

iovan anna d'Arco



Conquiste e Tradimenti nel Regno di Francia

Il Gioco della Guerra dei Cent'Anni

Tra il 1337 e il 1453 la Francia diventa teatro delle ambizioni di numerosi contendenti: più di cento anni di storia che segnano la fine dell'epoca medioevale.

Da una battaglia all'altra, dalle Fiandre alla Bretagna, dalla Normandia alla Guascogna la guerra cambia volto e aspetto a seconda delle regioni e dei ducati che attraversa, le alleanze si fanno e si disfanno con l'alternarsi delle stagioni, ognuno tenta di imporsi ma nessuno può farlo da solo. Allora, sarete capaci di raccogliere la sfida e unire la Francia sotto la vostra bandiera?

1.0 SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore che ha ottenuto più PUNTI di PRETENDENTE al trono di Francia. Diventa il sovrano indiscusso del regno alla fine della guerra dei cento anni.

Per questo, i giocatori, che rappresentano una delle 6 potenze belligeranti (Inghilterra, Francia, Navarra, Bretagna, Fiandre e Borgogna), devono riuscire ad avere il controllo delle PROVINCE (es. Artois, Provenca) alla fine di ogni turno. Per avere il controllo di una provincia, bisogna avere il controllo di tutte le città.

Ogni provincia rende 1 Punto di Pretendente al trono (1PP), eccetto l'Île de France che ne rende 2 (2PP).

In caso di parità, si determina il vincitore nel seguente modo: vince il giocatore che possiede più fortezze, segue il giocatore che ha più province, poi più castelli e infine il giocatore che ha più soldi nel tesoro.

2.0. PRESENTAZIONE

Ogni giocatore parte alla conquista di diverse province, occupando le CITTÀ. Alla fine di un turno, se il giocatore ha tutte le città di una stessa provincia, ha il controllo della provincia. Le città conquistate rendono SOLDI ai loro proprietari. Il numero degli scudi è tanto più grande quanto più è elevato il grado di FORTIFICAZIONE della città. Gli scudi permettono di costruire le fortificazioni (CASTELLI o FORTEZZE) e comprare CARTE DI BATTAGLIA. Le fortificazioni permettono di difen-

dere meglio i territori. Le carte di battaglia permettono ai giocatori di attaccare e difendersi.

Ogni giocatore a turno si muove e combatte per impadronirsi di nuove città.

3.0. MATERIALE

- 1 libretto di regole
- 1 mappa da gioco
- 2 dadi
- 1 mazzo di 74 carte di battaglia e 6 carte di eroi.
- 20 miniature di Castelli
- 10 miniature di Bastioni
- 4 plancette di pedine: 120 pedine guarnigioni (20 per nazione), 6 pedine Paesi, 36 Punti di Influenza (6 per nazione), 12 pedine avvenimenti, 10 pedine scaccheggiate, diverse pedine da gioco, gli scudi (oro, argento e bronzo).

Il blasone e il colore di fondo delle pedine permettono di riconoscere le nazioni: il rosso per l'Inghilterra, il blu per la Francia, il verde per la Navarra, il bianco per la Bretagna, il giallo per le Fiandre e infine il nero per la Borgogna.

4.0. LA MAPPA DA GIOCO

La mappa da gioco, rappresenta il Regno di Francia intorno alla metà del XIV secolo all'inizio della Guerra dei Cento Anni. È costituito da Province (zone delimitate in rosso) che hanno una, due o tre città collegate tra loro da strade. L'Île de France è una provincia che rende 2 Punti di Pretendente, è il suo unico vantaggio, le sue rendite e i Punti di Battaglia in difesa non sono mai raddoppiati. Esistono 2 tipi di terreno: le pianure e le regioni montuose di più difficile accesso. Le regioni montuose danno un bonus in difesa.

Alcune città si trovano sulla costa e hanno un porto (indica sulla mappa dalla presenza di un naviglio). Questi porti permettono di sbarcare in qualsiasi altra città costiera. Dopo aver aperto la mappa sul tavolo, sistemate ai loro posti il Conta-Giri, il riquadro che indica l'Ordine dei Giocatori e il riquadro ripiegativo dello Stato Politico della Francia.



5.0 PREPARAZIONE

I giocatori possono scegliere i paesi che desiderano rappresentare. Se non riescono a mettersi d'accordo su questa ripartizione, i paesi saranno attribuiti col sorteggio. Ogni giocatore riceve le 20 pedine GUARNIGIONE del suo colore (le pedine rotonde con il blasone), le 6 Pedine di Influenza del suo colore (le 6 pedine triangolari con le 2 spade incrociate) e 2 pedine Politiche (Pace e Guerra).

Separate le 6 carte EROE dalle altre. Date a ciascuno la carta Eroo del suo paese, scartate gli Eroi dei paesi che non sono stati assegnati. Queste carte

Eroo sono inattive per il momento e potranno entrare in gioco solo con l'intervento di un Ambasciatore (cf.6.0. Sequenza 3). Sistemate il mazzo delle carte che restano con la faccia nascosta nel posto previsto sulla mappa da gioco.

La pedina Turno si mette sulla prima casella del Conta-Giri.

All'inizio della partita, l'Ordine del Turno di Gioco è già prestabilito. Le 6 pedine Paese si mettono sul riquadro dell'Ordine del Gioco sulla mappa nell'ordine seguente :

NAVARRH
FRANCIA
INGHILTERRA
BRETAGNA
BORGOGNA
FIANDRE

Se si gioca in 5 si ritira la Navarra.

In 4 si ritirano la Navarra e le Fiandre

Dopo la preparazione si incomincia il primo turno di gioco.

Ogni giocatore mette 2 pedine guarnigione del suo colore sulle posizioni di partenza della potenza che rappresenta seguendo l'ordine del Turno di Gioco :

Navarra

1 guarnigione a Pampelune

1 guarnigione a Rouen o Caen

france

1 guarnigione a Bourges

1 guarnigione a Clermont o a Montpellier

Inghilterra

1 guarnigione al Pas-de calais

1 guarnigione a Bordeaux o Bayonne

Bretagna

1 guarnigione a Brest

1 guarnigione a Rennes o Nantes

Borgogna

1 guarnigione a Besancon

1 guarnigione a Dijon o Macon

fiandre

2 guarnigioni a scelta a Bruges, Gand o Bruxelles

Quando tutti i giocatori hanno effettuato le sistemazioni ognuno può nello stesso ordine mettere ancora 1 guarnigione su una città a sua scelta purché sia collegata alle guarnigioni di partenza. Il gioco può cominciare.

6.0. TURNO DI GIOCO

Un TURNO DI GIOCO è costituito da 8 SEQUENZE

Sequenza 1 :- Tesoro

Sequenza 2 :- Stato politico

Sequenza 3 :- Distribuzione delle carte

Sequenza 4 :- Acquisti

Sequenza 5 :- Sorteggio per l'ordine dei giocatori

Sequenza 6 :- Avvenimenti e Interventi Stranieri

Sequenza 7 :- Turno dei Giocatori :

- Fase 1. Espansione

- Fase 2. Battaglia

Sequenza 8 :- Punti di Pretendente e Punti di Influenza.

Alla fine del turno tutte le carte dei giocatori saranno scartate.

E' importante rispettare l'ordine delle sequenze di gioco.

Sequenza 1- TESORO

I giocatori percepiscono come rendita 1 scudo per ogni guarnigione,

2 scudi per ogni castello e 3 scudi per ogni fortezza che possiedono.

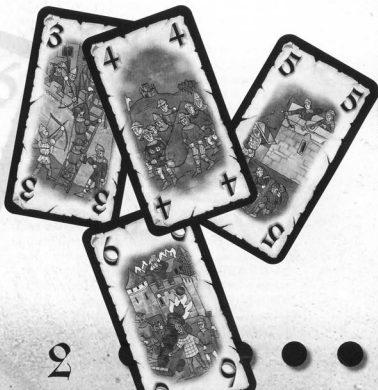
Eccezione : una città saccheggiata non rende scudi al suo proprietario.

Le città saccheggiate si riconoscono dalla pedina SACCHEGGIO che la copre. Levate queste pedine dopo la sequenza Tesoro.

Sequenza 2 - STATO POLITICO

A ogni nuovo turno, i giocatori determinano in segreto la politica della loro nazione scegliendo una delle 2 pedine Politiche (Pace o Guerra). La scelta è segreta e tutti svelano allo stesso tempo la loro politica.

Dalle scelte di ogni nazione dipende lo Stato politico della totalità del Regno di Francia : la Francia è in guerra se almeno la metà dei



giocatori ha votato per la Guerra. Si mette allora la pedina Stato Politico sulla casella Guerra del riquadro Stato Politico della mappa da gioco (o sulla casella Pace nel caso contrario).

• **Stato di GUERRA** : ogni giocatore riceverà 6 carte di battaglia, si tireranno a sorte 2 pedine AVVENIMENTI, ci sarà 1 INTERVENTO STRANIERO e i giocatori potranno effettuare tanti attacchi quanti gliene permettono le carte.

• **Stato di PACE** : ogni giocatore riceverà solo 4 carte di battaglia, si tirerà a sorte 1 solo AVVENIMENTO, ci sarà sempre 1 INTERVENTO STRANIERO, i giocatori potranno effettuare solo un attacco durante il loro turno di battaglia.

Sequenza 3 - DESCRIZIONE DELLE CARTE DI BATTAGLIA

Ogni giocatore riceve 4 o 6 carte di battaglia in funzione dello Stato politico. Le carte di battaglia sono valide per l'attacco e per la difesa. Un giocatore può realizzare numerose combinazioni di carte durante la battaglia. Alla fine del turno, tutte le carte dei giocatori sono scartate. Esistono 2 tipi di carte di battaglia :

• LE CARTE "GIALLE"

Le carte col fondo di pergamena gialla (dette carte "gialle") rappresentano le tecniche di assedio e rendono i PUNTI DI COMBATTIMENTO (PC) :

le Scale d'assedio valgono 3 PC

l'Ariete d'assalto vale 4 PC

il Lavoro di Scavo vale 5 PC

e infine il Cannone vale 6 PC

Durante i combattimenti, i PC delle carte gialle sono addizionati al valore di un dado (e in difesa al valore della fortificazione della città) per determinare la Capacità di Combattimento (CC) di un campo.

• LE CARTE "ROSSE"

Le carte rosse su fondo di pergamena rossa rappresentano poteri speciali (Ritirata, Ingegnere, Traditore, Ambasciatore, Strozino, Segno di Dio) che favoriscono chi le gioca. Ecco gli effetti delle carte :



• LE CARTE ROSSE DA GIOCARE DURANTE UNA BATTAGLIA



- **Ingegnere** : riduce la fortificazione in una fortificazione di livello inferiore e vale solo per il combattimento in corso. Dopo la battaglia la fortificazione riacquista il livello precedente. Una fortezza diventa un castello, un castello diventa una guarnigione ; una guarnigione non vale più niente. Si gioca contemporaneamente alle carte gialle. Si può giocare solo una carta di questo tipo durante un combattimento. Un Ingegnere può essere annullato da un'altra carta Ingegnere.



- **Traditore** : annulla tutti i punti di combattimento dati da una fortificazione. Si gioca contemporaneamente alle carte gialle. Un giocatore che possiede la carta Traditore può decidere di giocarla in difesa, contro un attaccante per fargli perdere una delle sue carte gialle ; che verrà allora tirata a sorte dal difensore. L'attaccante si ritrova con una sola carta gialla in attacco. Questa mossa si fa dopo che l'attaccante ha giocato le sue carte coperte e prima che il difensore abbia giocato le sue.



• LE CARTE ROSSE DA GIOCARE DOPO UNA BATTAGLIA



- **Segno di Dio** : moltiplica per 2 il valore di una carta gialla giocata da un giocatore. Lo stesso giocatore può giocare solo una carta di questo tipo durante la battaglia. Questa carta si gioca dopo che le carte dei giocatori sono state scoperte.



- **Ritirata** : permette al giocatore di recuperare una carta che ha giocato durante il combattimento prima che sia scartata. Si gioca dopo la risoluzione della battaglia. Si possono giocare più carte Ritirata durante il combattimento. Si possono recuperare solo le carte gialle. Un attaccante non può riutilizzare le sue carte gialle per un nuovo attacco.



• LE CARTE ROSSE DA GIOCARE DURANTE IL TURNO DI GIOCO



- **Strozino** : questa carta permette di saccheggiana una città per proprio conto. Il giocatore sceglie una città libera o appartenente a un avversario, dovunque sulla mappa. Poi lancia il dado, affinché un saccheggio sia fruttuoso, il risultato deve essere superiore al livello di fortificazione. Una Fortezza non può mai essere saccheggiata. Una città attaccata dagli strozzini non beneficia mai di un bonus di terreno. Il giocatore a cui va bene un saccheggio riceve immediatamente 1 o 2 scudi secondo il livello di fortificazione della città e vi mette una pedina saccheggio. Al momento della successiva fase del tesoro il giocatore che possiede la città saprà che non gli renderà niente durante quel turno.



- **Ambasciatore** : il giocatore che gioca questa carta deve lanciare 2 dadi per conoscere il risultato della sua ambasceria. E' possibile giocare questa carta in qualsiasi momento durante il turno del giocatore.

Da 2 a 5 : **Corruzione** : un giocatore sceglie una città che appartiene a un avversario, dovunque sulla mappa, poi lancia il dado : il risultato deve essere superiore al livello di fortificazione perché la città tradisca. Se la città tradisce, allora il giocatore prende possesso della città sostituendo la pedina guarnigione nemica con una del suo colore. Una Fortezza non può mai essere corrotta.

Da 6 a 8 : **Aiuto esterno** : il giocatore prende gratuitamente 2 carte di battaglia supplementari dal mazzetto.

Da 9 a 10 : **Eroe** : il giocatore attiva la carta eroe del suo paese e l'aggiunge alle sue carte. L'eroe dà un bonus di 2 PC a tutti i combattimenti a cui prende parte. Il giocatore decide battaglia dopo battaglia se far intervenire il suo eroe. Per utilizzare l'eroe, basta giocare questa carta allo stesso tempo delle carte gialle.

Attenzione : un eroe è ucciso quando perde un combattimento o quando c'è parità (la carta diventa di nuovo inattiva), un eroe è utilizzabile finché non è ucciso.

L'eroe rappresenta i grandi strateghi militari, ma solo i più famosi sono rappresentati sulla carta. Un eroe può ritornare in gioco più volte durante una stessa partita.



Da 11 a 12 : Intrigo di corte : il giocatore sceglie un avversario e gli fa perdere una carta scelta a caso.

Sequenza 4 - ACQUISTI

Durante la sequenza degli acquisti i giocatori non sono obbligati a spendere tutti i loro soldi e possono conservare gli scudi per un altro turno.

Gli scudi permettono ai giocatori di comprare carte di battaglia supplementari e di costruire nuove fortificazioni.

Il 1° giocatore secondo l'ordine del Turno di Gioco annuncia i suoi acquisti e si serve per primo, poi il giocatore n°2, ecc.

- 1 carta di battaglia costa 2 scudi**
- 1 Castello costa 6 scudi**
- 1 Bastione costa 8 scudi**

Durante le partite corte (6 turni), i costi dei Castelli e dei Bastioni ribassano.

- 1 carta di battaglia costa 2 scudi**
- 1 Castello costa 4 scudi**
- 1 Bastione costa 6 scudi**

Attenzione : un giocatore non può mai avere più di 12 carte in mano alla fine della sequenza degli acquisti.

LE FORTIFICAZIONI :

Un giocatore può decidere di trasformare una guarnigione in castello o un castello in fortezza.

Ad ogni turno si può costruire un solo nuovo castello. Si mette allora una torre sulla città interessata con sopra una pedina guarnigione. Il numero di castelli che un giocatore può costruire nel corso della partita è limitato unicamente dal numero delle torri e dal numero di miniature presenti nel gioco (20).

Per costruire una fortezza, basta mettere un bastione sotto la torre. Il numero di fortezze che un giocatore può costruire è limitato unicamente dal numero di miniature presenti nel gioco (10).

Un giocatore non può costruire direttamente una fortezza partendo da una guarnigione, prima deve costruire un castello ; al turno successivo, potrà costruire una fortezza.

I giocatori tuttavia possono catturare e appropriarsi dei Castelli e delle Fortezze degli altri giocatori.

Il valore dei Punti di Combattimento di una fortificazione varia :

- una Guarnigione vale 2 PC,**
- un Castello vale 4 PC,**
- una Fortezza vale 6 PC.**

Le zone montuose danno un bonus di 1 PC per il difensore.

Sequenza 5 - SORTEGGIO DELL'ORDINE DEI GIOCATORI

Si mescolano con la faccia coperta le pedine Paesi di tutti i giocatori, poi senza guardare si pescano una dopo l'altra tutte le pedine per determinare l'Ordine di Gioco (sistemate le pedine in quest'ordine sul riquadro dell'Ordine del Turno di Gioco).

Il giocatore che è sorteggiato per primo riceve subito 1 Punto di Influenza (PI) e tira a sorte gli avvenimenti.

Un giocatore non può essere primo due volte di seguito. In questo caso si procede a un nuovo sorteggio.

Sequenza 6 - AVVENIMENTI E INTERVENI STRANIERI

Il primo giocatore del Turno di Gioco ha il compito di tirare a sorte gli avvenimenti del Turno e l'Intervento Straniero.

AVVENIMENTI

Il primo giocatore del Turno di Gioco sceglie a caso 1 avvenimento se la Francia è in Pace o 2 avvenimenti se la Francia è in Guerra e determina l'ordine nel quale li risolverà.

Esistono 11 avvenimenti differenti, eccone gli effetti :

- **Ribellione :** lanciate un dado, dividete per 2 il risultato del dado e arrotondate alla cifra superiore (Massimo : 3 ribellioni) per conoscere il numero delle città che tentano di ribellarsi. Il 1° giocatore designa allora una dopo l'altra le città e lancia il dado per sapere se la ribellione è riuscita (dado superiore al valore della fortificazione). Le città che si sono effettivamente ribellate perdono un livello di fortificazione. Un castello diventa guarnigione, e la guarnigione scompare lasciando la città libera. Il giocatore non prende possesso delle città che si ribellano.

- **Saccheggi delle Grandi Compagnie :** la procedura è la stessa della Ribellione tranne che in questo caso le città sono saccheggiate e non renderanno scudi al turno successivo. Mettete una pedina saccheggio su ogni città devastata dalle Grandi Compagnie. Il giocatore che ha giocato questo avvenimento non guadagna neanche uno scudo.

- **Peste nera :** la peste impedisce le campagne militari : fate avanzare la pedina Turno di una casella e passate direttamente al turno seguente, senza distribuire i Punti di Pretendente. Si scartano tutte le carte e i giocatori non ricevono PP. L'avvenimento Peste nera può intervenire una sola volta nel corso di una partita. Non dimenticate di scartare la pedina Peste nera dopo che è uscita.

- **Cavalcata :** la Grande Cavalcata permette al giocatore di attaccare , una volta in questo turno, una città nemica senza malus di turno e quale che sia la sua distanza sulla mappa. Questa Grande Cavalcata vale un attacco e il 1° giocatore dovrà indicare la città da cui parte l'attacco la quale non potrà organizzare altri attacchi durante questo turno.

- **Trattato :** il primo giocatore riguadagna immediatamente una città che gli era stata conquistata nel turno precedente (senza effetto se nessuna città era stata persa in quel turno). Tregua : al prossimo turno lo Stato Politico sarà automaticamente la Pace

- **Confisca :** il 1° giocatore sceglie un avversario che perde 1 carta a caso se ne possiede 6, e 2 carte se ne possiede più di 6. Intervento del Papa : il 1° giocatore indica una provincia o una città a scelta che non potrà essere attaccata durante tutto il turno. Mettete la pedina Intervento del Papa su questa città o provincia. Cattiva Stagione : tutte le rendite del prossimo turno saranno divise per 2, arrotondate alla cifra superiore.

- **Battaglia navale :** i 2 giocatori che possiedono il maggior numero di porti si affrontano per il dominio navale (sorteggio in caso di parità). Ognuno scommette una carta di battaglia, punta

eventualmente fino a un massimo di 3 Punti di Influenza (PI) e lancia un dado : il più forte vince e riceve subito 1 Punto di Pretendente. La carta di battaglia del perdente è scartata, il vincitore conserva la sua. Il vincitore riprende la carta in mano. Si può giocare una carta Traditore o una carta Segno di Dio durante questa battaglia. In qualità di Padrone dei mari, il vincitore può impedire tutti gli sbarchi che vuole durante questo turno. Deve annunciare la sua opposizione dal momento che il giocatore dichiara la sua intenzione di sbarcare e prima che il combattimento abbia luogo. Uno sbarco fallito vale un attacco.

• **Grande Battaglia** : i giocatori formano una coalizione col sostegno e si sfidano a duello (2 contro 2, cioè 2 duelli o 3 contro 3, cioè 3 duelli). I giocatori utilizzano le carte eroe, le mischiano, poi le scoprono una dopo l'altra formando delle coalizioni. Le coalizioni sono sempre composte ugualmente : 2 contro 2 o 3 contro 3 (esempio : le 2 prime carte formano la coalizione 1, le 2 seguenti la coalizione 2). Si procede come per la battaglia navale tranne che il vincitore di ogni duello riceve 1 Punto di Pretendente e che ogni giocatore che appartiene alla coalizione vincente riceve 1 Punto di Pretendente supplementare. Se il numero dei giocatori è dispari, uno di loro scelto a sorte non partecipa alla battaglia.

GLI INTERVENTI STRANIERI

In ogni turno di gioco, oltre agli avvenimenti c'è un intervento straniero.

Lanciate un dado e verificate sul riquadro degli Interventi stranieri della mappa da gioco per sapere quale tipo di intervento dovrete affrontare (qualche volta sarà necessario un secondo lancio di dado).

I giocatori decidono all'inizio della partita se adottare o meno la regola degli Interventi Stranieri. Le capacità di combattimento delle truppe straniere sono :
In attacco la CC è di 5 P.C.+1D6.

In difesa la CC è di 5 P.C.+2 P.C. di guarnigione +1D6

Se la città appartiene a un giocatore, costui la difenderà normalmente (cf. 5.0. Sequenza 7 fase 2).

La difesa delle milizie della città libere attaccate dalle truppe straniere è di 2 P.C. di guarnigione + 1D6.

Se la città è presa, mettete una pedina guarnigione straniera (pedina di un cavaliere con l'armatura a cavallo) sulla città.

Sequenza 7 - TURNO DEI GIOCATORI

Seguendo l'ordine del Turno di Gioco, il giocatore n°1 giocherà le 2 fasi del suo turno di gioco, poi il giocatore n°2, ecc.

DIPLOMAZIA :

I giocatori possono usare la diplomazia in ogni momento.

I giocatori possono scambiare una città dello stesso livello di fortificazione in qualsiasi momento del gioco ; la stessa città può essere scambiata solo una volta in un turno.

I giocatori possono scambiare o acquistare carte tra loro, possono dare in cambio denaro, negoziare gli attacchi, i Punti di Influenza, accordarsi su patti di non-aggressione ecc. Ma attenzione ! Il rispetto della parola data non è assolutamente obbligatorio.

fase 1 - ESPANSIONE

Un giocatore può liberamente estendere il suo territorio a 2 nuove città adiacenti per turno di gioco a condizione che :

- queste città siano libere
 - queste città siano collegate da una strada a una delle proprie città.
- Il giocatore mette una pedina guarnigione del suo colore sulle nuove città.

Un giocatore non può realizzare le due espansioni a partire dalla stessa città.

Se possiede almeno un porto, un giocatore può 1 volta per turno realizzare 1 espansione per mare invece di una espansione terrestre, anche se gli restano territori accessibili per via terrestre.

Se non è più accessibile nessuna città, non ci sono più espansioni possibili.

fase 2 - COMBATTIMENTI

Un giocatore non è mai obbligato ad attaccare, è invece obbligato a difendersi finché ha carte gialle in mano.

Un giocatore non può mai attaccare una città libera. Queste possono essere prese solo per espansione. Può attaccare solo città che appartengono a un altro giocatore o occupate da truppe straniere.

Per attaccare, un giocatore deve avere almeno 2 carte di battaglia di colore giallo.





Deve anche possedere un territorio collegato al territorio del giocatore che attacca (per mezzo di una strada o di un porto). Una città costiera che possiede un porto può, sbarcando, tentare di attaccare qualsiasi altra città portuale.

Deve seguire la procedura seguente :

ANNUNCIO DEL COMBATTIMENTO

L'attaccante dichiara la città che attacca e quella che è attaccata.

Lo stesso giocatore può condurre un attacco per turno partendo da una stessa città.

Una città non può essere attaccata che una sola volta per turno da uno stesso giocatore.

COMBATTIMENTO

I giocatori scelgono le carte di combattimento che vogliono impegnare.

L'attaccante gioca per primo le sue carte coperte, i punti di Influenza (PI) e quelli dei suoi alleati, poi sarà la volta del difensore che effettuerà la stessa operazione.

L'attaccante sceglie 2 carte di battaglia e può aggiungere fino a 3 Punti di Influenza che valgono ciascuno 1 Punto di Combattimento (PC), può anche aggiungere la sua carta Eroe se è stata attivata durante quel Turno o alcune carte rosse (Ingegnere, Traditore). Da parte sua, il difensore sceglie una carta gialla e come l'attaccante può beneficiare di Punti di Influenza e di un Eroe. Può anche giocare alcune carte rosse (Ingegnere e Traditore).

In seguito ognuno dei giocatori lancia un dado e i 2 giocatori scoprono contemporaneamente le loro carte e il numero dei Punti di Influenza che hanno puntato.

Si confrontano allora le Capacità di Combattimento dei 2 giocatori :

- L'attaccante aggiunge i PC delle sue carte, i suoi PI e il risultato del dado.

- il difensore aggiunge i PC delle sue carte, i suoi PI, il suo livello di fortificazione (eventualmente modificato dalle carte rosse dell'avversario) e il risultato del dado.

Un giocatore che si difende in una zona di montagna ha un bonus di 1 PC. Una città in una zona di montagna la cui guarnigione cade a 0 PC (senza contare il D6 e la carta) a causa di una carta traditore o ingegnere conserva il bonus della montagna.

Un giocatore che si difende contro un tentativo di sbarco ha un bonus di 1 PC. Una città che subisce uno sbarco e la cui guarnigione cade a 0 PC (senza contare il D6 e la carta) a causa di una carta Traditore o di una carta Ingegnere beneficia sempre di un bonus di difesa di 1 PC.

Questi bonus sono cumulativi.

Visti questi risultati, i giocatori possono giocare di nuovo una o più carte rosse (Ritirata o Segno di Dio).

Se il difensore non ha più carte gialle per difendersi, aggiunge solo il valore della sua fortificazione al lancio di dado (eventualmente con il suo eroe e i suoi Punti di Influenza). Solo la città del difensore può essere catturata durante un combattimento.

RISULTATO DEL COMBATTIMENTO

Il giocatore che totalizza il maggior numero di Punti di Combattimento vince : conquista la città e le sue eventuali fortificazioni. Una fortificazione non è mai distrutta da un combattimento. Le carte rosse giocate sono scartate dai due giocatori (eccetto gli Eroi vittoriosi).

Se il vincitore è l'attaccante, conserva le carte gialle utilizzate durante la battaglia, ma non potrà più utilizzarle per attaccare in questo turno.

Le mette davanti a sé a faccia scoperta e le recupererà in difesa solo quando avrà terminato tutti gli attacchi.

Se il vincitore è il difensore, conserva la carta gialla e la riprende subito in mano. Può rigiocarla tutte le volte che vuole in difesa. Potrà anche utilizzarla in attacco durante il suo turno.

Il perdente deve scartare tutte le carte che aveva utilizzato.

Attenzione : in caso di parità, i 2 giocatori devono scartare tutte le carte utilizzate e il difensore conserva la sua città.

Attenzione : non dimenticate che le carte servono sia in attacco che in difesa ; evitate di sgarnirvi troppo durante gli attacchi perché forse non avrete carte sufficienti per assicurarvi la difesa ! Un giocatore che non vuole o non può più attaccare termina il suo turno.

Quando l'ultimo giocatore ha terminato il turno, tutte le carte ancora in possesso dei giocatori sono scartate e mischiate con il mazzetto per il nuovo turno di gioco.

**Sequenza 8 -
PUNTI DI PRETENDENTE
& PUNTI DI INFLUENZA**

I PUNTI DI PRETENDENTE

I giocatori contano le Province che possiedono. Per possedere una Provincia, un giocatore deve avere il controllo di tutte la città. Per ogni Provincia controllata, il giocatore riceve 1 Punto di Pretendente (PP) tranne Parigi che ne rende 2. Si annotano i PP indicati da ogni giocatore su una tabella (c.f.p.12).



I PP si aggiungono turno dopo turno; il giocatore che alla fine del gioco ha totalizzato più PP vince.

I PUNTI DI INFLUENZA

Sono le pedine triangolari del colore di ogni giocatore. I punti di influenza rappresentano storicamente i baroni che durante le battaglie venivano in sostegno dei grandi signori.

I giocatori guadagnano un numero di PI uguale al numero di PP che hanno ottenuto nel turno diviso 2, arrotondato alla cifra superiore.

Esempio: la Francia che ha ottenuto 7 PP in questo turno (6 province controllate + una vittoria durante l'avvenimento Grande Battaglia) guadagnerà 4 PI.

Un PI vale 1 Punto di Combattimento; non si può mai giocarne più di 3 alla volta durante una stessa battaglia. Utilizzateli con giudizio, in qualche modo sono i vostri Jolly.

I giocatori non possono mai avere più di 6 PI. I PI utilizzati sono scartati finché il giocatore non li riguadagna. I PI non utilizzati possono essere conservati per il turno successivo.

I PI possono essere giocati nei combattimenti di altri giocatori, ma non si può mai superare 3 PI per combattente. Spostate la pedina Turno di una casella a destra.

7.0 SCOMPARSA DAL GIOCO DI UNO DEI GIOCATORI

Può accadere che durante una partita, uno dei giocatori sia totalmente eliminato dalla mappa da gioco.

In questo caso, il giocatore ritorna in gioco all'inizio del turno successivo prendendo possesso di una delle 3 città che aveva all'inizio della partita, a sua scelta.

Questa città può avere fortificazioni.

8.0 FINE DEL GIOCO

PARTITA NORMALE (4 ORE):

Ogni turno rappresenta circa 12 anni. Il gioco si svolge in 10 Turni al massimo, ma la partita può fermarsi a partire dall'ottavo Turno. Alla fine dell'ottavo turno infatti si lancia un dado: un risultato pari a 1 o a 2 indica la fine immediata della partita. Qualsiasi altro risultato prolunga il gioco di un turno supplementare.

In questo caso alla fine del nono turno, si rilancia il dado: un risultato da 1 a 4 indica la fine immediata della partita. Nel caso contrario ci sarà il decimo e ultimo turno.

PARTITA CORTA (2 ORE):

La partita corta si gioca in 6 o 7 turni. Alla fine del sesto turno, il primo giocatore lancia 1D6: se ottiene tra 1 e 3, la partita si conclude immediatamente, altrimenti finisce al settimo turno.

Durante una partita corta il costo delle fortificazioni diminuisce: 4 scudi il Castello, 6 scudi i Bastioni.

Questa versione è ideale per le competizioni e i campionati.

9.0 PARTITE A 3 E A 2 GIOCATORI

REGOLE PER 3 GIOCATORI

Nella soluzione a 3 giocatori, le potenze in gioco sono: la Francia, l'Inghilterra e la Borgogna. Le altre 3 potenze (Navarra, Fiandre e Bretagna) hanno gli stessi vantaggi delle forze straniere (DIF: +7 + 1D6, ATT: +1 D6), lì si chiama alleati.

Il primo giocatore sceglie quale alleato controllerà, poi gli altri 2 giocatori sorteggiano gli alleati che restano. Un giocatore sceglie se far giocare o meno l'alleato durante il suo turno; se sceglie di farlo giocare può farlo intervenire prima o dopo il suo paese, ma non durante il turno di un altro giocatore. L'alleato può espandersi verso una nuova città, con un risultato da 4 a 6 al dado. Poi, se vuole determina l'attività del suo alleato in tempo di guerra con 1D6; il giocatore dovrà giocare tutti gli attacchi ottenuti, anche se questi dovessero condurlo ad attaccarsi:

1 e 2: 1 attacco

3 e 4: 2 attacchi

5 e 6: 3 attacchi.

In tempo di pace, gli alleati hanno diritto a un solo attacco, e non siete obbligati a realizzarlo.

Un giocatore può aggiungere PI alle battaglie del suo alleato. La carta Strozino non agisce sugli alleati.

Gli alleati non fanno punti, servono solo a ostacolare la corsa degli altri concorrenti. I giocatori possono conquistare città o province degli alleati.

Posizione di partenza degli alleati:

- La Bretagna mette guarnigioni a Brest, Nantes e Rennes (Bretagna), Caen e Cherbourg (Bassa-Normandia).

- le Fiandre mettono guarnigioni a Bruges, Gand e Bruxelles (Fiandre), Liegi e Lussemburgo (Ardenne).

- la Navarra mette guarnigioni su Pampelune (Navarra), Pau e Foix (Béarn), Evreux e Rouen (Alta Normandia).

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Se si gioca in 2, i giocatori rappresentano la Francia e l'Inghilterra; le altre potenze (Borgogna, Fiandre, Bretagna e Navarra) parteciano alla partita, ad intermittenza.

Sono suddivise in 2 categorie: Alleati e Neutrali.

Le modifiche alle regole sono le seguenti:

NUOVA PROPORZIONE DELLE CARTE:

Quando si gioca in 2, bisogna ritirare un certo numero di carte (a ogni nuovo turno, bisogna rimescolare le carte). Ecco la nuova proporzione delle carte che dovete avere nel mazzetto:

15 carte forza 3

4 carte forza 4

4 carte forza 5

3 carte forza 6

3 carte Ambasciatore

3 carte Ritirata

2 carte Ingegnere

2 carte Saccheggio

1 carta Segno di Dio

1 carta Traditore

TURNO DI GIOCO:

Di turno in turno, la Francia e l'Inghilterra, si alternano alla prima e seconda posizione. Ciascuno a turno riceve anche un PI supplementare. Le altre potenze (Alleate o Neutrali) sono sorteggiate.

NUMERO DI TURNI:

La partita è fissata a 5 turni, tuttavia alla fine del quinto turno si lancia il dado: su un risultato di 5 o 6, si realizza un turno supplementare.



STATO POLITICO :

Se si gioca in due, si lancia il dado per determinare lo stato politico del turno :

TURNO	LANCIO 1 D6
1	pace automatica
2 e 3	da 1 a 3=pace ; da 4 a 6=guerra ;
4 e 5	da 1 a 2=pace ; da 3 a 6=guerra ;
6 (incerto)	da 1 a 2=pace ; da 3 a 6=guerra.

PEDINE "AVVENIMENTI" :

Le pedine "Avvenimenti" non sono più utilizzate.

I MERCENARI :

NUMERO DI MERCENARI :

Ogni giocatore, durante la fase acquisti, può tentare di comprare i servizi di mercenari. Il giocatore lancia 1 D6, il cui risultato è diviso per 2 e arrotondato alla cifra superiore. Ciò determina il numero di mercenari che può impiegare. Si serve delle pedine Interventi Stranieri. Un giocatore non è mai obbligato a acquistare mercenari.

I mercenari sono ritirati alla fine del turno. Se volete i mercenari per altri turni, li dovete reclutare ad ogni turno.

COSTO DEI MERCENARI :

Un mercenario costa 2 scudi (è ritirato alla fine del turno).

COMBATTIMENTI :

La Capacità di Combattimento CC di un mercenario è di 1 PC. Un mercenario serve solo in difesa, non può attaccare.

Il giocatore aggiunge il mercenario a una delle sue guarnigioni : sia quelle del suo paese, sia quelle degli alleati. Non si possono aggiungere nello stesso luogo più di 3 mercenari.

Il mercenario è una pedina che si può spostare a ogni attacco del vostro avversario, per rinforzare la difesa della città attaccata. Si sposta di 2 città. Le città devono essere collegate da una strada, a meno che non si tratti di porti. Le città attraversate possono appartenere a un vostro alleato ma mai a un paese neutrale. I mercenari saranno distrutti se si perde la battaglia o in caso di parità.

GLI ALLEATI :

All'inizio del gioco, in segreto, gli alleati scelgono la potenza che diventerà loro alleata.

La Francia sceglie tra le Fiandre e la Navarra.

L'Inghilterra sceglie tra 1 Borgogna e la Bretagna.

Ognuno rivela la sua scelta, le 2 potenze che restano saranno neutrali.

FEDeltà DEGLI ALLEATI :

Ad ogni turno siete obbligati a verificare la fedeltà del vostro alleato. Al primo turno gli alleati si giocano automaticamente, senza verificare la loro fedeltà.

A ogni turno i giocatori devono verificare la fedeltà della potenza alleata. I giocatori, a turno, rispettando l'ordine del gioco, lanciano 1D6, per sapere se potranno giocare la potenza alleata :

- da 1 a 4= l'alleato si gioca
- da 5 a 6= l'alleato non si gioca, diventerà neutrale per questo turno.

I giocatori possono accrescere la fedeltà del loro alleato pagando in scudi. Ogni scudo pagato, dà un bonus di +1 al lancio del dado. Anche il vostro avversario può pagare in scudi, in questo caso, ogni scudo dà un malus di -1 al lancio del dado. Gli scudi si pagano in segreto e si mostrano allo stesso tempo. Dopo aver lanciato il dado, si sommano e sottraggono i bonus e i malus. Sul risultato del dado 1 è sempre uno smacco, 6 sempre un successo.

Gli alleati che non riescono a provare la loro fedeltà al dado diventano neutrali, non toccate più carte supplementari né punti di pretendente di queste potenze.

Opzione : alleato automatico :

Non si fa il lancio-prova di fedeltà, gli alleati si giocano automaticamente. Tuttavia, a ogni turno i giocatori scelgono in segreto tra 2 possibilità proposte (la Francia sceglie tra le Fiandre e la Navarra ; l'Inghilterra sceglie tra la Borgogna e la Bretagna), l'alleato che giocheranno.

L'AMBASCIATORE :

Invece di verificare la fedeltà del vostro alleato, se avete una carta ambasciatore potete giocarla. In questo caso, l'alleato sarà automaticamente dalla vostra parte.

CARTE SUPPLEMENTARI :

Un alleato vi permette di ricevere carte da gioco supplementari. In tempo di pace riceverete 2 carte supplementari. In tempo di guerra ne riceverete 3.

Queste carte si aggiungono a quelle che avete in mano, e serviranno indifferente per il giocatore e per il suo alleato. Quando una potenza ha terminato di giocare, recupera tutte le carte gialle per giocare il suo alleato (le carte rosse giocate sono sempre scartate). Anche le carte gialle utilizzate in attacco possono essere rigiocate.

CoSTRUZIONE :

Un giocatore può decidere di costruire Castelli o Bastioni su un territorio alleato.

ESPANSIONE DEGLI ALLEATI :

L'espansione degli alleati è limitata a 1 città per turno. Potete realizzare un'espansione a scelta per terra o per mare.

Attacchi degli alleati :

Gli alleati combattono come la vostra maggiore potenza, i loro attacchi sono limitati a :

- 1 attacco in tempo di pace ;
- 2 attacchi in tempo di guerra.

TESORO :

Un alleato rende 1D6 scudi per turno, più gli scudi dei Castelli e delle Fortezze che l'alleato controlla, sempre se vi è fedele.

I PUNTI DI PRETENDENTE :

I "Punti di Pretendente" PP dell'alleato vanno al giocatore che lo controlla, unicamente quando il lancio di fedeltà è riuscito. Il giocatore prende dall'alleato, la metà dei PP, arrotondati alla cifra superiore.

I PUNTI D'INFLUENZA

Un giocatore non può avere più di 6 PI anche con quelli del suo alleato. I PI di troppo si perdono.

I NEUTRALI :

Si gioca con le stesse regole della partita a tre giocatori; tuttavia vi è una sola differenza, ad ogni turno, i neutrali sono obbligati a estendersi (Espansione obbligatoria).

La loro forza è di 6 in attacco e 7 in difesa. Si aggiungono i PC di una fortificazione, se c'è ne una.

Ad ogni turno i neutrali devono anche effettuare un lancio di costruzione prima dell'espansione. La cifra indica che il neutrale costruisce. Il giocatore che fa giocare il neutrale decide il luogo della costruzione. Se il neutrale possiede un castello, può costruirvi i bastioni.

TABELLA DI COSTRUZIONE :

Turno	Lancio 1D6
1	6
da 2 a 4	da 5 a 6
da 5 a 6	da 4 a 6

I neutrali non rendono né Punti di Pretendente né scudi ai giocatori che li controllano.

10.0 REGOLA OPZIONALE

Per aderire meglio alla storia, vi proponiamo di giocare le seguenti varianti :

Navarra

Il giocatore beneficia di un intrigo di corte per turno. Sceglie un avversario e gli fa perdere a caso una carta rossa (o una carta gialla se il giocatore non ha carte rosse).

Fiandre

Raddoppia le rendite di una città a sua scelta a ogni turno.

Borgogna

Beneficia di una carta di battaglia supplementare ad ogni turno.

Bretagna

Rilancia un dado una volta per turno a scelta.

Francia

Beneficia di una carta Ritirata gratuita per ogni turno di gioco.

Inghilterra

Quando il giocatore inglese sbarca, il difensore non beneficia più del bonus di difesa di +1 PC.

Il giocatore riceve 1 PI per turno in più ma non può averne più di 6.

NUOVE REGOLE OPZIONALI :

POSIZIONE DI PARTENZA LIBERA :

Ogni giocatore riceve 1 guarnigione su una città di partenza, e 2 guarnigioni da mettere sulle città a sua scelta rispettando le stesse procedure di sistemazione descritte a pagina 2. A turno, i giocatori mettono 1 guarnigione. La via marittima può essere utilizzata per sistemare le guarnigioni.

Posizione di partenza dei giocatori : Navarra = Rouen ; Francia = Montpellier ; Inghilterra = Bordeaux ; Bretagna = Nantes ; Borgogna = Besancon ; Fiandre = Breges.

GIOVANNA D'ARCO E IL SEGNO DI DIO :

Nel gioco, quando il giocatore francese attiva il suo eroe, Giovanna d'Arco, per la prima volta, riceve un Segno di Dio. Può utilizzarla quando vuole finché l'eroe è in vita. Questo potere vale solo per la prima attivazione.

SOSTEGNO DEL PAPA :

All'inizio del suo turno, il giocatore che ha il numero più piccolo di Punti di Pretendente al Trono può chiedere l'aiuto del Papa. Lancia 1D6 :

- da 1 a 3 la sua domanda è rifiutata.
- da 4 a 6 la sua domanda è accettata, il giocatore riceve subito un ambasciatore del Papa. L'ambasciatore del Papa si gioca come una carta Ambasciatore.

Un giocatore può chiedere l'aiuto del Papa solo una volta per turno. In caso di parità di Punti di Pretendente, nessuno può chiedere l'appoggio del Papa.

EQUILIBRIO DEL TURNO DI GIOCO :

Per i primi 6 turni di gioco ogni giocatore si alternerà al primo posto :

- sia seguendo l'ordine delle posizioni di partenza a pag. 2
- sia sorteggiando il giocatore a ogni turno (non dimenticando di eliminare quelli già sorteggiati)

SUSPENSE PER I BARONI :

Quando in un combattimento i giocatori vogliono giocare dei PI, li conservano nascosti in segreto nel palmo della mano poi li scoprono allo stesso tempo del loro avversario.

Un giocatore può fare finta di giocare dei PI mentre ha la mano vuota.

PARIGI E IL SUO PARLAMENTO :

A ogni turno il primo giocatore verifica se il parlamento di Parigi accetta la presenza di una guarnigione. Con un lancio di dado se si ottiene 5 o 6 si effettua un lancio di ribellione sul livello di fortificazione.

Se Parigi ha una fortezza, il parlamento non ha più nessuna influenza.

STRATEGIA A LUNGO TERMINE :

Un giocatore può conservare alla fine del suo turno, una carta rossa non giocata per il prossimo turno. Questa carta sarà sottratta al totale delle carte che il giocatore riceve all'inizio del turno di gioco successivo.

SUPER INTERVENTI STRANIERI :

Ogni volta che si riproduce un intervento straniero su una città già controllata dalla stessa forza straniera, questa aumenta il suo livello di fortificazione : una Guarnigione diventa un Castello, un Castello diventa una Fortezza.

GRAN MAESTRO DELL'ARTIGLIERIA :

Se un giocatore ha già il suo eroe e il sorteggio di una carta ambasciatore gli dà un altro eroe (risultato dei dadi 9 o 10), allora per questo turno, il giocatore diventa Gran Maestro dell'Artiglieria il che gli dà +1 PC sia in difesa che in attacco. Questo bonus può aggiungersi a quello dell'eroe. Più giocatori possono diventare Gran Maestro dell'Artiglieria nello stesso turno.

IL MIO PAESE È UN ISOLA :

Il giocatore inglese può realizzare tutta la fase d'espansione per via marittima se possiede abbastanza porti.



IL RISCHIO DELLA GUERRA :

Ribellione e Saccheggi delle Grandi Compagnie, per questi 2 avvenimenti lanciati un dado per sapere il numero di città ribelli e saccheggiate.

L'INGEGNERE IN DIFESA :

L'ingegnere può essere giocato anche in difesa, ciò gli darà un bonus in difesa di +2 PC.

Conoscenza del paese :

Quando il giocatore francese attacca una zona di montagna, il difensore non beneficia più del bonus di difesa di +1

PC.

LIMITAZIONE DEGLI SBARCHI :

Le possibilità di sbarchi sono adesso limitate tra zone geografiche : la MANICA e l'ATLANTICO, da una parte, con 12 porti, e il mare MEDITERRANEO, dall'altra, con 3 porti. Si può sbarcare solo nella zona dove si ha il porto di imbarco. Non è più possibile passare da una zona all'altra.

Sbarchi più ardui :

Aggiungere 1 punto di combattimento (PC) supplementare al difensore durante un attacco da mare, il giocatore beneficia allora in totale di un bonus di 2 PC.

VENTITA DI CITTÀ :

Ad ogni turno di pace i giocatori possono vendere una delle loro città a un prezzo minimo di 5 scudi se non ha fortificazioni e 8 scudi minimo se ha fortificazioni.

Parigi è la sola città che non può essere venduta a causa dell'importanza del suo Parlamento e della sua popolazione.

CENNI STORICI

Dal 1337 al 1453, i re di Francia e d'Inghilterra si sfidarono per il controllo del Regno di Francia. L'origine di questa guerra fu il matrimonio di Enrico II e Eleonora d'Aquitania nel 1152 ; così i re d'Inghilterra divennero vassalli del re di Francia, perché possedevano numerosi territori in Francia tra cui il ducato d'Aquitania. L'Inghilterra tentò di sottrarre i suoi domini alla dipendenza Francese. Vi furono continui combattimenti, ma Filippo Augusto si impadronì della maggior parte dei territori.

Nel XIV secolo, gli Inglesi possedevano solo l'Aquitania.

Edoardo III d'Inghilterra rivendicò la corona di Francia contro Filippo VI di Valois. Ma il preferito fu Filippo VI in quanto principe francese nel 1337.

Scoppiò la guerra e gli inglesi riuscirono ad avere il predominio dal 1357 al 1380. Edoardo III accorse a sostenere la rivolta delle Fiandre, Filippo VI fu sconfitto nella battaglia dell'Ecluse (1340), poi a Crécy (1346), e Calais fu presa dagli Inglesi (1347). Nel 1356, nella battaglia di Poitiers il re di Francia, Giovanni II il Buono fu catturato dal Principe di Galles.

La Francia, in preda a numerose rivolte e saccheggiate dalle Grandi Compagnie, firma il trattato di Brétigny (1360) che attribuisce agli Inglesi l'Aquitania, il Ponthieu e Calais oltre ad un enorme riscatto per la liberazione del re.

Tuttavia, sotto Carlo V, Du Guesclin riporta brillanti vittorie grazie ad alcune imprese audaci e ristabilisce la situazione.

L'Inghilterra perde la maggior parte dei suoi possedimenti, conservando solo Calais, Bordeaux, Bayonne, Brest e Cherbourg.

Dal 1380 al 1415, c'è la tregua. I due avversari sono stremati, e devono affrontare numerose rivolte contadine.

Nel frattempo la demenza di Carlo VI e la guerra civile che oppone gli Armagnacchi e i Borgognoni indeboliscono la Francia. Enrico V ne approfitta e si allea con Giovanni Senza Paura duca di Borgogna. Gli Inglesi battono i Francesi a Azincourt (1415) e conquistano la Normandia. Impongono il Trattato di Troyes che obbliga Carlo VI a essere solo "re di Bourges". Ma l'intervento di Giovanna D'Arco cambierà tutto, risolve gli animi e vola in aiuto del re. Libera Orléans (1429) e fa consacrare il re Carlo VII a Reims (1429). La legittimità del re di Francia non è più contestabile, il duca di Borgogna Filippo III il Buono si riconcilia (trattato di Arras 1435) e i Francesi vanno avanti di vittoria in vittoria : Parigi (1436), la Normandia (dal 1449 al 1450), la battaglia di Formigny (1450), l'Aquitania (dal 1450 al 1453). Solo Calais resterà agli Inglesi.

GIOVANNI IV Duca di Bretagna :

dopo la morte di Giovanni III nel 1341, che non lasciò figli, scoppiò la guerra di successione in Bretagna (1341-1361). Giovanni III aveva designato sua nipote, Giovanna di Penthièvre, moglie di Carlo de Blois come erede (1341-1364). Giovanni di Montfort, fratello del defunto Giovanni III, sostenuto dagli inglesi avanzò pretese sul ducato. Questa terra vide la celebre battaglia dei Trenta, 30 cavalieri Francesi partigiani di Carlo de Blois affrontarono in singolar tenzone 30 cavalieri Inglesi partigiani di Giovanni di Montfort. I Francesi ebbero la meglio. Dopo la disfatta di Auray e la morte di Carlo di Blois sostenuto dai Francesi (1364), Giovanna di Penthièvre concluse il Trattato di Guérande (1365) con il quale rinunciava al ducato. Con questo trattato, Giovanni IV di Montfort riconosceva la sovranità del re di Francia. Regnò dal 1365 al 1399, suo figlio Giovanni V gli successe dal 1399 al 1442, la Bretagna vide fiorire una prospera civiltà.

GIOVANNI DI BEAUMANOIR :

maresciallo di Bretagna, partigiano di Carlo di Blois, combatté contro gli Inglesi durante la guerra di successione in Bretagna e fu uno degli eroi della battaglia dei Trenta, vicino Ploermel (1351). Fatto prigioniero nella battaglia di Auray (1364) con Du Guesclin, negoziò in seguito il Trattato di Guérande e morì nel 1366.

(La carta eroi della Bretagna rappresenta 2 personaggi diversi e importanti : Giovanni IV e Giovanni di Beaumanoir.)

FILIPPO VAN ARCEVEGDE :

Uomo politico fiammingo (Gand 1340- Rozebeke 1382), capo della rivolta di Gand contro il conte di Fiandra Luigi II di Male (1381), fu vinto e ucciso nella battaglia di Rozebeke (1382).

CARLO II IL CHETIVO :

(1322-1387). Re di Navarra (1349- 1381). Figlio di Giovanna II di Navarra e nipote di Luigi X, re di Francia, era pretendente al trono di Francia. Personaggio losco e cospiratore, sostenne la rivolta di Etienne Marcel e si alleò con l'Inghilterra di Edoardo III nel 1358. Fu battuto da Du Guesclin nella battaglia di Cocherel, vicino Evreux, nel 1364 e non si immischiò più negli affari francesi.

EDUARDO :

principe di Galles, detto il Principe Nero (Woodstock 1330-Westminster 1376). Figlio di Eduardo III, fu uno dei più brillanti generali delle guerre dei Cento anni. Vinse e fece prigioniero il re di Francia Giovanni II nella battaglia di Poitiers (1356). Ebbe dal padre il governo dell'Aquitania nel 1363. In Castiglia, sostenne Pietro il crudele contro Du Guesclin che sconfisse nella battaglia di Najera (1367).

GIOVANNI SENZA PAURA :

(Digione 1371- Montereau 1419). Duca di Borgogna dal 1404 al 1419, disputò il potere della Francia a Luigi d'Orléans durante la demenza del re Carlo VI. Luigi d'Orléans fu assassinato nel 1407 da un partigiano di Giovanni, il che provocò una guerra civile tra Armagnacchi e Borgognoni. I Borgognoni si allearono agli Inglesi. Giovanni Senza Paura scatenò la rivolta dei testardi a Parigi, ma non riuscì a indizzarla e dovette scappare dalla capitale nel 1413. Dopo aver tentato di riconciliarsi col delfino, fu assassinato al ponte di Montereau da Tanguy de Chatel, partigiano del delfino.

GIOVANNA D'ARCO :

(Domrémy 1412- Rouen 1431). Eroina francese che sosteneva di sentire voci divine che le ordinavano di liberare il regno di Francia dal giogo degli Inglesi. Liberò la città di Orléans che subiva l'assedio delle truppe inglesi di Suffolk e Talbot (maggio 1429). Sconfisse Talbot nella battaglia di Patay (giugno 1429) e liberò Auxerre, Troyes, Chalons aprendo così la strada per Reims. Fece consacrare il re Carlo VII a Reims, il che confermò la sua legittimità sul regno di Francia. Fu catturata a Compiègne il 23 maggio 1430 dai Borgognoni e venduta agli Inglesi : fu processata a Rouen come strega e bruciata viva (29 maggio 1431).

Cenni storici e biografie adattate dal dizionario "Le Petit Robert".

CREDICI

Giovanna d'Arco è pubblicato da TILSIT Editions
37, route de Versailles - 91 160 Champlan France
e-mail RMCommunication@compuserve.com
Distribuito in Italia da TILSIT ITALIA
Vico Acitillo, 60 80129 Napoli

Autore : Pascal Bernard

Disegni : Greg Gervall, Thibaud Beghin, Frantz Rey
Testi e sviluppo : Didier Jacobée, Roselyne Michelon, Serge Olivier, Francis Pacherie, Arnaud Vojinovic e Laurent Hyé.
Grafica : Asmodée

Trad. it. : Maria Rosaria Masone

Produzione : Gérard Delfanti.

Prodotto in Francia.

© TILSIT Editions 1998.

Tilsit Editions ha dedicato la più grande attenzione alla selezione e alla produzione di questo gioco privilegiando sempre la qualità dei materiali, l'estetica e la professionalità dei suoi collaboratori per offrirvi maggior piacere nel gioco.

Non esitate a farci conoscere il vostro giudizio.

Vi invitiamo a scoprire gli altri giochi di nostra produzione

Per conoscere le ultime novità sui giochi TILSIT, visitate il nostro sito web : www.tilsit.fr.

NOTA DELL'AUTORE :

Giovanna d'Arco è stato concepito come un gioco di distensione su un periodo abbastanza turbolento della storia : la guerra dei Cento Anni (1337 - 1453).

Difficile da simulare per la ricchezza degli avvenimenti e la complessità degli intrighi, ho voluto rendere un aspetto importante di questo periodo : simulare la strategia medioevale, basata essenzialmente sulla guerra d'assedio ; e uscire dai luoghi comuni del ciclo di re Artù delle grandi battaglie cavalleresche, diffuse dalla corrente medievale fantastica.

Come scrive P.Contamine nella sua opera "La Guerra nel Medioevo" : " La strategia medievale sembra essere stata dominata da due principi generali : il timore della battaglia a file schierate, della sfida in aperta campagna e (...) una reazione automatica che consisteva nel rispondere a un attacco andando a chiudersi nei punti strategici del paese in grado di resistere. La grande maggioranza dei conflitti medievali presentano questi aspetti comuni : progressione molto lenta degli attaccanti, difesa ostinata degli attaccati, operazioni limitate nel tempo e nello spazio, guerra di logoramento...I contemporanei chiamavano questo tipo di attività " guerra guerreggiante " fatta di piazze perse e riconquistate, di sorprese, di fughe, di imboscate..."

Il gioco è stato costruito su questa nozione di guerra d'assedio : la sfida è stata quella di fare un gioco attraente e dinamico pur rispettando questa nozione difensiva. Da qui l'idea di dar mordente all'azione con il bluff, e con avvenimenti imprevedibili, che influenzano inevitabilmente gli attaccati, e di ricorrere a una buona dose di diplomazia ; così si intrecciano gli innumerevoli intrighi e tradimenti della Guerra dei Cento Anni.

Pascal Bernard

L'autore ringrazia l'équipe di tests per il suo contributo allo sviluppo di questo gioco : Nathalie Brié, Sylvain Garet, Anton Monseé e Stéphane Collon. Franck Dupont, Emmanuel Marhuenda, Mathieu Duchamp, Cédric Jouin, Gael Dézir, Jean-Cristophe Fresnais, John Kisner, Gael Bernicot e Julien Hennape.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE :

CONTAMINE, "La Guerra dei Cento Anni" " Que sais-je ?"
PCONTAMINE, " La Guerra nel Medioevo", P.U.E.
PASTOUREAU, "La Guerra dei Cento Anni", Storia di Francia, Larousse
J.FAWIER, "La Guerra dei Cento Anni", Fayard.

