

M A R I A		M A R I A	
<p>Fine del gioco: o dopo il 4° inverno o quando una potenza maggiore svuota la sua riserva di punti vittoria</p> <p>Potenza Alleate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Francia, Bavaria, Prussia, Sassonia • Austria e Esercito Prammatico <p><i>(Sassonia e Bavaria sono potenze minori)</i></p>	<p style="text-align: center;">2. Ussari Austriaci</p> <p>- piazzali per disturbare i rifornimenti nemici - puoi piazzarli solo: sulla mappa della Boemia, a non più di 4 spazi da un generale austriaco e lo spazio deve essere vuoto - puoi ripiazzarli ad ogni turno o lasciarli in loco - gli ussari sono rimossi se un qualsiasi pezzo muove attraverso o dentro la loro città</p>	<p>Fine del gioco: o dopo il 4° inverno o quando una potenza maggiore svuota la sua riserva di punti vittoria</p> <p>Potenza Alleate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Francia, Bavaria, Prussia, Sassonia • Austria e Esercito Prammatico <p><i>(Sassonia e Bavaria sono potenze minori)</i></p>	<p style="text-align: center;">2. Ussari Austriaci</p> <p>- piazzali per disturbare i rifornimenti nemici - puoi piazzarli solo: sulla mappa della Boemia, a non più di 4 spazi da un generale austriaco e lo spazio deve essere vuoto - puoi ripiazzarli ad ogni turno o lasciarli in loco - gli ussari sono rimossi se un qualsiasi pezzo muove attraverso o dentro la loro città</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Sequenza di gioco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. le potenze maggiori eseguono la fase diplomatica 2. l'Austria piazza gli Ussari 3. fase di azione per Francia e Bavaria (f.cooper.) 4. fase di azione per Prussia e Sassonia (f.cooper.) 5. fase di azione per Austria e Esercito Prammatico (forze cooperanti) </div>	<p style="text-align: center;">3.4.5. Fasi di Azione</p> <p>a) Carte Tattiche: la nazione pesca carte tattiche. b) Rifornimento: controlla se i tuoi generali sono entro i confini del tuo stato o entro 6 spazi da un treno rifornimento. c) Movimento: tutti i pezzi attivi possono muovere: un generale può muovere 3 spazi (4 se su strada principale); i treni rifornimenti 2 spazi (3 su strada principale). - Muovere attraverso fortezze nemiche le conquista (quando le si lascia), a meno che non siano protette (un generale nemico, anche di forze cooperanti, entro 3 spazi dalla fortezza). - Marcia Forzata: 8 spazi lungo strada principale, libera da pezzi nemici e fortezze nemiche. Non puoi conquistare fortezze con questo movimento. Non puoi entrare in città adiacenti a un pezzo nemico. - I treni rifornimento possono rientrare in una fortezza maggiore propria o alleata minore (al costo di 4 punti) d) Combattimento: generali adiacenti devono combattere. Rivela le truppe iniziali e aggiungi carte tattiche. Il vincente non perde nulla, il perdente perde truppe e si ritira di tanti spazi quanto è il risultato della sconfitta. e) Conquista Retroattiva: controlla se, a causa di una sconfitta, alcune fortezze sono state conquistate retroattivamente.</p> <p style="text-align: center;">Inverno</p> <p>dopo 3 turni arriva l'inverno: recluta nuove truppe (4 punti), i generali rientrano gratis nelle proprie fortezze (se hanno almeno 1 truppa). Conteggia 1 punto per ogni punto vittoria presente nella riserva del giocatore (meno sono meglio è)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Sequenza di gioco:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. le potenze maggiori eseguono la fase diplomatica 2. l'Austria piazza gli Ussari 3. fase di azione per Francia e Bavaria (f.cooper.) 4. fase di azione per Prussia e Sassonia (f.cooper.) 5. fase di azione per Austria e Esercito Prammatico (forze cooperanti) </div>	<p style="text-align: center;">3.4.5. Fasi di Azione</p> <p>a) Carte Tattiche: la nazione pesca carte tattiche. b) Rifornimento: controlla se i tuoi generali sono entro i confini del tuo stato o entro 6 spazi da un treno rifornimento. c) Movimento: tutti i pezzi attivi possono muovere: un generale può muovere 3 spazi (4 se su strada principale); i treni rifornimenti 2 spazi (3 su strada principale). - Muovere attraverso fortezze nemiche le conquista (quando le si lascia), a meno che non siano protette (un generale nemico, anche di forze cooperanti, entro 3 spazi dalla fortezza). - Marcia Forzata: 8 spazi lungo strada principale, libera da pezzi nemici e fortezze nemiche. Non puoi conquistare fortezze con questo movimento. Non puoi entrare in città adiacenti a un pezzo nemico. - I treni rifornimento possono rientrare in una fortezza maggiore propria o alleata minore (al costo di 4 punti) d) Combattimento: generali adiacenti devono combattere. Rivela le truppe iniziali e aggiungi carte tattiche. Il vincente non perde nulla, il perdente perde truppe e si ritira di tanti spazi quanto è il risultato della sconfitta. e) Conquista Retroattiva: controlla se, a causa di una sconfitta, alcune fortezze sono state conquistate retroattivamente.</p> <p style="text-align: center;">Inverno</p> <p>dopo 3 turni arriva l'inverno: recluta nuove truppe (4 punti), i generali rientrano gratis nelle proprie fortezze (se hanno almeno 1 truppa). Conteggia 1 punto per ogni punto vittoria presente nella riserva del giocatore (meno sono meglio è)</p>
<p style="text-align: center;">1. Politica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rivela 2 carte politica 2. si determina la briscola: l'ultimo ad aver vinto un combattimento sceglie la briscola, altrimenti la si sorteggia pescando dal mazzo tattico 3. le potenze maggiori piazzano 1 carta tattica sulla plancia 4. rivela le carte simultaneamente: le carte non di briscola ritornano al proprietario (nota: la Riserva conta sempre come briscola e vale 16 punti) 5. somma le carte tattiche per ogni potenza maggiore (le carte rimaste dai round precedenti sono sempre considerate di briscola) 6. la potenza col valore più alto può decidere se a) conservare le carte per la prossima fase diplomatica o b) scegliere una carta politica col proprio simbolo (mette le sue carte tattica negli scarti) e giocarla oppure scartarla 7. la scelta continua con la potenza arrivata seconda e così via. Appena entrambe le carte politica vengono scelte, le potenze il cui turno non è ancora giunto, riprendono in mano <i>tutte</i> le loro carte. 8. la carta politica viene risolta: devi annunciare in che modo la risolverai prima che venga scelta la seconda carta: gli effetti di entrambe si applicano in contemporanea. 	<p style="text-align: center;">1. Politica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. rivela 2 carte politica 2. si determina la briscola: l'ultimo ad aver vinto un combattimento sceglie la briscola, altrimenti la si sorteggia pescando dal mazzo tattico 3. le potenze maggiori piazzano 1 carta tattica sulla plancia 4. rivela le carte simultaneamente: le carte non di briscola ritornano al proprietario (nota: la Riserva conta sempre come briscola e vale 16 punti) 5. somma le carte tattiche per ogni potenza maggiore (le carte rimaste dai round precedenti sono sempre considerate di briscola) 6. la potenza col valore più alto può decidere se a) conservare le carte per la prossima fase diplomatica o b) scegliere una carta politica col proprio simbolo (mette le sue carte tattica negli scarti) e giocarla oppure scartarla 7. la scelta continua con la potenza arrivata seconda e così via. Appena entrambe le carte politica vengono scelte, le potenze il cui turno non è ancora giunto, riprendono in mano <i>tutte</i> le loro carte. 8. la carta politica viene risolta: devi annunciare in che modo la risolverai prima che venga scelta la seconda carta: gli effetti di entrambe si applicano in contemporanea. 		