwick, mediante la sua presenza, controllava Calais e comandava gli angusti stretti che lo separavano dalle zone Yorkiste nell'Anglia sudorientale ed orientale (parte delle "Midlands" sul tabellone d'giuoco).

Warwick sbarcò a Sandwich nel Sudest e reclutò un esercito di 25.000 uomini, poscia mosse verso nord per affrontare l'esercito di Enrico alla Battaglia di Northampton il 10 luglio 1460. Lord Grey di Ruthyn, che comandava l'avanguardia di Enrico, cambiò schieramento e si unì agli Yorkisti, determinando la vittoria yorkista. Buckingham, John Talbot 5° Conte di Shrewsbury, Beaumont ed Egremont rimasero uccisi ed Enrico venne ritrovato abbandonato nella sua tenda.

## L'atto di Accordo del Parlamento

York fece ritorno dall'Irlanda e si diresse a Westminster col suo séguito al fine di reclamare il trono. Il Parlamento ed i nobili anziani, compresi Warwick e Salisbury, ne furono colpiti, giacché ancora non v'era l'intenzione di sostituire Enrico, bensì solamente i di lui consiglieri corrotti. Il Parlamento considerò la pretesa genealogica di York più fondata di quella di Enrico ed in data 31 ottobre 1460 emanò l'Atto di Accordo, col quale si lasciava il titolo di Re ad Enrico, ma si sanciva che i successori di Enrico sarebbero stati York ed i di lui eredi.

## Tragedia per i Yorkisti

Margherita, adirata perché suo figlio Edoardo, Principe di Galles, era stato diseredato, s'adoprò per radunare un altro esercito lancasteriano. Jasper Tudor, 16° Conte di Pembroke, radunò truppe in Galles, Olanda e Somerset nel West Country, mentre Percy, 3° Conte di Northumberland e John Clifford fecero lo stesso nel nord. Questi ultimi erano i Guardiani delle East e West Marches verso la Scozia. Le loro forze assommate ammontavano a 15.000 uomini. York, udendo che Margherita trovavasi a Pontefract, marciò verso settentrione raggiungendo il proprio castello di Sandal, appena a sud di Wakefield. Il 30 dicembre 1460 uno York troppo fiducioso, adirato per la violazione della tregua natalizia, uscì alla carica dal proprio castello e cadde in un'imboscata alla Battaglia di Wakefield. John Neville, membro del ramo Westmorland della famiglia Neville, tradì gli Yorkisti e condusse da Margherita le sue reclute. York ed il figlio di Salisbury, Thomas Neville, rimasero uccisi. Salisbury e Rutland vennero fatti prigionieri e decapitati.

Il figlio di York, March, era stato inviato a occuparsi con Pembroke e Wiltshire in Galles e li sconfisse nella battaglia di Mortimer's Cross il 2 febbraio 1461.

Warwick partì da Londra per congiungersi con March, ma venne intercettato dalle forze di Margherita nella seconda Battaglia di St. Albans il 17 febbraio 1461. Margherita offrì a Lovelace £4.000 ed il Ducato del Kent, che lo convinsero a cambiare schieramento. I Lancasteriani ebbero la meglio e Warwick fuggì con quel che rimaneva del proprio esercito, lasciando che Enrico venisse raccolto dai suoi sostenitori.

## Il Trionfo Yorkista

A quel punto, Warwick comprese che Enrico non sarebbe mai stato una marionetta nelle sue mani e che avrebbe sempre risposto a Margherita, pertanto si convinse di fare un nuovo Re. Mentre Margherita ed il suo esercito facevano ritorno a York, Warwick e March entrarono in una Londra prevalentemente yorkista, ove la popolazione preferì March ad Enrico. Edoardo Plantageneto, Conte di March, venne proclamato re il 4 marzo 1461.

Norfolk, Warwick e suo zio Lord Fauconberg, radunarono truppe nel Sudest, nelle Midlands e nel West Country. Si unirono ad Edoardo che conduceva il resto dell'esercito yorkista. Vi fu una scaramuccia inconcludente nella Battaglia di Ferrybridge il 28 marzo 1461, in cui rimase ucciso Lord Clifford. I due eserciti contrapposti si scontrarono nella Battaglia di Towton il 29 marzo 1461; entrambi gli schieramenti erano determinati a risolvere il problema quel giorno. I Lancasteriani vennero messi in rotta, con Percy e la maggior parte dei nobili a loro guida (ad eccezione di Somerset) rimasti uccisi. Wiltshire e Thomas Courtenay, 14° Conte di Devon, vennero decapitati. Enrico, Margherita ed Edoardo si rifugiarono in Scozia, mentre Edoardo IV venne incoronato ufficialmente re il 28 giugno 1461.

I fratelli minori di Edoardo (il 3° ed il 4° figlio di York), Giorgio e Riccardo, vennero fatti cavalieri, Giorgio come Duca di Clarence e Riccardo come Duca di Gloucester.

Warwick venne rinominato Capitano di Calais e insignito del titolo di Gran Ciambellano d'Inghilterra, Guardiano delle Marches contro la Scozia, Guardiano dei Cinque Porti e Connestabile di Dover. A quel punto era il nobile più potente del Paese.

Il 21 dicembre 1461 il Parlamento diede l'assenso ad un atto di Confisca nei confronti di Enrico, Margherita ed Edoardo, Principe di Galles, privandoli di ogni titolo e proprietà. La causa lancasteriana toccò il minimo storico. Enrico e Margherita conducevano raid di scarsa entità varcando il confine scozzese verso Carlisle e Durham e alcuni dei comandanti lancasteriani reggevano nei castelli settentrionali di Alnwick, Dunstanburgh e Bamburgh. Somerset, avendo ricevuto la promessa di essere perdonato da Edoardo, rassegnò Bamburgh agli Yorkisti. Edoardo voleva far cessare le lotte tra i nobili rivali, pertanto era propenso a placare le grandi famiglie lancasteriane. Nondimeno, continuarono i tradimenti. Ralph Percy, quantunque perdonato, in séguito riconsegnò i castelli di Dunstanburgh e Bamburgh in due occasioni. Sir Ralph Grey, ex lancasteriano che era passato a York dopo Towton, consegnò Alnwick ai francesi. Somerset rimase quasi ucciso da veterani yorkisti che non potevano concepire che un nemico del genere ora cavalcasse col Re, cosa che lo fece prontamente tornare a schierarsi con Enrico.

Montagu (il fratello di Warwick John Neville) venne inviato a mettere ordine nelle Northern Marches. Attacò ad Hedgely Moor il 25 aprile 1464 (Ralph Percy rimase ucciso) e a Linnolds presso Hexham il 15 maggio 1464. Somerset, Lord Roos e Lord Hungerford vennero decapitati. Entro luglio, tutti e tre i castelli settentrionali erano caduti ed Enrico era stato nuovamente fatto prigioniero e tenuto nella Torre. La guerra era temporaneamente conclusa. L'ultimo bastione della resistenza lancasteriana era in Galles, ma ebbe fine allorché il castello di Harlech venne messo sotto assedio (alla fine si arrese nel 1468).

## Warwick il Creatore di Re

Edoardo regnò in pace dal 1464 al 1469, ma in questo periodo subì il deterioramento dei rapporti col suo alleato più potente, Warwick. Ciò derivò dal matrimonio di Edoardo con Elizabeth Woodville e dalla promozione dei suoi parenti Woodville in posizioni di potere. Inoltre Edoardo ignorò il consiglio di Warwick in politica estera, preferendo allearsi col Duca di Borgogna anziché con Luigi di Francia. Il fratello di Edoardo, Giorgio Duca di Clarence, pieno d'ambizione e d'avidità, era peraltro geloso dei progressi dei Woodville, che egli percepiva come negativi per sé. Contro il volere del fratello, Giorgio sposò la figlia di Warwick, Isabella, l'11 luglio 1469.

Warwick si rese conto che il suo potere sarebbe stato limitato da questo nuovo Re forte e indipendente, che egli non era in grado di controllare. Formulò un nuovo piano, in cui avrebbe sconfitto Edoardo, l'avrebbe fatto dichiarare illegittimo ed avrebbe posto sul trono il di lui fratello Giorgio.



## Edoardo IV Prevale

Edoardo aveva promosso Herbert, Lord di Raglan, nuovo Conte di Pembroke e Humphrey Stafford, Barone di Southwick, nuovo Conte di Devon (in seguito alla decapitazione di Courtenay dopo Towton). Questi due comandanti ebbero un alterco la notte precedente la Battaglia di Edgecote Moor il 26 luglio 1469. Stafford se ne andò, portando con sé l'esercito e tutti gli arcieri. Vinsero i Lancasteriani ed Herbert e successivamente Stafford vennero decapitati.

Edoardo venne condotto in catene al castello di Warwick. Ora Warwick teneva prigionieri due Re, dal momento che Enrico era ancora rinchiuso nella Torre. Il Paese era in subbuglio: rivolte a Londra, sollevazioni nelle Northern Marches e minacce da parte dell'alleato di Edoardo, il Duca di Borgogna. Warwick venne accettato solo come riformatore, non come dittatore. La popolazione era ancora leale ad Edoardo, pertanto Warwick dovette liberarlo. Edoardo aveva il sostegno del fratello minore Riccardo, Duca di Gloucester, e insieme radunarono un esercito e sconfissero i loro avversari nella Battaglia del Campo di "Lose Coat" presso Empingham il 12 marzo 1470. Warwick e Clarence salparono per la Francia, ove s'incontrarono con Re Luigi e venne concluso un patto grazie alla mediazione di Margherita, moglie di Enrico. Enrico sarebbe stato rimesso sul trono e suo figlio Edoardo sarebbe stato promesso sposo alla figlia di Warwick, Lady Anne Neville. Luigi fornì truppe, risorse finanziarie e sessanta navi alla causa lancasteriana.



Edoardo procedette verso Londra, dove i suoi fedeli sostenitori gli spalancarono le porte e gli diedero il benvenuto. Le guardie della Torre vennero surclassate ed Enrico si consegnò ad Edoardo. Si fece cingere il capo con la corona dall'Arcivescovo di Canterbury a Westminster e confinò Enrico nella Torre. A quel punto Edoardo andò incontro a Warwick ed i due schieramenti si scontrarono nella Battaglia di Barnet il 14 aprile 1471. I Lancasteriani vennero sconfitti e Warwick ed il fratello Montagu rimasero uccisi.

Margherita era riuscita a reclutare nel West Country ed a lei si erano uniti Somerset e Devon. Passarono attraverso Exeter, poi Bristol, ma il loro passaggio in Galles era bloccato a Gloucester ed il 4 maggio 1471, nella Battaglia di Tewkesbury, l'esercito di Margherita venne annientato. Edmondo Beaufort, 4° Duca di Somerset e Giovanni di Courtenay, 16° Conte di Devon, rimasero uccisi ed il figlio di Enrico, Edoardo Principe di Galles, venne decapitato. Edoardo fece ritorno a Londra e fece uccidere Enrico nella Torre il 25 maggio 1471.

La "ri-adozione" di Enrico era stata di breve durata ed essendo morto il suo orchestratore, Warwick, essendo morto Enrico e mancando eredi al trono, la presa yorkista sulla Corona era davvero forte. Nondimeno, Clarence diede presto segnali di essere nuovamente irrequieto. Le tenute di Courtenay confiscate nel West Country ed il titolo di Luogotenente d'Irlanda non gli bastavano. Era geloso di qualsiasi acquisizione del fratello minore Riccardo, Duca di Gloucester, e tentò di impedire che si sposasse con Anne Neville, vedova del defunto Principe di Galles. Interferì nelle attività del Consiglio del Re, provocò guai ai Woodville ed accusò Edoardo di essere illegittimo e di aver contratto un matrimonio privo di validità.

Ormai Edoardo non ne poteva più ed esortò il Parlamento a processare suo fratello Clarence con l'accusa di tradimento. Il tribunale presieduto da Enrico Stafford, 2° Duca di Buckingham, lo condannò ed espropriò i suoi titoli e le sue proprietà. Venne messo a morte nella Torre il 18 febbraio 1478.

Nei successivi 5 anni in Inghilterra tornò la pace, ma a quel punto Edoardo, all'età di 40 anni, venne a mancare all'improvviso il 9 aprile 1483 a causa di un'infreddatura. Ben presto il Paese risprofondò nel subbuglio.

## I Principi nella Torre

Al momento della morte di Edoardo IV, suo figlio Edoardo, ora Edoardo V, aveva appena 12 anni. Buona parte della nobiltà non si fidava della Regina e dei suoi parenti Woodville, che ritenevano tirassero acqua al loro mulino. Edoardo V era stato cresciuto dal fratello della Regina, Antonio Woodville, 2° Conte di Rivers, e si temeva che i Woodville avessero un'influenza eccessiva sul giovane Re. Edoardo IV aveva nominato il fratello Riccardo Protettore d'Inghilterra, ma il giovane Re era ancora nelle mani dello zio acquisito, il Conte di Rivers. Buckingham e William Lord Hastings, fedele amico di Edoardo IV, aiutarono Riccardo a catturare Edoardo V sottraendolo ai Woodville. Entrarono a Londra assicurandosi che il Re fosse al sicuro, ma ben presto sia lui che il fratello minore vennero imprigionati nella Torre.

## Il Ritorno di Enrico VI. la 'Ri-adozione'

Le forze di Warwick sbarcarono a Plymouth e Dartmouth e si unirono a Jasper Tudor (ex Conte di Pembroke), ai fedelissimi lancasteriani ed al fratello di Warwick, Montagu. Precedentemente Montagu era rimasto fedele ad Edoardo, fino a che durante la conciliazione coi Lancasteriani aveva privato Montagu del titolo di Conte di Northumberland per restituirlo ai Percy.

Tornato sulla scena Enrico, l'umore del Paese subì un mutamento ed Edoardo non poté radunare forza sufficienti per competere con quelle ammassate da Warwick, pertanto fuggì attraverso il Lincolnshire a King's Lynn, poi via nave si recò a farsi proteggere dal Duca di Borgogna. Enrico VI venne nuovamente incoronato Re al palazzo di Westminster il 13 ottobre 1470.

Sentendo la proposta di invadere la Borgogna con un'alleanza tra Francia e forze inglesi sotto Warwick, Charolais, Duca di Borgogna, finanziò Edoardo fornendo navi, un esercito ed i fondi per l'invasione dell'Inghilterra. Salparono l'11 marzo 1471 e sbarcarono presso Kingston upon Hull, ricevendo un'accoglienza assai tiepida. Edoardo, sfruttando il proprio carisma, mutò lentamente l'opinione pubblica e continuò a reclutare nuove forze. Warwick venne indebolito improvvisamente dalla defezione di Clarence e dal ritorno delle sue 4.000 truppe al campo di Edouardo. Ora Clarence non aveva prospettive di divenire Re e reagì con asprezza alla mancanza di ricompense da parte di Warwick. Inoltre era geloso dei legami stretti di Warwick con la corona, dovuti al matrimonio di Edoardo Principe del Galles con la figlia di Warwick, Anne.

## Riccardo III

Il Vescovo di Bath e Wells dichiarò illegittimo il matrimonio di Edoardo IV con Elizabeth Woodville, poiché era già stato promesso a Lady Eleanor Butler, figlia del Conte di Shrewsbury. Ciò significava che Edoardo ed il fratello Riccardo Duca di York, di nove anni, erano illegittimi. Il Parlamento, preoccupato da una nuova successione contestata e pensando che un buon comandante come Riccardo sarebbe stato migliore a governare di un ragazzo applicarono il Titulus Regius e Riccardo Plantageneto, Duca di Gloucester, divenne Riccardo III. Venne incoronato il 6 luglio 1483 ed i suoi prigionieri, i due giovani Principi, non lasciarono mai più la Torre, scomparendo in circostanze controverse.

Hastings aveva provato a proteggere i due figli del suo migliore amico e comprendendo la portata dell'ambizione di Riccardo, s'adoperò nel tentativo di limitarne i poteri. Hastings era ricco ed aveva molti servitori influenti, pertanto Riccardo colpì con celerità e, ad una riunione del Consiglio, fece accusare Hastings di tradimento e lo fece decapitare.

Sconvolto dalle azioni brutali di Riccardo e dal possibile destino di Edoardo V, il sospetto ed il risentimento pubblici crebbero.

All'ottobre del 1483 c'erano state una ribellione armata nel sud del Paese, capeggiata da Stafford, Duca di Buckingham. Si unì ad altri Yorkisti fedeli ad Edoardo IV, ai Woodville che subivano sotto Riccardo ed ai Lancasteriani che speravano ancora in un cambio di fortuna. Riccardo agì rapidamente e sedò la rivolta. Buckingham venne decapitato.



## Enrico VII

Prima di morire, Buckingham aveva proposto un pretendente lancasteriano al trono, Enrico Tudor. Enrico era discendente del 4° figlio di Edoardo III, Giovanni di Gand, che aveva avuto una relazione adulterina con Caterina Swynford, che aveva generato la famiglia Beaufort. Riccardo II aveva legittimato i Beaufort, ma Enrico IV aveva impedito loro di ereditare la corona. Il bisnonno di Enrico era il figlio di Gond, Giovanni Beaufort. Pertanto, le pretese di Enrico sul trono erano alquanto labili e sfidavano un atto del Parlamento.

Enrico viveva in Francia ed aveva pronta una flotta finanziata dal Re di Francia, Carlo VIII, che forniva anche le truppe per la prevista invasione.

Circa 3.000 uomini sbarcarono in Galles il 7 agosto 1485 e continuarono a radunare truppe durante la marcia.

Riccardo convocò Percy, Norfolk, Thomas Lord Stanley (che era il patrigno di Enrico Tudor) e suo fratello Sir Guglielmo Stanley a Leicester. I due eserciti si scontrarono a Bosworth Field il 22 agosto 1485. Riccardo disponeva di circa 10.000 uomini ed era un comandante esperto in campo, mentre Enrico aveva una forza inferiore, pari a circa 5.000 uomini e non aveva esperienza di guerra.

Nondimeno, gli Stanley con 6.000 uomini tradirono Riccardo ed attaccarono entrambi i suoi fianchi in una fase cruciale della battaglia e Percy, le cui truppe costituivano la retroguardia di Riccardo, non presero parte alla pugna. Riccardo e Norfolk si batterono valorosamente, ma ormai surclassati di numero, vennero entrambi uccisi.

Enrico VII venne incoronato re il 30 ottobre 1485 e sposò Elisabetta di York (figlia maggiore di Edoardo IV) l'anno seguente, unendo in tal modo le Case di Lancaster e di York.

Lambert Simnel, dichiarando di essere figlio di Giorgio, Duca di Clarence, raccolse il sostegno dei simpatizzanti yorkisti in Irlanda e sbarcò nel West Country, ma Enrico lo sconfisse nella Battaglia di Stoke Field il 16 giugno 1487 e con ciò ebbe fine la causa yorkista.

Un decennio più tardi, un giovane di nome Perkin Warbeck dichiarò di essere Riccardo, il minore dei due figli di Edoardo IV, ma non ottenne mai sufficiente sostegno per rappresentare una seria minaccia. Venne arrestato e giustiziato nel 1499. Le Guerre delle Due Rose erano giunte al termine ed aveva avuto inizio la Dinastia dei Tudor.



Vorrei porgere un ringraziamento speciale ad Howard Posner, John Posner, Paul Gilbert, Carl Sonson e Peter Reardon, il cui interesse per i giochi storici ed il cui desiderio di tuffarsi in un'epoca scomparsa mi hanno aiutato a concentrarmi sulla concezione di questo gioco. Volevano vedere nobili come Mowbray, Plantageneto, Percy e Beaufort calcare nuovamente i campi di battaglia, marciare attraverso York, Bristol o Londra nel loro viaggio verso l'immortalità. Castelli come Bamburgh, Kenilworth e Harlech dovevano riemergere dal suolo per riappropriarsi della loro passata gloria, mentre navi come Le Swan e Le Michael dovevano sfidare i mari ancora una volta. Eravamo in grado di ridare vita agli intrighi ed ai tradimenti dell'epoca e di essere testimoni dell'operato del "Creatore di Re", contribuendo a determinare gli esiti tra le grandi Case di Lancaster e di York? Le loro sessioni di verifica del gioco hanno fatto sì che lo stesso si trasformasse dall'essere una semplice raccolta di idee e le hanno unite dando forma ad un gioco coerente. Il prodotto finito è un tributo a loro. Vorrei inoltre ringraziare Leo Tischer, Ron Krantz, Bruce Reiff, Ralph Anderson, Corinne de Balman ed i tanti altri grandi creatori di giochi di the Gathering, che hanno fornito consigli utili. Infine, grazie a Dave Rayner e Matthew Spring che hanno contribuito in relazione a problematiche araldiche e storiche, nonché a Ben Nelson che ha lavorato incessantemente alla grafica.

Peter Hawes



Punti Vittoria  
( Victory Points )



Punti Controllo  
( Control Points )

## Le 8 Fasi della Partita

1. Determinazione dell'Ordine del Turno
2. Pescare le Carte
3. Raccogliere le Entrate
4. Pianificazione
5. Disposizione
6. Corruzione
7. Combattimento
8. Parlamento

