

## REGOLAMENTO

Traduzione by Maurizio Bignoli (Gylas)

# FRIEDRICH

## LE CARTE DEL FATO SONO RIMESCOLATE

PER 3 O 4 GIOCATORI DA 12 ANNI IN SU  
BY RICHARD SIVÉL

SECONDA EDIZIONE – Versione 2.1



*Estate 1756. Federico il Grande si scontra con la dura realtà; metà dell'Europa è unita in un'alleanza. Egli pensa che l'obiettivo di tale alleanza sia l'annientamento della Prussia.*

*Quindi, decide di anticipare le sue mosse e attacca la Sassonia, che nelle settimane successive si arrende. Ma questo è soltanto il primo capitolo di quella che sarà conosciuta come la "Guerra dei Sette Anni". La Prussia è completamente circondata dai suoi nemici, le più grandi potenze dell'Europa. Gli unici suoi alleati sono l'Inghilterra ed Hannover. La situazione di Federico è facilmente riassumibile: esistere o non esistere più.*

*Ben presto la condizione della Prussia si aggrava. La Francia conquista la Germania del Nord. L'Austria invade la Silesia. Le orde Russe attraversano il fiume Oder, e Berlino è a soli cinque giorni di marcia!*

*Federico è però inesorabile. All'interno del suo triangolo strategico, si lancia disperatamente da una crisi all'altra, riuscendo a fermare un nemico mentre l'altro approfittava della sua assenza per avanzare. Dopo sei lunghi anni di combattimenti, la Prussia sembra condannata alla capitolazione ...*

*Federico viene però salvato da un miracolo. Elisabetta, la Zarina Russa muore, il suo successore ha un'infinita adorazione per Federico, e immediatamente decide per la pace. La Svezia seguirà i passi della Russia, e un anno dopo ci sarà una bancarotta francese.*

*La Prussia è salva.*

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

- |  |  |
|--|--|
| ▷ 24 Generali, in 7 colori e le loro etichette | ▷ 11 Cubetti Supporto in 7 colori      |
| ▷ 1 segnalino dei Turni (quello nero)          | ▷ 1 Mappa della Vecchia Europa         |
| ▷ 4 mazzi di carte, che contengono:            | ▷ 5 Fogli delle Armate                 |
| - 4 mazzi di Carte Tattiche, 50 ognuna         | ▷ 120 segnalini Controllo pre-tagliati |
| - 2 x 18 carte Fato (in inglese e in tedesco)  | ▷ Questo Manuale delle Regole          |
| - 4 carte Aiuto ai Giocatori                   |  |

I pezzi del gioco sono distribuiti equamente tra i sette colori



Sconfiggete la Prussia prima che la Zarina muoia!  
Oppure impersonate Federico il Grande e combattete per la sopravvivenza, unendo un misto tra coraggiosa forza di volontà, inaspettata ispirazione e pazienza stoica.

## 1. INTRODUZIONE

### Obiettivo del Gioco

♠ FRIEDRICK è ispirato a quel mirabile avvenimento storico che fu la Guerra dei Sette Anni. I sette stati coinvolti vengono assegnati ai quattro giocatori (nel caso vi siano solo 3 giocatori, i ruoli di "Elisabetta" e "Pompadour" verranno assegnati ad un solo giocatore), come indicato dalla seguente tabella:

Giocatore	Colore	Nazioni	
<b>Federico</b>	blu/azzurro	Prussia	Hanover
<b>Elisabetta</b>	verde/verde ch.	Russia	Svezia
<b>Maria Teresa</b>	bianco/giallo	Austria	Armata Imperiale
<b>Pompadur</b>	Rosso	Francia	

♠ UNO CONTRO TUTTI. *Federico* gioca contro *Elisabetta*, *Maria Teresa* e *Pompadour*. Gli attaccanti sono alleati, e non possono combattersi tra di loro.

♠ Un attaccante vince se UNA delle sue nazioni ha conquistato tutte le città obiettivo del proprio colore (grigio nel caso dell'Austria). In alcune circostanze, gli obiettivi di 2° Ordine non dovranno essere considerati.

♠ *Federico* vince se nessuna nazione attaccante è riuscita a vincere prima della fine della partita. La partita termina non appena le 3 nazioni attaccanti sono state obbligate ad uscire dal gioco a causa di eventi storici (vedere regola 11). NOTA: le Città Obiettivo del giocatore prussiano verranno usate solo se si usano le regole avanzate.

### I Pezzi in Gioco

♠ Nella prima pagina, trovate un sommario dei componenti del gioco. Se alcuni di questi pezzi dovessero essere danneggiati o mancanti, accettate le nostre scuse. Per risolvere il problema, contattateci all'indirizzo [info@histogame.de](mailto:info@histogame.de).



Generale



Cubetto  
Supporto



Segnalino  
Controllo



Marcatore  
del Turno

♠ Ogni nazione ha dei generali e dei supporti, che chiameremo genericamente **pezzi**.

♠ Prima di iniziare la vostra prima partita, applicate gli adesivi ai generali di ogni nazione (blu con il blu, azzurro con azzurro, rosso con rosso, ecc.). Le etichette dei generali contengono il loro nome e il grado (1 = più alto, 2 = secondo più alto, ecc.)

♠ Il foglio dei segnalini comprende i marcatori per il gioco e quello per la registrazione del turno. I Segnalini Controllo presentano da un lato lo stemma di una nazione, e dall'altro lato un punto interrogativo. Sono usati per indicare il controllo delle città Obiettivo sulla mappa. Notate che ci sono più Segnalini Controllo rispetto a quelli necessari, in modo da averne qualcuno di scorta.

### La Mappa

♠ La Mappa presenta l'Europa Centrale negli anni attorno il 1756. Contiene delle città, interconnesse tra di loro da strade. Le linee più spesse rappresentano le strade principali.

♠ Alcune città sono Città Obiettivo (di 1° e di 2° Ordine), altre sono utilizzate per il piazzamento iniziale dei generali ed altre ancora sono delle Città Deposito.



Obiettivo di  
1° Ordine



Obiettivo di  
2° Ordine



Città Iniziale del  
generale n.3



Città  
Deposito

▷ Le Città Obiettivo sono diverse per ogni nazione e sono raffigurate con il colore di quella nazione. Per vincere la partita, una nazione attaccante deve controllare tutte le sue Città Obiettivo. Se vengono utilizzate le Condizioni di Vittoria Facilitate, per la vittoria è sufficiente il controllo delle sole Città Obiettivo di 1° Ordine; vedere regola 11.

▷ Le città per la preparazione iniziale sono usate durante la preparazione della partita. Poi, saranno trattate come città normali.

▷ Le Città Deposito rappresentano le zone nelle quali i pezzi potranno rientrare in gioco dopo la loro eliminazione.

♠ Una griglia di rettangoli divide la mappa in 33 settori. Ogni settore è contrassegnato con un seme (cuori, denari, fiori o picche). Questi semi influenzano l'utilizzo delle Carte Tattiche durante la risoluzione dei combattimenti.

♠ **Definizione Importante:** tutte le aree blu scuro (inclusi tutti i distretti, cioè le aree blu scuro circondate da aree di altre nazioni) formano la patria della Prussia; tutte le aree blu chiaro sono la patria di Hannover, ecc. NOTA: La Russia e la Francia non hanno la patria sulla mappa. La patria dell'Armata Imperiale comprende tutti i territori gialli, inclusa Sachsen (la Sassonia).

### Come Iniziare

♠ Le nazioni sono assegnate a caso ai giocatori, usando le quattro Carte Tattiche 13♠, 13♣, 13♦, 13♥.

♠ Ogni giocatore riceve un foglio della propria armata e una penna.

♠ I giocatori dispongono i propri pezzi sulla mappa, come indicato sui loro Fogli delle Armate. I generali vanno piazzati sulle città dello stesso colore e che contengono il numero che rappresenta il loro grado. I Cubetti Supporto vanno piazzati sulle città contrassegnate con una "T" dello stesso colore.

♠ I Fogli delle Armate indicano il numero delle armate possedute da ogni nazione all'inizio della partita. Ogni giocatore assegna segretamente tutte queste armate ai propri generali, scrivendo i numeri nei riquadri vicino al nome dei generali. Ogni generale deve ricevere un minimo di 1 armata, ma non più di 8. *Esempio: la Francia inizia la partita con 20 armate, che può assegnare ai suoi generali come segue: Richelieu 7 armate, Soubise 5 armate e Chevert 8 armate.*

♠ Mescolate uno dei quattro mazzi delle Carte Tattiche perché vengano subito utilizzate dai giocatori. Mettete da parte gli altri tre mazzi.

♠ Piazzate CINQUE marcatori del turno di gioco sul tracciato, vicino all'anno "1756"; uno in ogni riquadro numerato da 1 a 5.

♠ Mescolate le Carte del Fato (quelle in inglese o quelle in tedesco, come preferite), e piazzatele sulla clessidra vicino al tracciato dei turni, sulla mappa. Ora la partita può iniziare.

## 2. SEQUENZA DI GIOCO

♠ La partita viene giocata in turni. Un turno è formato da 7 fasi, una per ogni nazione. Le sette nazioni agiranno una dopo l'altra, nell'ordine indicato:

- |            |                     |
|------------|---------------------|
| 1. Prussia | 2. Hanover          |
| 3. Russia  | 4. Svezia           |
| 5. Austria | 6. Armata Imperiale |
| 7. Francia |                     |

♠ La nazione che sta agendo verrà chiamata nazione **ATTIVA**. La mossa di ogni nazione è divisa in 5 fasi. Una nazione deve condurre le sue attività nell'ordine seguente:

1. Pescare le **Carte Tattiche**.
2. **Movimento**: tutte i pezzi attivati possono essere spostati. Un giocatore può conquistare diversi obiettivi, reclutare nuove armate e far rientrare sulla mappa delle unità.
3. **Combattimento**: tutti i generali attivati devono attaccare gli avversari che sono a loro adiacenti.
4. **Conquiste retroattive**.
5. Viene fatto il controllo sul **rifornimento** per tutti i generali attivi.

♠ **Fine del turno**. Per i primi cinque turni, il termine di un turno è indicato rimuovendo un marcatore dal tracciato dei turni. Al termine del sesto turno, quando tutti i marcatori sono stati rimossi, viene scoperta la prima Carta Fato. Ne vengono lette ed eseguite subito le istruzioni contenute. Se la carta contiene quattro diverse istruzioni, ognuna contrassegnata con un seme, leggete solo quella che corrisponde al seme "picche" (le altre versioni sono solo per il gioco esperto, vedere regola 13). Dopo averla letta, piazzate la carta sotto al mazzo. In questo modo, i giocatori non sapranno quando il mazzo starà per terminare.

## 3. LE Carte Tattiche

♠ All'inizio della partita, nessuna nazione possiede delle Carte Tattiche (TC). In ogni turno, la prima fase di una nazione è quella di pescare un certo numero di Carte Tattiche dal mazzo:

Prussia	4 + 3	TC	Hanover	1 + 1	TC
Russia	4	TC	Svezia	1	TC
Austria	4 + 1	TC	Armata Imp.	1	TC
Francia	4 - 1	TC			

Note:

- All'inizio, la Prussia riceve 7 carte, Hannover ne riceve 2, e l'Austria 5. A causa di certe carte Fato, questi valori potranno essere ridotti rispettivamente a 4, 1 e 4 carte.
- Per i primi turni, la Francia riceve 4 carte; ma di queste dovrà scartarne subito una (viene così simulato lo scontro marittimo contro l'Inghilterra). A un certo punto, a causa di due carte Fato (America e India), la Francia potrebbe ricevere solo 3 carte, senza però doverne scartare più alcuna.

♠ Le Carte Tattiche sono tenute in mano fino a che non saranno necessarie per il combattimento o il reclutamento. Non c'è limite al numero di TC che si possono avere. Le Carte Tattiche delle varie nazioni (anche quelle dello stesso giocatore) non dovranno mai essere mischiate o scambiate tra di loro. Anche i giocatori alleati non potranno rivelare queste carte. Ogni Carta Tattica presenta un simbolo (♣, ♠, ♥, ♦), e un valore da 2 a 13. C'è una carta speciale chiamata "RISERVA", che è considerata essere di qualunque simbolo e valore da 1 a 10. Il simbolo e il valore dovranno essere decisi nel momento in cui viene giocata la carta Riserva.

♠ Le Carte Tattiche giocate sono messe da parte e divise in base

al loro retro. Se il primo mazzo termina, usate il secondo, poi il terzo e se anche il quarto mazzo termina, usate i due mazzi che hanno avuto più scarti.

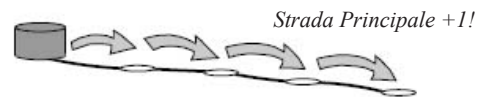
## 4. MOVIMENTO

♠ Le unità vengono spostate da città a città lungo le strade. Potete spostare tutti i pezzi, una alla volta, durante la Fase di Movimento della nazione. Dovrete terminare il movimento di un pezzo prima di iniziare quello di un altro. In nessuna circostanza un pezzo può saltarne un'altro.

♠ Un generale può spostarsi fino a 3 città, anche avanti e indietro sulla stessa strada.



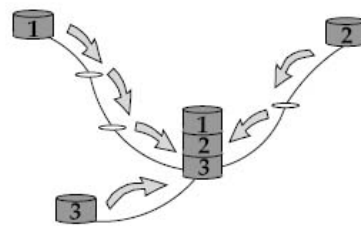
♠ Se l'INTERO movimento viene eseguito su una strada principale, il generale potrà spostarsi di una città in più, quindi fino ad un totale di 4 città.



♠ Un Cubetto Supporto si sposta come i generali, ma di una città in meno, cioè di 2 città (o di 3 se interamente su una strada principale).



♠ In ogni città può essere piazzata solo un pezzo. ECCEZIONE: in una città possono raggrupparsi fino a 3 generali della stessa nazione. Questo gruppo verrà poi spostato come se fosse un'unità singola, fino a che il giocatore non decide di staccare un generale. Il generale che ha il valore più basso diventa il comandante supremo del gruppo, e viene piazzato sopra il raggruppamento, poi via via tutti gli altri generali, in base al loro valore.



♠ Se spostate un generale come parte di un gruppo, nello stesso turno non potete spostarlo ancora come pedina singola. **Quando un generale si unisce ad un gruppo, per tutto questo gruppo il movimento termina immediatamente.**

## 5. CONQUISTA DEGLI OBIETTIVI

♠ Solo i generali possono conquistare le Città Obiettivo. Inoltre, essi possono conquistare solo le Città Obiettivo del loro colore (grigio, nel caso dell'Austria).

♠ Una conquista avviene se:

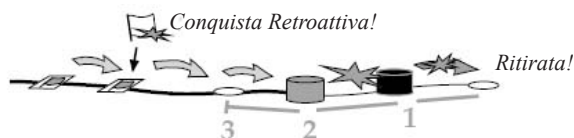
- ▷ un generale è passato su di una Città Obiettivo ed ha proceduto oltre; oppure ha iniziato il suo movimento su una Città Obiettivo e si è spostato da essa; **E**
- ▷ in quel momento la Città Obiettivo **NON E' PROTETTA**. Una Città Obiettivo è protetta se un generale della nazione che la DIFENDE si trova entro 1, 2 o 3 città da essa.

♠ Tutte le nazioni difendono le loro città, includendo anche quelle nei distretti. Inoltre, la Prussia difende la Sassonia occupata. NOTA: Hanover NON difende nessun obiettivo della Prussia! La Prussia NON difende nessun obiettivo in Hanover!



♠ Durante un singolo movimento, un generale può conquistare più di una Città Obiettivo. Un generale può proteggere un qualunque numero di Città Obiettivo, entro 3 città di distanza da lui, indipendentemente dalle posizioni degli altri pezzi. Se conquistata, contrassegnate la Città Obiettivo con un Segnalino Controllo appropriato. Le città conquistate non influenzano i movimenti in nessun modo.

*Esempio: l'Austriaco Dawn si sposta da Waldenburg (J3) attraverso Schweidnitz e Breslau, fino a Oels. Dato che nessun generale Prussiano si trova entro 3 città da Waldenburg e Schweidnitz, entrambe queste città sono conquistate e contrassegnate con un Segnalino Controllo Austriaco. Tuttavia, Breslau è protetta dal generale Prussiano Keith, che si trova a Glogau (J5). Quindi, questa città non è conquistata. Anche Oels non è conquistata, perché il generale Dawn non si è spostato sopra essa.*



♠ **Conquista Retroattiva.** Se un generale si sposta su una Città Obiettivo PROTETTA (o si allontana di essa), questa non è conquistata, ma è contrassegnata temporaneamente con un Segnalino Controllo con un punto interrogativo. Nella Fase delle Conquiste Retroattive, controllate ogni Segnalino Controllo che raffigura un punto interrogativo. Se quell'obiettivo non è più protetto (a causa delle ritirate nella Fase di Combattimento; vedere regola 8), viene conquistato e il suo Segnalino Controllo è voltato sul lato con lo stemma della nazione. Tuttavia, se la Città Obiettivo è ancora protetta, il Segnalino Controllo che raffigura un punto interrogativo è rimosso dalla mappa.

NOTA: il generale che si è spostato non deve necessariamente essere quello che ha obbligato il protettore a ritirarsi. E' solo importante che le ritirate e i movimenti siano avvenuti nella stessa fase.

*Esempio (continuando l'esempio precedente): nella Fase di Movimento, Breslau era contrassegnata da un Segnalino Controllo con un punto interrogativo. Durante la Fase di Combattimento Austriaca, questi obbligano il generale Keith a ritirarsi a Neusalz. Quindi Breslau non è più protetta e quindi è conquistata retroattivamente (perché la ritirata è avvenuta nella stessa fase). Il Segnalino Controllo è voltato sul lato con lo stemma della nazione. Tuttavia, se Keith avesse protetto Breslau anche dopo la Fase di Combattimento, il Segnalino Controllo sarebbe stato eliminato.*

♠ **Riconquista.** Le Città Obiettivo conquistate possono essere riconquistate dalla nazione originale. La riconquista funziona come la conquista e la conquista retroattiva. Solo la nazione originale può riconquistarle, passandoci sopra un suo generale e proteggendola. Ad esempio, solo Hanover può riconquistare le città in Hanover, e solo i generali francesi potranno proteggerla. Dopo la riconquista, il Segnalino Controllo viene tolto dalla mappa.

♠ **Comportamento Scorretto.** Non è permesso occupare una Città Obiettivo di un vostro alleato restando semplicemente sopra di essa con un pezzo (oppure bloccare l'accesso intenzionalmente).

♠ I Cubetti Supporto non possono conquistare e non possono proteggere le Città Obiettivo. ECCEZIONE: un Cubetto Supporto dell'Armata Imperiale può proteggere le Città Obiettivo proprio come lo fa un generale (raggio di protezione pari a 3 città).

## 6. LE ARMATE

Ogni nazione inizia la partita con un certo numero di armate, come indicato sul Foglio delle Armate o sulle carte di Aiuto. All'inizio della partita, assegnate le armate ai vostri generali, scrivendo il numero sul vostro Foglio delle Armate, e tenetelo segreto. Le variazioni dovranno sempre essere registrate su questi fogli. Quando richiesto, un giocatore deve sempre dichiarare la SOMMA delle sue armate. Le armate non possono esistere sulla mappa senza un generale; un generale non può esistere sulla mappa senza almeno un'armata.

♠ **Ogni generale deve comandare almeno 1 armata.**

♠ **Nessun generale può comandare più di 8 armate.**

♠ I 2 (o 3) generali che formano un gruppo dovranno considerare la somma di tutte le loro armate. Se sono in due, dovranno comandare almeno 2 armate (se sono in 3, dovranno comandare almeno 3 armate), e non potranno comandare più di 16 armate (se sono in due), oppure 24 armate (se sono in tre).

♠ Se il numero delle armate comandate scende sotto al limite (a causa di un combattimento o per problemi di rifornimento), dovrete rimuovere i generali in eccesso; se necessario, potrete essere costretti a rimuoverli tutti. I generali andranno rimossi a partire dal primo in basso del gruppo, e continuando verso l'alto. I generali rimossi potranno rientrare in gioco.

*Esempio: i generali Friedrich e Keith sono raggruppati rispettivamente con 4 e con 5 armate, per un totale di 9 armate. In un combattimento perdono 8 armate, rimanendo con 1. Friedrich, il più alto in grado, prende il comando di quell'armata, mentre Keith è rimosso dalla mappa.*

♠ Non appena dei generali si ritrovano in gruppo, potete cambiare la composizione delle loro armate come meglio credete - anche durante la fase di un avversario oppure dopo aver pescato una Carta Fato. Questo è l'unico modo per riorganizzare le armate tra i generali.

♠ **IMPORTANTE:** nessuna nazione può mai comandare più armate di quelle assegnate all'inizio partita (vedere regola 10).

*Esempio (continuando l'esempio precedente): Friedrich e Keith, sono nella situazione dell'esempio precedente. In questo caso non ci sono combattimenti. Per alcune ragioni, il giocatore Prussiano decide di trasferire le armate in questo gruppo. Friedrich riceve 7 armate e Keith ne riceve 2. Sul suo Foglio delle Armate registra la nuova posizione delle armate.*

*Esempio (variante): ancora, Friedrich e Keith sono raggruppati (con 4 e 5 armate). Una Carta Fato richiede la rimozione permanente di un generale Prussiano. Il giocatore Prussiano decide di eliminare Keith. 4 delle sue 5 armate devono essere trasferite a Friedrich (che ora comanda 8 armate). La quinta armata di Keith è persa per diserzione.*

## 7. COMBATTIMENTO

♠ All'inizio della fase di combattimento, se un generale si trova adiacente ad un generale ostile, deve attaccarlo. Per adiacente si intende quando i due generali sono posizionati in due città che sono direttamente connesse tra di loro da una strada. Se deve essere risolto più di un combattimento, il giocatore attivo sceglierà l'ordine con cui questi verranno risolti.



♠ Ogni combattimento è un piccolo scontro con le carte (vedere l'esempio nel riquadro qui sotto). Come prima cosa, i giocatori iniziano a dichiarare il loro **numero di armate** comandate dai generali. La differenza tra questi due valori è il **TOTALE INIZIALE**. Questo punteggio sarà **NEGATIVO** per il giocatore che possiede meno armate, e **POSITIVO** per l'altro.

♠ Ora, il giocatore con il numero minore di armate potrà tentare di vincere la battaglia giocando una sua Carta Tattica. Questa carta deve avere lo stesso seme indicato nel settore della mappa in cui si trova il suo generale. Aggiungete il valore della carta al **TOTALE INIZIALE** e dichiaratelo ad alta voce (che potrà essere positivo o negativo). Se il nuovo punteggio è ancora negativo, lo stesso giocatore avrà il diritto di giocare un'altra Carta Tattica.

♠ Non appena il nuovo punteggio è uguale a zero (oppure anche positivo), il diritto di giocare una Carta Tattica passa all'avversario. Ora, egli è considerato in inferiorità, e quindi potrà tentare di vincere la battaglia usando la stessa procedura. Il diritto di giocare le Carte Tattiche cambierà di continuo tra i due giocatori. Il combattimento termina non appena il giocatore che ha il diritto di giocare una Carta Tattica non lo può o non lo vuole fare. Il suo generale verrà quindi sconfitto.

*Il Principe Heinrich (Prussia, 2 armate) si è spostato adiacente ad un gruppo formato da Richelieu e Soubise (Francia, 4 armate). Egli dovrà attaccare nella prossima Fase di Combattimento.*

**Punteggio Iniziale** = differenza tra le armate =  $2 - 4 = -2$

La Prussia è inferiore di 2 armate, quindi ha il diritto di giocare una Carta Tattica (Heinrich potrebbe anche decidere di ritirarsi subito, perdendo tutte le sue armate, ma tenendo le sue Carte Tattiche per un altro uso).

Heinrich è in un settore con un seme di "denari".

Richelieu è in un settore con un seme di "picche".

La Prussia ha: 10♦, 9♦, 7♦, Riserva.

La Francia ha 5♠, 4♠, 4♠, 3♠

La Prussia è a -2 e gioca un 10♦

Nuovo punteggio:  $-2 + 10 = +8$

Ora la Prussia è superiore, e la Francia è inferiore. Il diritto di giocare una Carta Tattica cambia.

La Francia è a -8 e gioca un 5♠

Nuovo punteggio:  $-8 + 5 = -3$

La Francia è a -3 e gioca un 3♠

Nuovo punteggio:  $-3 + 3 = 0$

Il diritto di giocare una Carta Tattica cambia ancora. Con un punteggio uguale (zero) e se non dovesse possedere carte ♦, la Prussia potrebbe solo abbandonare il combattimento. Se avesse solo la carta Riserva, potrebbe continuare a combattere oppure abbandonare (il combattimento finirebbe con un pareggio). Dato che la Prussia ha ancora delle carte ♦, la battaglia prosegue.

La Prussia è a 0 e gioca un 7♦

Nuovo punteggio:  $0 + 7 = 7$

La Francia è a -7 e gioca un 4♠

Nuovo punteggio:  $-7 + 4 = -3$

La Francia ha terminato i ♠, e quindi decide di concludere il combattimento con un risultato finale di -3.

Situazione: Richelieu perde 3 armate e deve ritirarsi di 3 città. Gli resta solo un'armata, quindi dovrà scartare anche un generale (Soubise).

♠ Il generale sconfitto dovrà perdere tante armate quanto è stato il punteggio finale negativo (ma non oltre quelle che comandava) e si dovrà ritirare dello stesso numero di città.

♠ Il vincitore non perde nessun'armata, e mantiene la sua posizione.

♠ Potrete terminare un combattimento solo quando avete il diritto di giocare una Carta Tattica. Tuttavia, se avete il diritto di giocare e il punteggio attuale è zero, dovete giocare una carta, sempre che ne

avete una con il seme in questione (non siete obbligati a giocare una carta RISERVA). Se terminate il combattimento perché non avete carte da giocare (o non volete usare una carta RISERVA), e quindi lo scontro termina con un punteggio di zero, ci sarà un pareggio: in questo caso nessun giocatore perderà delle armate, ed entrambi i generali manterranno la loro posizione.

#### ♠ CASI SPECIALI

- ▷ Se il combattimento inizia con un punteggio di zero, l'attaccante potrà giocare una Carta Tattica per primo.
- ▷ Se i generali avversari si trovano in due settori della mappa, ogni giocatore potrà usare la Carta Tattica che contiene il proprio simbolo.
- ▷ Un raggruppamento di generali combatte sempre come se ci fosse un unico generale.
- ▷ Se un generale/gruppo ha iniziato la Fase di Combattimento adiacente a più di un avversario, dovrà combatterli tutti, uno dopo l'altro. Se più di un generale/gruppo si trova adiacente ad un nemico, essi dovranno attaccare uno dopo l'altro.
- ▷ Un generale che si deve ritirare non può attaccare e non può venire attaccato durante la stessa Fase di Combattimento.

## 8. LE RITIRATE

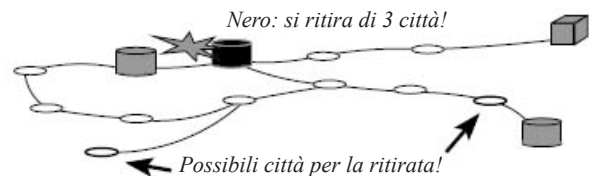
♠ Un generale sconfitto deve ritirarsi prima che inizi il combattimento successivo. La lunghezza di una ritirata è pari al numero di armate perse nel combattimento. Durante la ritirata, un raggruppamento non può mai essere diviso.



♠ Il vincitore del combattimento sceglierà il percorso della ritirata dello sconfitto, in accordo alle regole seguenti:

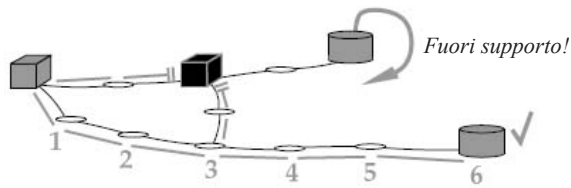
- ▷ Il generale deve ritirarsi dell'intero percorso.
- ▷ Il generale in ritirata deve terminare la ritirata il più lontano possibile dal generale VITTORIOSO (considerando solo il generale vittorioso).
- ▷ In una ritirata, il generale non potrà entrare in una stessa città più di una volta.
- ▷ In una ritirata, il generale non può eliminare un Cubetto Supporto; non potrà passare sopra qualunque altra unità; non potrà raggrupparsi ad altri generali; non potrà riconquistare delle Città Obiettivo.

♠ Se non può ritirarsi per intero, un generale perde tutte le sue armate (e potrebbe anche essere tolto dalla mappa).



## 9. RIFORNIMENTI

♠ I generali hanno bisogno di essere riforniti, altrimenti le loro armate diserteranno. Lo stato di rifornimento di un generale viene controllato **ESCLUSIVAMENTE** durante la Fase dei Rifornimenti.



♠ Nel proprio paese, un generale è sempre rifornito. La Russia e la Francia che non hanno il loro paese rappresentato sulla mappa potranno essere supportate grazie alle loro Città Deposito. RICORDATE: la patria della Prussia è formata da tutti i territori di mare blu, mentre quella dell'Armata Imperiale è formata da tutti i territori gialli, inclusi "Sachsen", ecc. (vedere regola 1).

♠ Fuori dal proprio paese, un generale viene rifornito da un Cubetto Supporto dello stesso suo colore, ma solo se può essere tracciato un percorso tra i due. Tale percorso può avere una lunghezza massima di 6 città. Il percorso può passare sopra i pezzi amici, ma non sopra i generali o i Cubetti Supporto ostili. Un Cubetto Supporto può rifornire un numero illimitato di generali dello stesso colore.

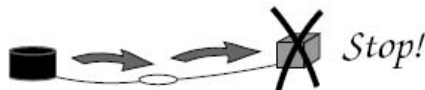
♠ Se durante questa fase un generale non è rifornito, dovrà essere voltato sotto sopra. Se durante la successiva Fase dei Riforimenti quel generale dovesse essere nuovamente rifornito, verrebbe voltato ancora a faccia in su, altrimenti sarebbe costretto a perdere tutte le sue armate.

**REGOLA IMPORTANTE:** *se un generale di una nazione rimane senza supporto durante la sua Fase delle Azioni (inclusa la ritirata), ha un turno per cercare di ristabilire il supporto. Se invece rimane senza supporto durante una Fase delle Azioni avversaria, ha due turni per cercare di ristabilire il supporto (questo perché i generali vengono piazzati coperti per il mancato supporto solo al termine della loro Fase delle Azioni, ma mai durante la Fase delle Azioni di un avversario).*

♠ Ogni volta che un generale a faccia in su si unisce ad un generale a faccia in giù, entrambi saranno considerati essere a faccia in giù (cioè, nella successiva Fase dei Riforimenti entrambi avrebbero bisogno di supporto, altrimenti entrambi perderebbero tutte le loro armate).

♠ I generali a faccia in giù possono spostarsi e combattere senza nessuna limitazione.

♠ Un Cubetto Supporto non può mai combattere. Un generale può annientare un Cubetto Supporto spostandosi semplicemente sopra di esso. Quel Cubetto Supporto verrebbe eliminato dalla mappa, ma il generale dovrebbe fermarsi immediatamente. I Cubetti Supporto che sono ostili gli uni con gli altri non possono recarsi alcun danno.



## 10. IL RECLUTAMENTO

Durante la Fase di Movimento, le armate perdute possono essere rimpiazzate; quindi le unità formalmente rimosse dalla mappa potranno rientrare in gioco. Il costo per questa azione viene pagato usando le Carte Tattiche (di qualunque seme). Per il pagamento, le Carte Tattiche sono usate come moneta e devono essere rivelate a tutti gli altri giocatori, senza avere alcun resto.

♠ Ogni ARMATA costa 6 punti di Carte Tattiche.

♠ Ogni CUBETTO SUPPORTO costa 6 punti di Carte Tattiche.

♠ Ogni GENERALE è gratuito, ma per entrare in gioco dovrà ricevere almeno un'armata (ad un costo di 6 punti in Carte Tattiche).

♠ Le nuove armate possono essere usate per rinforzare un generale che si trova già sulla mappa, in qualunque città, oppure possono essere assegnate ad un nuovo generale (min. 1); oppure in una qualunque combinazione delle due cose. Un giocatore dovrà semplicemente dichiarare quante armate vuole reclutare, ma non dovrà dire a quale generale le assegnerà. I giocatori dovranno registrare i nuovi arrivi sul loro Foglio delle Armate, in segreto.

♠ Nessuna nazione può avere più armate di quelle con cui è partita (esempio, la Francia non può mai avere più di 20 armate).

♠ Le unità rientrano in gioco dalle loro CITTA' DEPOSITO. Le unità non possono spostarsi nel turno in cui sono entrate sulla mappa.

*Esempio: la Russia recluta 3 nuove armate ed 1 Cubetto Supporto. Ciò gli costerà 24 punti in Carte Tattiche. Paga con 13♠ e 12♣, che sono 25 punti, uno in più del dovuto. Il punto in eccesso è perduto. La Russia piazza 2 generali che sono fuori mappa in Sierpc e gli assegna 2 nuove armate. L'altra armata può essere piazzata assieme a loro oppure a qualsiasi altro generale sulla mappa, a discrezione del giocatore Russo. Il Cubetto Supporto non può essere piazzato a Sierpc, perché è ora occupato da generali; viene piazzato invece nella vuota Warszawa.*

♠ Nei casi rari in cui tutte le Città Deposito di una nazione sono occupate da unità OSTILI, potrete usare una zona di entrata sostitutiva, che varia a seconda della nazione:

**Prussia** – qualunque città nel settore ♠ blu di Berlino.

**Hanover** – qualunque città nel settore ♦ blu chiaro di Stade.

**Russia** – qualunque città nel settore ♠ rosso di Warszawa.

**Svezia** – qualunque città della Svezia (verde), inclusi i distretti.

**Austria** – qualunque città nel settore ♦ bianco di Brunn.

**Armata Imperiale** – qualunque città nel settore ♠ a sud di Hildburghausen.

**Francia** – qualunque città nel settore ♣ a sud di Koblenz.

♠ Ogni nazione può usare in sostituzione solo una città. Se tutte le Città Deposito sono occupate da unità ostili, il costo per OGNI Cubetto Supporto e per OGNI armata reclutata è incrementato da 6 a 8 punti (anche se l'armata non viene assegnata ad un generale).

## 11. L'OROLOGIO DEL FATO

♠ L'Orologio del Fato è formato da 18 carte. Iniziando dal sesto turno di gioco, come ultima azione di ogni turno dovrà essere letta ed eseguita la prima carta di questo mazzo. Dopo di che, la carta verrà riposta nuovamente sotto al mazzo, in modo che nessun giocatore possa sapere quando verrà pescata l'ultima carta del mazzo.

♠ 6 Carte Tattiche sono dei Segni del Destino:

Titolo	Storia	Risultato
ELISABETH	Morte della Tsarina.	<b>La Russia esce dal gioco!</b> Lehwaldt si ritira permanentemente!
INDIA	La Francia perde l'India.	<b>Primo:</b> da questo momento, l'Austria riceve solo 4 TC e la Francia solo 3 TC.
AMERICA	La Francia perde il Canada.	<b>Secondo: la Francia esce dal gioco!</b> Cumberland si ritira permanentemente. Da questo momento Hanover riceve solo 1 TC.
SWEDEN	La Svezia chiede pace.	<b>La Svezia esce dal gioco!</b> Tutti i generali Prussiani sono fuori dal gioco permanentemente.
LORD BUTE POEMS	L'Inghilterra riduce i sussidi.	<b>La Prussia riceve solo 5 TC; poi, solo 4 TC.</b>

♠ Le altre 12 Carte Fato contengono un numero in basso a destra, con il quale potrete cercare la traduzione alla fine di questo regolamento. Se non usate le regole avanzate, leggete sempre il testo che si trova in corrispondenza del simbolo ♠. Ogni volta che un generale riceve un bonus speciale o una limitazione, usate il segnalino dei turni per ricordarvelo (spostatelo sotto il pezzo interessato).

NOTA: alcune Carte Fato indicano che un generale "non può attaccare" (queste carte sono: No. 3 ♠; No. 4 ♠; No. 5 ♠; No. 7 ♠). Questo significa che quel generale non può essere spostato in una posizione di attacco (oppure rientrare in gioco in una Città Deposito che è adiacente ad un generale ostile). Altre carte richiedono che un generale (indicato o meno) riceve una nuova armata (es.: No. 1 ♠). Per ricevere questo beneficio, il generale deve trovarsi sulla mappa.

♠ Il controllo delle nazioni può cambiare:

- ▷ se la Russia E la Svezia sono fuori dal gioco, allora il giocatore Elisabeth rileva l'Armata Imperiale.
- ▷ se la Francia è fuori dal gioco, allora il giocatore Pompadour prende il controllo dell'Armata Imperiale.

NOTA: 1) Come già detto, tutti i giocatori giocano fino al termine della partita. 2) L'Armata Imperiale muove dopo l'Austria.

♠ **Condizioni di Vittoria Facilitate.** Per la vittoria, il controllo degli Obiettivi di 1° Ordine, è sufficiente per la:

- ▷ Svezia, se la Russia è fuori gioco.
- ▷ Austria e/o Armata Imperiale se l'Armata Imperiale ha cambiato giocatore.

♠ In una partita con 3 giocatori, l'Armata Imperiale cambia giocatore allo stesso modo. Le Condizioni di Vittoria Facilitate non cambiano.

## 12. FINE DELLA PARTITA

♠ Una partita può terminare solo alla fine del turno di un giocatore.

♠ **Vittoria di una nazione attaccante.** Se una nazione attaccante controlla tutte le sue Città Obiettivo prima che la prima Carta Fato venga pescata, quella nazione vince la partita. Non dovrete pescare nessuna Carta Fato. Se una nazione controlla tutte le sue Città Obiettivo dopo che è stata pescata la prima Carta Fato (a causa delle Condizioni di Vittoria Facilitate), quella nazione vince comunque. In entrambi i casi, la partita termina con la vittoria del giocatore che controlla quella nazione. Se due o più nazioni soddisfano le loro condizioni di vittoria simultaneamente, entrambi vincono la partita. Gli altri giocatori – alleati ed avversari – hanno perso.

♠ **Vittoria della Prussia.** Se la Russia, la Svezia e la Francia sono fuori dal gioco a causa delle Carte Fato, allora la partita termina con la vittoria della Prussia/Hanover (Frederick).

## 13. IL GIOCO AVANZATO

♠ Se la Carta Fato pescata presenta 4 testi diversi, leggete quello vicino al simbolo che corrisponde al settore della mappa in cui si trova l'ultimo generale vittorioso.

♠ Quando la Russia controlla tutti gli obiettivi nella Prussia dell'Est (il distretto "Ostpreußen" in alto a destra), almeno un generale Russo deve restare in quel territorio. Se al termine di un turno Russo non ci sono generali nella Prussia dell'Est, due Città Obiettivo qualsiasi verranno riconquistate automaticamente dalla Prussia (a sua scelta).

♠ La Prussia può vincere la partita usando l'Opzione Offensiva, come segue:

- ▷ Nel turno 3, la Prussia deve decidere (prima di spostare qualunque unità) se adottare o meno l'Opzione Offensiva. La Prussia dichiara cosa vuole fare mettendo da parte una Carta Tattica con un valore di almeno 10 e con un qualunque simbolo.

- ▷ L'Austria prende questa carta non appena la Prussia perde un combattimento contro l'Austria con risultato di almeno -3; oppure, se un generale Prussiano che si trovava più a sud del parallelo "5" sulla mappa è stato rimosso a causa della mancanza di rifornimenti.
- ▷ Per vincere con l'Opzione Offensiva, la Prussia deve controllare almeno 14 Città Obiettivo in Bohemia ("Böhmen"), in Austria. Senza questa opzione, dopo il turno 3 tali obiettivi NON potranno più essere conquistati.
- ▷ Se la Prussia ha conquistato tutti i suoi obiettivi, la partita termina **immediatamente** con la vittoria Prussiana (con un'eccezione alla regola 12, primo paragrafo).
- ▷ Quando la prima riduzione dei sussidi è avvenuta, e l'Austria ha preso la Carta Tattica da 10 messa da parte precedentemente dal giocatore Prussiano, l'Opzione Offensiva cessa automaticamente. La Prussia non può più conquistare le Città Obiettivo nella Bohemia. La vittoria sarà possibile solo grazie ad una tattica difensiva.
- ▷ Se la Prussia decide di scegliere l'Opzione Offensiva, l'Austria può dichiarare in qualunque momento la conquista di 4 qualsiasi delle sue Città Obiettivo (normalmente, questa pretesa viene eseguita dall'Austria subito prima di vincere). Tuttavia, almeno una Città Obiettivo nella Sassonia (Sachsen) dovrà sempre essere una vera conquista (cioè grazie ad un combattimento).
- ▷ Tutte le altre nazioni hanno le condizioni di vittoria immutate.

### TRADUZIONE DEL TRACCIATO DEI TURNI

-1- 29 Agosto 1756. Federico è convinto che la guerra non possa essere evitata. Quindi agisce per primo ed invade la Sassonia con le armate sotto il suo personale comando.

-2- Fuggendo dalla Prussia, il Ministro Brühl deve lasciare indietro 802 accappatoi, 28 carrozze, 67 vinaigrette e 1500 parucche.

-3- La Sassonia si arrende, ed ora Federico chiede un'alleanza! - "Non è mai successo prima nella storia!" - Federico: E' importante essere creativi".

-4- William Pitt convince la Casa del Popolo Inglese che in Europa la battaglia per l'America può ancora essere vinta. Dopo una risposta entusiasta, la Prussia vota per la sovvenzione!

-5- Nella primavera del 1757, Federico inizia un'offensiva nella Boemia prima che gli attaccanti possano completare l'accerchiamento della Prussia. L'assedio è molto vicino a Praga ...

### TATTICHE DI GIOCO

▷ Se avete in mano Carte Tattiche basse, allora andate alla caccia dei Cubetti Supporto degli avversari! La mappa offre un certo numero di spazi! Usateli!

▷ Evitate la sconfitta totale. E' meglio una ritirata tattica di una perdita di tutte le armate.

▷ Le Carte Riserva sono oro. Possono essere usate in ogni settore della mappa; e - cosa più importante - permettono sempre una conveniente e flessibile ritirata!

▷ Se non volete permettere al nemico di ritirarsi, allora giocate le Carte Tattiche per ottenere un risultato di zero. Poi, l'avversario dovrà giocare delle carte fino a che non gli rimarranno solo le RISERVE.

▷ Se siete sicuri di vincere una battaglia, allora circondare il nemico. Non potrà ritirarsi e perderà tutte le armate.

▷ Durante una ritirata, anche i vostri pezzi sono un ostacolo!

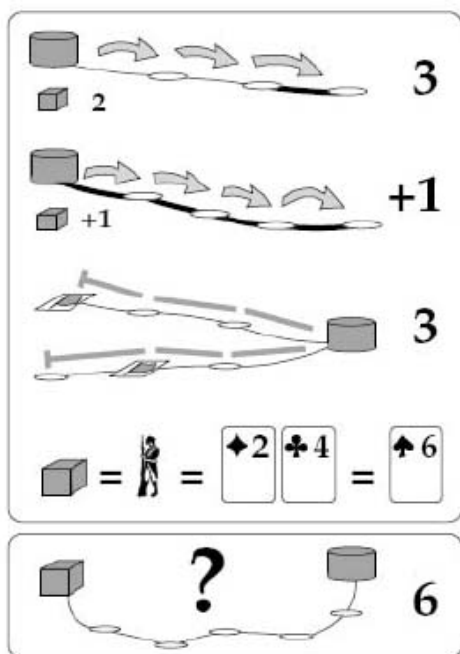
▷ Le aree lontane una dalle altre sono correlate dai settori. Una vittoria Prussiana nella Prussia dell'Est (picche) potrebbe significare una sconfitta totale in Silesian (picche).

▷ La Prussia deve usare le sue carte con grande disciplina.

# SCHEDA DI RIFERIMENTO

## Sequenza di Gioco

1. Prussia	8	2	32	4+3	14
2. Hanover	2	1	12	1+1	-
3. Russia	4	2	16	4	10
4. Svezia	1	1	4	1	5+5
5. Austria	5	2	30	4+1	12+4
6. Armata Imperiale	1	1	6	1	5+5
7. Francia	3	2	20	4-1	10



### TATTICHE DI GIOCO

- ▷ Se avete in mano TC basse, allora andate alla caccia dei Cubetti Supporto degli avversari! La mappa offre un certo numero di spazi! Usateli!
- ▷ Evitate la sconfitta totale. E' meglio una ritirata tattica di una perdita di tutte le armate.
- ▷ Le RISERVE sono oro. Possono essere usate in ogni settore della mappa; e - cosa più importante - permettono sempre una conveniente e flessibile ritirata!
- ▷ Se non volete permettere al nemico di ritirarsi, allora giocate le TC per ottenere un risultato di zero. Poi, l'avversario dovrà giocare delle TC fino a che non gli rimarranno solo RISERVE.
- ▷ Se siete sicuri di vincere una battaglia, allora circondate il nemico. Non potrà ritirarsi e perderà tutte le armate.
- ▷ Durante una ritirata, anche i vostri pezzi sono un ostacolo!
- ▷ Le aree lontane una dalle altre sono correlate dai settori. Una vittoria Prussiana nella Prussia dell'Est (picche) potrebbe significare una sconfitta totale in Silesian (picche).
- ▷ La Prussia deve usare le sue TC con grande disciplina.

## Fine di un Turno

Spostate il Segnalino dei Turni di uno spazio in avanti. Se il segnalino ha già raggiunto il riquadro "5", allora non avanzate più il segnalino, ma pescate una Carta Fato.

## Azioni di una Nazione

1. Pescare le Carte Tattiche
2. Movimento
  - Possono essere spostati tutti i pezzi;
  - I generali possono conquistare gli obiettivi;
  - Si possono reclutare nuove armate;
  - Le unità rientrano in gioco;
3. Combattimento  
I generali adiacenti al nemico, devono combattere.
4. Conquiste Retroattive
5. Controllo sul Rifornimento

## Come Iniziare

- Distribuite ad ogni giocatore la propria Scheda delle Armate ed una penna.
- Schierate le unità. Ogni Scheda delle Armate contiene le coordinate delle città dove piazzare i generali. Colore e numero vicino alla città corrisponde al colore e al generale da piazzare. Una "T" indica un Cubetto Supporto.
- Ogni nazione ha un numero massimo di armate, come indicato sulle Schede delle Armate. Tali armate sono segretamente assegnate ad ogni generale sulla mappa. Scrivete queste assegnazioni sulla vostra Scheda delle Armate. Ogni generale deve ricevere almeno 1 armata, e non più di 8.
- Ora, mescolate uno dei quattro mazzi delle Carte Tattiche, e piazzatelo sul tavolo in un luogo raggiungibile da tutti i giocatori.
- Piazzate il Segnalino dei Turni nel riquadro "1756" del Tracciato dei Turni sulla mappa (in alto a sinistra).
- Mescolate le 18 Carte Fato e piazzate il mazzo sulla mappa (sulla clessidra).
- Ora siete pronti ad iniziare la partita.



## LE CARTE FATO

<b>1</b>	♠	Nessun effetto.
	♣	Un qualunque generale Russo riceve una nuova armata gratuita (se possibile).
	♥	L'Austria e la Russia possono cambiarsi una Carta Tattica.
	♦	Tottleben riceve una nuova armata gratuita (se possibile).

<b>2</b>	♠	Nessun effetto.
	♣	Se Fermor ha iniziato il suo movimento a Kustrin (H6) o in una città vicina, non potrà muovere il prossimo turno.
	♥	Apraxin perde immediatamente un'armata (no, se si trova fuori dalla mappa).
	♦	Saltikov il prossimo turno si dovrà spostare di sole 2 città (3 su una strada principale).

<b>3</b>	♠	Nessun effetto.
	♣	Il prossimo turno, se la Prussia e la Francia si combattono, non potranno usare Carte Tattiche di valore 10 o più.
	♥	Il prossimo turno, Soubise e Hildburghausen non possono attaccare con carte aventi lo stesso simbolo.
	♦	Nel prossimo turno, nessuno può attaccare da o verso Halle (E4), e qui nessun Cubetto Supporto può essere eliminato.

<b>4</b>	♠	Nel prossimo turno, la prima Carta Tattica giocata dalla Francia vale un punto in più.
	♣	Nessun effetto.
	♥	La Francia può scartare una Carta Tattica che ha in mano e pescarne una nuova.
	♦	Il prossimo turno, Cumberland non può partecipare a nessun attacco, e non potrà distruggere nessun Cubetto Supporto.

<b>5</b>	♠	Il prossimo turno Soubise non potrà partecipare a nessun attacco e non potrà distruggere nessun Cubetto Supporto.
	♣	Nessun effetto.
	♥	Il prossimo turno, Richelieu può spostarsi solo di 2 città (3 sulle strade principali).
	♦	Il prossimo turno, se in gruppo, Chevert non può uscire dal gruppo.

<b>6</b>	♠	L'Austria può spostare immediatamente Laudon di 1 città, anche staccandolo da un raggruppamento.
	♣	Daun riceve una nuova armata (se possibile).
	♥	Nessun effetto.
	♦	L'Austria può voltare (fuori supporto) un qualunque generale/gruppo prussiano, che si trova in Austria o in Sassonia.

<b>7</b>	♠	Il prossimo turno, Frederick non può attaccare e non può distruggere un Cubetto Supporto.
	♣	Nessun effetto.
	♥	Nel prossimo turno, Frederick non riceve nessuna nuova armata.
	♦	Se nel prossimo turno è coinvolto in una battaglia, con le Carte Tattiche giocate la prima volta, Frederick deve raggiungere un punteggio positivo (se possibile).

<b>8</b>	♠	Un qualsiasi generale Prussiano riceve un'armata gratuita (se possibile).
	♣	Il prossimo turno, tutti i prussiani che sono attaccati da Daun possono ritirarsi di una città senza perdite (prima di risolvere il combattimento).
	♥	Nessun effetto.
	♦	Karl perde immediatamente un'armata (no, se si trova fuori dalla mappa).

<b>9</b>	♠	Tutti i generali Russi che sono distanti 5 o 6 città da un loro Cubetto Supporto, devono essere voltati (cioè, diventando senza supporto).
	♣	Il prossimo turno, Frederick può spostarsi di 4 città, anche se in gruppo (5 su una strada principale).
	♥	Nessun effetto.
	♦	La Prussia pesca una carta a caso dall'Austria, dopo averne data una a scelta delle sue.

<b>10</b>	♠	Ogni generale prussiano che ha ricevuto delle nuove armate, non può attaccare nel prossimo turno.
	♣	Un generale Prussiano qualsiasi deve perdere un'armata immediatamente (no, se si trova fuori dalla mappa).
	♥	Se il prossimo turno Frederick venisse attaccato, la sua prima Carta Tattica giocata varrebbe 0 punti.
	♦	Nessun effetto.

<b>11</b>	♠	Il prossimo turno, la Prussia può giocare la carta di valore 11 ♠ con il valore raddoppiato.
	♣	Un qualunque generale di Hanover riceve una nuova armata (se possibile).
	♥	Nel prossimo turno, Prinz Heinrich protegge i suoi obiettivi fino a 4 città di distanza.
	♦	Nessun effetto.

<b>12</b>	♠	Il prossimo turno Daun può spostarsi solo di 2 città (3 su una strada principale).
	♣	Se Ehrensward è a 5 o 6 città di distanza da un suo Cubetto Supporto, deve essere voltato (senza supporto).
	♥	Se Hildburghausen ha perso in questo turno una battaglia, la Prussia può spostarlo di 2 città verso ovest (se possibile).
	♦	Nessun effetto.

## LE 6 CARTE CHE STORICAMENTE CAPOVOLSERO LA STORIA

America	Da questo momento, l'Austria riceve solo 4 Carte Tattiche, la Francia ne riceve solo 3 (che può tenere tutte). Se questo è già successo, allora: la Francia esce dal gioco. Cumberland viene rimosso (e non può più rientrare sulla mappa). Da questo momento Hanover riceve solo 1 Carta Tattica. L'Armata Imperiale cambia giocatore.
Elisabeth	La Tsarina muore. La Russia esce dal gioco. Lehwaldt viene rimosso (e non può più rientrare sulla mappa). Per vincere, la Svezia deve conquistare solo i 1° obiettivi. L'Armata Imperiale cambia giocatore.
India	Da questo momento l'Austria riceve solo 4 Carte Tattiche; la Francia solo 3 (che può tenere tutte). Se questo è già successo, allora: la Francia esce dal gioco. Cumberland viene rimosso (e non può più rientrare sulla mappa). Da questo momento Hanover riceve solo 1 Carta Tattica. L'Armata Imperiale cambia giocatore.
Lord Bute	Da questo momento la Prussia riceve 2 Carte Tattiche in meno, ma un minimo di 4.
Poems	Da questo momento la Prussia riceve 2 Carte Tattiche in meno, ma un minimo di 4.
Svezia	La Svezia esce dal gioco. Inoltre, la Prussia deve rimuovere dal gioco un qualunque suo generale (tranne Frederick). L'Armata Imperiale cambia giocatore.

## ELISABETTA

RUSSIA

4 2 max. 16 4

10

min. 1, max. 8 Inizio : L7, O6

1. Saltikov	L7								
2. Fermor	L7								
3. Apraxin	O7								
4. Tottleben	M7								

SVEZIA

1 1 max. 4 1

5 + 5

min. 1, max. 4 Inizio : D8

1. Ehrensvärd	F9								
---------------	----	--	--	--	--	--	--	--	--

## FEDERICO

PRUSSIA

8 2 max. 32 4 + 3

14

min. 1, max. 8 Inizio : F5, I5

1. Friedrich d. Große	F4								
2. Winterfeldt	F4								
3. Prinz Heinrich	G6								
4. Schwerin	K3								
5. Keith	K3								
6. Seydlitz	F6								
7. Dohna	I7								
8. Lehwaldt	M9								

HANOVER

2 1 max. 12 1 + 1

min. 1, max. 8 Inizio : C6

1. Ferdinand v. Bsmwg	B8								
2. Cumberland	C5								

## ELISABETTA

RUSSIA

4 2 max. 16 4

10

min. 1, max. 8 Inizio : L7, O6

1. Saltikov	L7								
2. Fermor	L7								
3. Apraxin	O7								
4. Tottleben	M7								

SVEZIA

1 1 max. 4 1

5 + 5

min. 1, max. 4 Inizio : D8

1. Ehrensvärd	F9								
---------------	----	--	--	--	--	--	--	--	--

## POMPADOUR

FRANCIA

3 2 max. 20 4 - 1

10

min. 1, max. 8 Inizio : A2, B2

1. Richelieu	A4								
2. Soubise	B3								
3. Chevert	A4								

4 - 1: delle quattro carte Tattiche pescate ogni turno, sceglietene una e scartate la immediatamente.

## MARIA TERESA

AUSTRIA

5 2 max. 30 4 + 1

12 + 4

min. 1, max. 8 Inizio : G1, J2

1. Daun	K1								
2. Browne	H2								
3. Karl v. Lothringen	H2								
4. Laudon	L1								
5. Lacy	H1								

ARMATA IMPERIALE

1 1 max. 6 1

5 + 5

min. 1, max. 6 Inizio : D1

1. Hildburghausen	D2								
-------------------	----	--	--	--	--	--	--	--	--

## MARIA TERESA

AUSTRIA

5 2 max. 30 4 + 1

12 + 4

min. 1, max. 8 Inizio : G1, J2

1. Daun	K1								
2. Browne	H2								
3. Karl v. Lothringen	H2								
4. Laudon	L1								
5. Lacy	H1								

ARMATA IMPERIALE

1 1 max. 6 1

5 + 5

min. 1, max. 6 Inizio : D1

1. Hildburghausen	D2								
-------------------	----	--	--	--	--	--	--	--	--

# FRIEDRICH

SCENARI INTRODUTTIVI PER 2 GIOCATORI

BY RICHARD SIVÉL



**Nota.** *Questi scenari non ricreano le situazioni strategiche generali del gioco, ma si focalizzano su un unico teatro della guerra. Quindi, questi sono solo degli scenari introduttivi, usati specialmente per i neofiti che vogliono imparare il sistema, oppure per gli appassionati del gioco che non sono riusciti a trovare un terzo giocatore.*

**Regole Generali.** Sono utilizzate tutte le regole standard, a meno che non venga indicato diversamente.

## Scenario 1 – La Guerra ad Ovest

**Giocatori.** Un giocatore prende il ruolo di Hannover e della Prussia. L'altro, utilizza la Francia.

**I Pezzi in Gioco.** Gli unici pezzi da usare sono i seguenti:

1. Tutte le unità di Hannover.
2. Tutte le unità della Francia.
3. Il generale prussiano Seydlitz (n° 6) e 1 Cubetto Supporto Prussiano.
4. La Prussia inizia la partita con 3 armate, e non potrà averne di più.
5. Tutti i pezzi sono schierati sulla mappa, nelle loro posizioni di partenza. Il Cubetto Supporto Prussiano viene piazzato a Jüterbog (F5).

**Carte Tattiche.** Tranne per la Prussia, le Carte Tattiche da pescare sono quelle indicate nelle regole base. Quindi, in dettaglio:

Prussia = 2 - 1 TC  
Hannover = 1 + 1 TC  
Francia = 4 - 1 TC

### Nota.

1. *In ogni turno, la Prussia riceve 2 Carte Tattiche, ma deve scartarne sempre e subito una. Non appena viene pescata una Carta Fato che richiede una riduzione alle Carte Tattiche da pescare ("Lord Bute" e "Poems"), la Prussia ne potrà pescare solo una ogni turno. La seconda richiesta di riduzione verrà ignorata.*
2. *La Francia è colpita dalle Carte Fato come nel gioco standard.*

**Vittoria e Termine della Partita.** La Francia vince se controlla tutte le sue Città Obiettivo rosse. Hannover/Prussia vince se la partita termina prima che la Francia sia riuscita a vincere. La partita termina anche quando la Francia esce dal gioco a causa delle Carte Fato "India" e "America".

## Scenario 2 – Il Teatro Austriaco

**Giocatori.** Un giocatore prende il ruolo della Prussia. L'altro, quello dell'Austria e dell'Armata Imperiale.

**I Pezzi in Gioco.** Gli unici pezzi da usare sono i seguenti:

1. Tutte le unità Austriache.
2. Tutte le unità Imperiali.
3. I generali Prussiani Friedrich, Winterfeldt, Heinrich, Schwerin e Keith (n° dall'1 al 5) ed entrambi i Cubetti Supporto Prussiani.
4. La Prussia inizia la partita con 24 armate e non potrà averne di più.
5. Tutti i pezzi sono schierati sulla mappa, nelle loro posizioni di partenza.

**Carte Tattiche.** Tranne per la Prussia, le Carte Tattiche da pescare sono quelle indicate nelle regole base. Quindi, in dettaglio:

Prussia = 3 + 2 TC  
Austria = 4 + 1 TC  
Armata Imperiale = 1 TC

### Note.

1. La Prussia riceve 5 Carte Tattiche ogni turno. Ogni richiesta di riduzione (a causa delle Carte Fato "Lord Bute" e "Poems"), riducete le carte pescate di una per round.
2. Le Carte Tattiche pescate dall'Austria restano quelle del gioco standard.

**Vittoria e Termine della Partita.** L'Austria vince se controlla tutte le sue Città Obiettivo. Allo stesso modo, l'Armata Imperiale vince se controlla tutte le sue Città Obiettivo. La Prussia vince se la partita termina prima che uno delle altre due potenze sia riuscita a vincere. La partita termina anche non appena la Francia, la Russia e la Svezia (che in questo scenario sono virtuali) escono dal gioco (a causa delle carte Fato "India", "America", "Elisabeth", e "Sweden"), come nel gioco standard.

Per l'Austria e per l'Armata Imperiale non ci sono Condizioni di Vittoria Facilitate. La Prussia può vincere la partita anche controllando tutte le sue Città Obiettivo blu in Bohemia.

Non potrà essere utilizzata l'Opzione Offensiva indicata nel gioco avanzato. Quindi, in qualsiasi momento la Prussia può conquistare una Città Obiettivo.

© MAGGIO 2005  
Histogame Spielverlag  
<http://www.histogae.de>



# FAQ PER FRIEDRICH

**Data: Gennaio 2005**

In queste pagine abbiamo raccolto una lista di domande e risposte sul gioco FRIEDRICH. Sono state raggruppate in base alle sezioni del regolamento. Un paragrafo è considerato essere formate da tutte le regole evidenziate dal seme "picche" (♠).

## 2. La Mappa e la Sequenza di Gioco

**DOMANDA:** come si svolge esattamente un turno di gioco ? E' come questo ? La Prussia/Hanover esegue tutte le sue azioni per prima (pesca le Carte Tattiche, sposta i suoi pezzi, combatte, ed esegue il Controllo sui Supporti). Poi, il turno spetta alla Russia/Svezia.

Oppure la Prussia/Hanover pesca tutte le sue carte, e quindi fa la stessa cosa la Russia/Svezia, ecc., quindi la Prussia/Hanover inizia i suoi movimenti, ecc. ?

**RISPOSTA:** la Regola 2, Paragrafi 2 e 3 danno la risposta: "La partita viene giocata in turni. Un turno è formato da 7 fasi, una per ogni nazione. Le sette nazioni agiranno una dopo l'altra, nell'ordine indicato". Quindi, la risposta non è **nessuna delle due!** Prima agisce solo la Prussia. Cioè, pesca le sue Carte Tattiche, poi sposta le sue unità, risolve i combattimenti, le conquiste retroattive, ed infine controlla il supporto dei suoi generali. Poi, agisce allo stesso modo Hanover, quindi la Russia, la Svezia, ecc.

## 3. Le Carte Tattiche

**DOMANDA:** a quale scopo è possibile dare un valore variabile alle Carte Riserva (1-10) ? In quali situazioni può fare la differenza scegliere un valore 1 piuttosto che un 10 ?

**RISPOSTA:** con le Carte Riserva avete la possibilità di portare il risultato di un combattimento a -1; quindi, potete ritirarvi con una perdita minima di 1 unità (se è necessaria la ritirata). Esempio: il punteggio attuale di un combattimento è -8, e voi avete in mano solo una Carta Riserva. Se decidete di farla valere 10, andrete ad un totale di +2; ma a questo punto il vostro avversario potrebbe giocarvi una carta in risposta; quindi, a quel punto non avreste più la possibilità di rispondere (cioè, se ad esempio il nuovo totale fosse -7 avreste una perdita di 7 unità). Se invece decidete di far valere la vostra Carta Riserva come 7, portereste il risultato a -1, e quindi potreste ritirarvi perdendo solo 1 unità.

**DOMANDA:** se una nazione non ha più unità sulla mappa, il giocatore può ancora pescare le Carte Tattiche ? E può riportare sulla mappa i suoi generali ?

**RISPOSTA:** Sì. Sì. (Non ci sono eccezioni alle regole).

## 5. Conquista degli Obiettivi

**DOMANDA:** la Prussia può riconquistare delle Città Obiettivo che sono attualmente sotto il controllo della Francia E che si trovano in Hanover ?

**RISPOSTA:** No, per la regola 5, paragrafo 4.

## 6. Le Armate

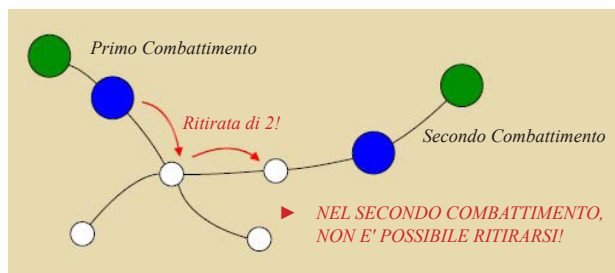
**DOMANDA:** se dei generali sono raggruppati in un città, in quale momento il giocatore può ridistribuire le loro armate ?

**RISPOSTA:** in qualunque momento. Anche durante il turno di un avversario; oppure durante la Fase di Combattimento; anche al termine del turno (Esempio: in una città, la Prussia ha i generali Heinrich e Dohna con rispettivamente 4 e 3 armate. Se venisse pescata la Carta Fato "Sweden" - che richiede la rimozione di un qualsiasi generale Prussiano - la Prussia potrebbe assegnare le 3 armate di Dohna a Heinrich, e rimuovere Dohna dalla mappa).

## 8. Le Ritirate

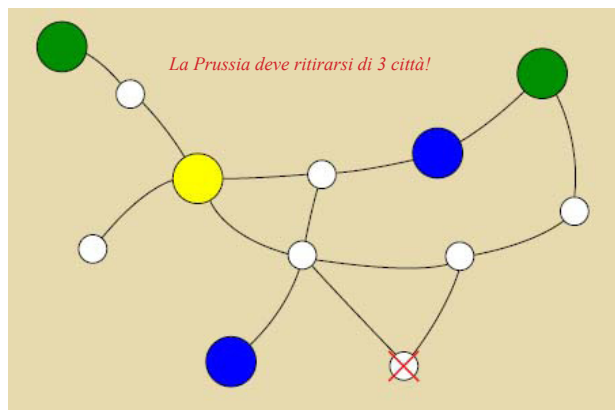
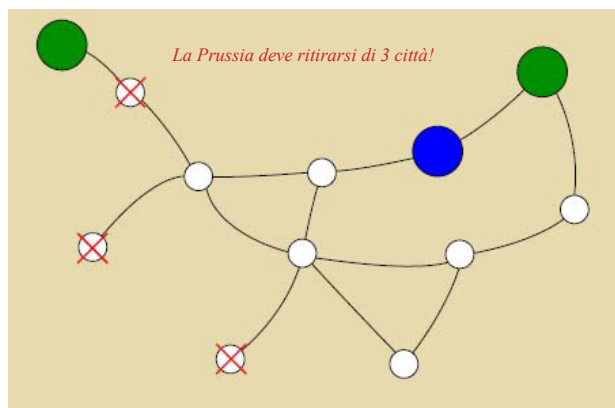
**DOMANDA:** un raggruppamento Prussiano è stato circondato da 3 generali Austriaci. Supponiamo che l'Austria abbia perso il primo combattimento. La Prussia potrebbe ritirarsi attraverso la città appena lasciata vuota ?

**RISPOSTA:** Sì. Dato che i combattimenti vengono risolti uno dopo l'altro, ora il percorso per la ritirata è aperto (è anche vero il contrario: se nel primo combattimento il generale Prussiano si fosse ritirato, nel secondo combattimento il perdente della battaglia non avrebbe avuto un percorso di ritirata - vedere la figura seguente - ed avrebbe dovuto perdere tutte le sue armate!).



**DOMANDA:** un generale deve terminare la sua ritirata il più lontano possibile dal generale vittorioso. E' possibile avere un esempio ?

**RISPOSTA:** le città contrassegnate con una "X" sono luoghi in cui è possibile ritirarsi. In genere, potete agire in questo modo: se qualcuno può vedere una città B più lontana dalla città scelta A, la ritirata nella città B non è possibile.



**DOMANDA:** le regole non permettono di conquistare le Città Obiettivo durante una ritirata. Tuttavia, è possibile ritirarsi attraverso esse ?

**RISPOSTA:** Naturalmente! Potete sempre spostarvi attraverso le città vuote, sia durante il movimento normale, sia durante una ritirata.

## 9. Supporto & 10. Reclutamento

**DOMANDA:** per il supporto, le Città Deposito possono essere usate come se fossero dei Cubetti Supporto (cioè, un generale distante 6 città da una Città Deposito è in supporto) ?

**RISPOSTA:** No.

**DOMANDA:** le Città Supporto sono anche delle Città Obiettivo ?

**RISPOSTA:** No.

**DOMANDA:** è possibile assegnare delle armate appena reclutate ad un generale che non ha supporto ?

**RISPOSTA:** Sì. Regola 9, paragrafo 5.

**DOMANDA:** è possibile che un generale E un Cubetto Supporto possano rientrare in gioco simultaneamente in un'unica Città Deposito ?

**RISPOSTA:** No. Perché il limite sul raggruppamento nelle città (solo un'unità per città, ma fino a 3 generali per nazione) è sempre valido (regola 4, paragrafo 4). Naturalmente, potete riportare sulla mappa 3 generali tutti in una volta.

**DOMANDA:** un generale può rientrare in gioco in una Città Deposito occupata da un altro generale della stessa nazione ? Questo dovrà ricevere una nuova armata ?

**RISPOSTA:** Sì. Sì. (regola 4, paragrafi 3 e 4). Ma ricordate: se lo fate, entrambi i generali sono considerati aver completato il loro movimento. Naturalmente, potete anche spostare il primo generale e successivamente far entrare l'altro sulla mappa (regola 2, paragrafo 3). In questo caso, potete anche riportare sulla mappa un Cubetto Supporto, perché dopo aver spostato il primo generale, quella città è rimasta vuota. Il nuovo generale deve ricevere una nuova armata (regola 10, paragrafo 3).

## 11. L'Orologio del Fato

**DOMANDA:** se una Carta Fato richiede di rimuovere un generale dal gioco, questo è realmente fuori dal gioco ? Se sì, è possibile rimuovere un generale che in quel momento non si trova sulla mappa ?

**RISPOSTA:** Sì. Sì. Fuori dal gioco è una diversa terminologia che indica di spostarlo fuori dalla mappa.

**DOMANDA:** Carta Fato n.5, riquadro "picche" (" Il prossimo turno Soubise non potrà partecipare a nessun attacco e non potrà distruggere nessun Cubetto Supporto"). Significa che Soubise non può spostarsi in una posizione di attacco (cioè, adiacente ad un nemico), oppure, che se è adiacente al nemico, non può attaccarlo ?

**RISPOSTA:** non può spostarsi in una posizione adiacente al nemico. Non può nemmeno rientrare in gioco in una Città Deposito, se questo lo porterebbe in una posizione adiacente al nemico. Lo stesso è vero anche per quelle carte che hanno una descrizione simile (ad esempio, la Carta Fato n.4, riquadro "denari" (" Il prossimo turno, Cumberland non può partecipare a nessun attacco, e non potrà distruggere nessun Cubetto Supporto"), e la Carta Fato n.3, riquadro "denari" (" Nel prossimo turno, nessuno può attaccare da o verso Halle (E4), e qui nessun Cubetto Supporto può essere eliminato"); in questi casi, nessuno potrà spostarsi vicino al generale indicato).

**DOMANDA:** Carta Fato n.7, riquadro "denari" (" Se nel prossimo turno è coinvolto in una battaglia, Frederick deve raggiungere un punteggio positivo almeno una volta"). Cosa significa ? Non importa se egli viene attaccato oppure è lui ad attaccare ? Cosa succede se non può ottenere un risultato positivo (se ad esempio, non avesse carte con il seme giusto) ?

**RISPOSTA:** non importa se è stato attaccato oppure è lui a iniziare un attacco, con le Carte Tattiche Frederick deve raggiungere un risultato positivo almeno una volta. Ciò è anche vero se è lui ad aver iniziato un combattimento con più armate dell'avversario. Se non può raggiungere un punteggio positivo (per mancanza di carte adatte), deve giocare quante più carte riesce. Se il nemico si ritira, prima può giocare una carta, e per Frederick non ci saranno penalità, tranne che nello stesso turno di gioco dovrà raggiungere un risultato positivo. Se Frederick dovesse risolvere più di un combattimento, questa limitazione sarà valida solo per un combattimento.

**DOMANDA:** Carta Fato n.9, riquadro "denari" (" La Prussia pesca una carta a caso dall'Austria, dopo averne data una a scelta delle sue"). La Prussia potrebbe pescare dall'Austria la stessa carta che le aveva passato ?

**RISPOSTA:** Sì.

GENNAIO 2005

