

Liberté

di Martin Wallace

Un gioco da 3 a 6 giocatori, da 12 anni in su

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kdsstore.it

Descrizione Generale

Liberté copre il periodo della Rivoluzione Francese dal 1789 e la riunione degli Stati Generali fino al Direttorio e il colpo di stato di Napoleone nel 1799.

Il gioco si divide in Quattro turni. Ogni turno ci sono un numero variabile di round, seguiti da un'elezione per vedere quale fazione sale al governo.

Ci sono tre fazioni: i radicali (rossi), i moderati (blu) e i monarchici (bianchi). L'azione più comune per un giocatore è di giocare una carta Personalità per mettere un blocco fazione nella mappa. Mostra di controllare questi blocchi mettendo uno dei suoi segnalini in cima alla pila.

Le carte sono divise in due set, il set A e B. Il mazzo A viene usato per primo e tende a favorire i moderati e i monarchici. Una volta terminato questo mazzo entra in gioco il mazzo B, che favorisce i radicali.

L'elezione inizia quando terminano tutti i blocchi di un tipo. I blocchi fazione determineranno quale fazione forma il nuovo governo. I giocatori cercando di raccogliere punti vittoria guadagnando l'influenza maggiore nel governo e nell'opposizione. Si possono guadagnare punti nel corso del gioco anche se si è il generale in carica in una battaglia vittoriosa e per vincere le elezioni in province specifiche.

Normalmente il giocatore con il maggior numero di punti vittoria viene dichiarato vincitore. Tuttavia ci sono due condizioni di gioco che fanno terminare la partita istantaneamente e ne cambiano il risultato. La prima è una forte maggioranza radicale, che succede quando la fazione rossa guadagna 17 o più voti. La seconda è la contro-rivoluzione dei monarchici e si realizza quando i monarchici controllano sette province controrivoluzionarie. In entrambi i casi la vittoria viene stabilita con dei criteri differenti, in cui i punti vittoria non contano. Il giocatore in testa deve essere sempre conscio del fatto che un errore può portare alla sconfitta per mano dei Giacobini o dei Monarchici.

Se non avete mai giocato a un gioco del genere è possibile che vi chiederete quali strategie utilizzare. Non disperate! Una volta completata la prima partita capirete che in mezzo all'apparente chaos del gioco ci sono molte opportunità per la pianificazione a lungo termine.

Contenuto

Regole

Mappa

110 carte (set A e B)

Blocchi Fazione (24 bianchi, 28 blu e 30 rossi)

Gettoni controllo dei giocatori (6 colori, 20 per giocatore)

3 segnalini elezione (rosso bianco e blu)

2 segnalini neri (per segnare i turni e il progresso dell'elezione).

2 schede riassuntive

Iniziare la Partita

Ogni giocatore sceglie un set di gettoni controllo. Ogni giocatore mette un gettone sullo spazio zero della tabella dei punti vittoria (Victory Points Track). Ogni volta che un giocatore guadagna dei Punti Vittoria (VP) deve muovere in avanti il suo gettone per segnare il totale guadagnato fino ad ora. Mettete uno dei segnalini neri sul primo spazio della tabella turni (Turn Track). Separate e mescolate tutte le carte 'A'. Datene sette a ogni giocatore. Mescolate il mazzo 'B' e mettetelo sotto ciò che rimane del mazzo A. Mettete questo mazzo a lato della mappa e girate le prime tre carte.

Mettete i blocchi fazione a lato della mappa, in gruppi divisi per colore. Prendetene due per colore, sei blocchi in tutto, e metteteli nel secondo spazio della tabella turni. Questi blocchi saranno aggiunti allo stock disponibile all'inizio del secondo turno. Mettete i segnalini Elezione rosso bianco e blu sullo spazio zero della Tabella Elezioni (Election Track).

Svolgimento del Gioco

La sequenza del turno è la seguente:

1. Determinate l'ordine di gioco. 2. Nuove carte (non nel primo turno). 3. Fase Azione – I giocatori completano un numero variabile di round azione. 4. Determinare il risultato delle battaglie (non nel primo turno). 5. Determinare il risultato delle elezioni e segnare i punti vittoria.

Ogni fase deve essere completata da ciascun giocatore prima di passare alla successiva.

1. Determinare l'Ordine di Gioco

Nel primo turno l'ordine di gioco va determinato a caso. Come suggerimento, un giocatore prende un gettone controllo per ogni giocatore e un'altro ne pesca uno a caso per determinare chi inizi. L'ordine di gioco continuerà in senso orario da quel giocatore. Ogni giocatore deve mettere uno dei suoi gettoni controllo sulla tabella ordine di gioco (Order of Play) per indicare quando giocherà il suo turno.

Dal secondo turno in poi l'ordine di gioco inizia con il giocatore col maggior numero di VP, seguito dal secondo in classifica e così via, terminando con il giocatore con meno VP. Nel caso di pareggi viene deciso a caso quale dei giocatori avrà la precedenza. Ancora una volta i gettoni vanno messi nella tabella Ordine di Gioco per indicare l'attuale ordine.

All'inizio del secondo turno aggiungi i sei blocchi fazione sulla tabella dei turni alla riserva.

2. Nuove Carte

Ignorate questa fase durante il primo turno.

I giocatori prendono tutte le carte che hanno nel loro Display Personale (questo termine verrà spiegato in seguito) e le rimettono nella propria mano (non c'è limite massimo al numero di carte in mano). Quindi, in ordine di gioco, ogni giocatore scarta quante carte vuole nella pila degli scarti. Dopo aver avuto l'opportunità di

scartare carte ne pesca fino ad averne 7 in mano, a meno che non abbia già sette o più carte in mano. Le carte possono essere prese tra quelle in mostra di fianco al mazzo o dal mazzo stesso. Ogni carta presa tra quelle in mostra va rimpiazzata immediatamente.

Nel momento in cui finisce il mazzo mescolate la pila degli scarti.

PILE DI CARTE. Durante la partita le carte saranno sia scartate nella pila degli scarti che riposte nella scatola (a causa delle decapitazioni). Ogni carta messa nel mazzo non rientra mai in gioco. Le carte nella pila degli scarti potranno venir rimescolate e quindi tornare in gioco.

3. Fase Azioni

In ordine di gioco ogni giocatore compie UNA delle seguenti azioni. Una volta che ogni giocatore ha completato un'azione si svolge un altro giro di azioni., poi un terzo, un quarto e così via fino a quando termina uno dei blocchi fazione.

Le azioni sono:

A. Giocare una carta. B. Pescare una carta. C. Passare

A. GIOCARE UNA CARTA. Il giocatore attivo può giocare una carta Personalità o Club dalla sua mano. Inoltre alcune carte hanno il simbolo di un cannone, che indica che possono essere usate per mettere un segnalino cannone nel riquadro battaglia (Battle Box) INVECE di mettere i blocchi fazione. Alcune carte sono contrassegnate da una sagoma, che indica leader dei 'Sans Culotte', che spiegheremo più avanti.

Tutte tre queste silhouette indicano personalità. Il generale è l'unica personalità che può comandare un esercito in battaglia.



Se la carta viene usata per mettere dei blocchi fazione il numero e il colore dei blocchi che possono essere messi è indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta (che mostrerà tra 1 e 3 blocchi, rossi, bianchi o blu). Se il giocatore usa una carta Personalità questi blocchi possono essere messi in qualsiasi provincia dello stesso colore dello sfondo della carta. Se un giocatore mette più di un blocco li può mettere anche in province separate, ma seguendo le regole qui sotto.

Il colore dello sfondo di una carta Club non indica dove va messo il blocco

fazione, ma quel blocco (sempre 1) può essere messo in qualsiasi provincia.

I blocchi fazione sono di tre colori: rosso per i radicali, blu per i moderati e bianco per i monarchici.

Quando si mettono i blocchi in gioco, la regola principale è di pensare al numero 3, come segue:

a) l'altezza massima di una singola pila è di tre blocchi fazione. b) Una provincia può contenere un massimo di 3 pile separate di blocchi fazione (una pila può contenere anche solo un blocco). c) Un giocatore può controllare una sola pila di blocchi fazione in una provincia. d) tutti i blocchi fazione di una singola pila devono essere dello stesso colore. e) Tutti i blocchi di una pila appartengono a un solo giocatore. Un giocatore non può mai aggiungere alla pila di un altro giocatore.

Quando un giocatore mette un blocco fazione o una pila di blocchi in una provincia, mette anche il suo segnalino controllo sopra di questi per indicare che controlla la pila. Un giocatore può sempre aggiungere blocchi a una delle sue pile messe precedentemente, fintantoché segue le regole elencate in precedenza. Un giocatore non può muovere o rimuovere blocchi fazione, tranne usando carte speciali (descritte più avanti nelle regole). Un giocatore potrebbe non essere in grado di mettere tutti i blocchi fazione indicati da una carta, se non ce ne sono a sufficienza, nel qual caso ne mette il maggior numero possibile. Dopo che ha giocato una carta un giocatore può sia scartarla che metterla nel suo DISPLAY PERSONALE, ossia a faccia in su davanti a se. Un giocatore può avere fino a 4 carte nel suo Display Personale. Non può rimuovere volontariamente alcuna carta dal suo display, tranne che per mezzo delle carte speciali. Può avere una carta addizionale nel display se quella carta ha il simbolo 'Sans Culotte' (mostrato qui a destra). Le carte nel Display Personale vengono usate durante la fase elettorale per rompere i pareggi. Ogni carta lasciata nel display tornerà in mano al giocatore all'inizio del turno successivo, permettendogli di riciclare le carte utili.



Se c'è un cannone sulla carta il giocatore può scegliere di mettere uno dei suoi gettoni controllo nel riquadro battaglia (Battle Box) INVECE di mettere i blocchi fazione (ricordate che ci saranno battaglie solo dal secondo turno in poi, quindi non mettete dei gettoni durante il primo turno). Viene sempre messo solo un gettone nel riquadro, qualsiasi sia il valore della carta. La carta può sempre venir messa nel Display Personale. Non c'è limite al numero di gettoni che possono essere messi nel Riquadro Battaglia.

B. PESCARE UNA CARTA. Se un giocatore ha meno di nove carte in mano può pescare una carta aggiuntiva, sia tra le carte scoperte a fianco del mazzo che dal mazzo stesso. Qualsiasi carta presa da quelle in mostra viene rimpiazzata immediatamente. Se un giocatore ha nove o più carte ne può comunque pescare una, ma per fare ciò deve scartarne prima due dalla sua mano. Un giocatore può avere più di nove carte in mano (e questo succederà all'inizio del proprio turno quando vengono riprese in mano le carte dal proprio display).

C. PASSARE. Nell'improbabile situazione in cui un giocatore non desidera fare un'azione, può semplicemente decidere di passare. Questo non gli impedisce di fare un'azione quando toccherà di nuovo a lui nel nuovo round di azioni.

FINE DELLA FASE AZIONI. La fase azioni finisce quando termina la riserva di tutti i blocchi fazione di un colore (ossia sono tutti sulla mappa). Tuttavia, il gioco continua fino a quando l'ultimo giocatore ha completato la sua azione, in modo che tutti i giocatori abbiano fatto lo stesso numero di azioni.

4. Stabilire il Risultato della Battaglia

Dal secondo turno in poi si svolgerà una battaglia. Il giocatore che comanda l'Esercito Rivoluzionario in questa battaglia guadagnerà dei punti vittoria. Il giocatore che ha il maggior numero di gettoni controllo nel riquadro battaglia E ha almeno una carta Generale nel suo Display Personale dirigerà l'esercito e vincerà VP. Subito sotto lo spazio del turno attuale c'è un riquadro con il nome di una battaglia. Il valore nel riquadro è il numero di VP guadagnati dal vincitore. Un giocatore deve avere almeno un gettone controllo nel riquadro di battaglia per poter guadagnare i VP. Notate che un giocatore con un Generale nel suo display può vincere i VP anche se ha meno gettoni nel riquadro di un altro giocatore che non ha una carta Generale.

Se c'è un pareggio per il numero di gettoni nel riquadro, in ordine di turno i giocatori possono scegliere una carta Generale e dal proprio Display Personale. Il giocatore che sceglie il Generale di valore più elevato (con il maggior numero di blocchi sulla carta), vince i VP. Tutte le carte scelte in questo modo vengono scartate.

Se c'è ancora un pareggio nessuno vince la battaglia. Se succede questo evento prendete un blocco fazione bianco e mettetelo nel riquadro della battaglia appena combattuta. Se non ci sono blocchi bianchi disponibili ricordate di metterlo una volta che il blocco sarà disponibile, dopo le elezioni.

Una battaglia persa conta come una provincia contro-rivoluzionaria quando si determina una vittoria 'alternativa' (spiegazioni in seguito).

Tutti i gettoni controllo vengono rimossi dal riquadro battaglia e vengono restituiti ai rispettivi proprietari. Se un giocatore ha vinto la battaglia e non c'è stato un pareggio, non deve perdere alcuna carta Generale.

5. L'Elezione e i Punti Vittoria

A questo punto viene eletto il nuovo governo. Rimuovete tutti i gettoni giocatore dal riquadro Governo (Government Box). Mettete tre segnalini Elezioni sullo spazio 'zero' della tabella Elezioni (Election Track). Mettete un segnalino nero sul primo spazio della tabella Regioni (Region Track).

Ogni regione è formata da alcune province, numerate in modo da stabilire l'ordine in cui devono essere considerate. Determinate i risultati delle elezioni in ogni provincia della regione, come indicato, e avanzate il segnalino nero sulla tabella delle regioni prima di considerare la regione successiva, indicata sulla tabella stessa. Continuate fino a quando non avete determinato i risultati in tutte le regioni.

L'elezione in una provincia solitamente darà solo un voto – che muoverà uno dei segnalini Elezione di uno spazio nella tabella Elezioni. L'unica eccezione è Parigi, spiegata in dettaglio più in basso.

La pila più alta in una provincia conferisce un voto alla fazione del colore di quella pila, sia essa rossa, bianca o blu. Il giocatore che controlla la pila prende da questa un blocco fazione e lo tiene fino alla fine dell'elezione. I blocchi rimanenti vengono lasciati nella provincia. Il segnalino elezione della fazione vincitrice viene spostato di uno spazio nella tabella Elezione. Notate che due pile dello stesso colore non vengono sommate – è la singola pila più alta che vince. Visto che c'è un limite di tre blocchi fazione per pila, i pareggi saranno un evento comune. Nel caso di un pareggio ogni giocatore, in ordine di gioco, può scegliere dal suo Display Personale una carta Personalità o Club che riporti dei blocchi dello stesso colore dei blocchi fazione che controlla in quella provincia (lo sfondo della carta non ha alcuna rilevanza). Il giocatore che sceglie la carta di valore più alto (indicato dal numero di blocchi su di essa) vince l'elezione nella provincia. Un giocatore non è obbligato a scegliere una carta. Se a questo punto c'è un vincitore, questo prende un blocco fazione dalla sua pila e viene segnato un voto per quella fazione. Se c'è ancora un pareggio non viene segnato alcun voto. Qualsiasi sia il risultato, TUTTI i blocchi fazione in quella provincia vengono rimessi nella riserva dopo la fine di un'elezione. Lo scopo dietro questa regola è assicurarsi che ci sia un riciclo di blocchi fazione sufficiente. Ogni carta scelta per risolvere un pareggio viene scartata.

PARIGI. La provincia di Parigi è un'eccezione alla normale regola delle elezioni. Invece di prendere un blocco il vincitore dell'elezione prende tutti i suoi blocchi fazione dalla provincia. Ogni blocco preso in questo modo conta come un voto sulla tabella Elezioni; ciò vuol dire che l'elezione a Parigi potrebbe dare fino a 3 voti alla fazione vincente. Se c'è un pareggio viene risolto nello stesso modo; tuttavia se c'è ancora un pareggio dopo aver scelto la prima carta i giocatori ripetono il processo, scegliendo una seconda e eventualmente una terza carta fino a quando il pareggio viene risolto oppure tutti i giocatori coinvolti non finiscano la riserva di carte 'adatte', o fino a quando nessun giocatore vuole più scegliere carte. Se l'elezione finisce in pareggio non viene registrato alcun voto e tutti i blocchi vengono rimossi dalla provincia. Ogni carta usata per risolvere il pareggio viene scartata.

PROVINCE E VP. Quattro province hanno un cerchio con la scritta 1VP o 2VP. Nel terzo e quarto turno i giocatori che vincono le elezioni in questa provincia (ossia prendono un blocco fazione) guadagneranno anche il totale di VP segnato nel cerchio. Se nessuno vince l'elezione nessuno prende i VP.

ESEMPIO 1. La sequenza delle elezioni raggiunge la Picardy, dove ci sono una pila di 3 blocchi fazione rossi controllati da Rob, una di 2 blocchi blu controllati da Richard e un'altra di due blu controllata da Simon. Vince le elezioni in quella provincia la fazione rossa, anche se c'è un totale di 4 blu. Rob prende uno dei blocchi fazione rossi dalla sua pila e lo tiene davanti a sé. Il segnalino elezione rosso viene spostato di una casella nella tabella Elezione.

ESEMPIO 2. La sequenza delle elezioni raggiunge Parigi. Richard e Simon hanno 3 blocchi fazione rossi a testa. Rob ha anche un blocco bianco. C'è un pareggio, quindi verranno usate le carte. Richard è davanti a Simon in ordine di gioco. Decide di scegliere Murat, una personalità 'rossa'. Simon decide di non scegliere alcuna carta. Richard vince le elezioni, prende i suoi tre segnalini rossi e li tiene tutti davanti a sé. Il segnalino Elezione rosso viene mosso in avanti di tre spazi sulla tabella Elezioni. Visto che c'è stato un pareggio, tutti i blocchi rimanenti, incluso il bianco, vengono rimossi dalla provincia e rimessi nella riserva.

IL NUOVO GOVERNO. L'elezioni finiscono quando vengono risolte tutte le province. La fazione che ha ricevuto il maggior numero di voti (ossia ha il segnalino Elezione più avanti degli altri) formerà il governo.

Se c'è un pareggio sulla tabella ogni giocatore sceglie una carta dal proprio Display Personale. La fazione con il totale maggiore di blocchi del proprio colore presenti sulle carte scelte vince le elezioni e tutte le altre fazioni con cui c'era un pareggio devono essere spostate di una casella indietro sulla tabella delle Elezioni. Se c'è ancora un pareggio ripetete il processo fino a quando una fazione non vince o i giocatori non possono o non vogliono scegliere altre carte. Se la situazione rimane in pareggio i radicali hanno la precedenza sui moderati, che hanno la precedenza sui Monarchici.

PUNTI VITTORIA. I giocatori ora ricevono i punti vittoria. Durante la fase delle elezioni i giocatori hanno preso dei blocchi e li hanno messi davanti a sé. Il giocatore che ha il maggior numero di blocchi dello stesso colore del governo vince 5 VP. Il giocatore con il secondo totale maggiore vince 2VP. Il giocatore con il numero totale di blocchi più alto nella fazione arrivata seconda alle elezioni (ossia l'opposizione) vince 3 VP.

ESEMPIO. I radicali hanno vinto le elezioni e i moderati sono arrivati secondi, diventando quindi l'opposizione. Richard ha il maggior numero di blocchi fazione rossi e vince 5 VP. Simon ha il secondo maggior numero di blocchi rossi e vince quindi 2VP. Simon ha anche il maggior numero di blocchi blu e vince altri 3 VP.

In ognuno di questi casi il pareggio viene risolto facendo scegliere ai giocatori dal proprio display una carta che abbia blocchi dello stesso colore della fazione per cui sono in competizione. Il giocatore che sceglie la carta del valore più alto vince i VP. Se c'è ancora un pareggio i giocatori possono scegliere una seconda carta e ripetere il processo fino a quando il pareggio non viene risolto o i giocatori non possono o non vogliono scegliere altre carte. Tutte le carte scelte vengono scartate.

Se c'era un pareggio per il primo posto al governo, e questo è stato risolto, il giocatore che ha perso lo spareggio vince i VP per il secondo posto.

Se c'era un pareggio 'non risolto' per il primo posto al governo, ogni giocatore in parità guadagna 3VP (e il giocatore al secondo posto prende sempre i 2 VP). Se c'era un pareggio 'non risolto' per il secondo posto al governo, ogni giocatore in parità guadagna 1VP. Se c'era un pareggio non risolto per l'opposizione ogni giocatore in parità guadagna 2 VP.

Ogni giocatore che ha preso almeno un blocco fazione del colore del governo ha una presenza in quel governo. Per mostrarlo i giocatori devono mettere uno dei propri segnalini controllo nel riquadro del Governo (Government Box) che si trova sopra la tabella Elezioni. Avere una presenza nel governo è necessario per usare le carte speciali Purge e Terror.

Tutti i blocchi fazione tenuti dai giocatori devono essere rimessi nella riserva comune. I blocchi fazione sulla mappa rimangono lì. Ora muovi il segnalino turno avanti di uno spazio e inizia un nuovo turno.

Carte Speciali

Oltre a giocare una carta Personalità o Club un giocatore può scegliere di giocare una carta Speciale. Un giocatore può decidere di giocare una carta Speciale da sola ma non ne può giocare due invece di giocare una carta Personalità/Club. Può giocare una carta Speciale prima o dopo aver giocato una carta Personalità. L'effetto della carta speciale viene risolto immediatamente. Le carte speciali vengono scartate appena vengono giocate.

PURGE (Epurazione) Devi avere una presenza nel governo per usare questa carta. Puoi far scartare una carta da qualsiasi Display Personale, incluso il tuo. La carta scelta viene messa nella pila degli scarti.

GUILLOTINE (Ghigliottina) Puoi rimuovere una carta Personalità (non una carta Club) dal display di un giocatore, incluso te stesso. La personalità è 'morta' e deve essere rimessa nella scatola.

EMIGRATION (Emigrazione) Puoi scartare una personalità Monarchica (una con i blocchi bianchi) che fa parte del display personale di un qualsiasi giocatore, incluso te stesso.

TERROR (Terrore) Devi avere una presenza nel governo per usare questa carta E il governo attuale deve essere radicale (rosso). Puoi rimuovere un'intera pila di blocchi fazione da una qualsiasi provincia che contiene anche uno o più blocchi fazione rossi. I blocchi rimossi vengono messi di nuovo nella riserva. Notare che puoi anche rimuovere una pila di blocchi rossi (i radicali si ghigliottinano tra loro). Puoi quindi 'ghigliottinare' una carta Personalità o Club, scelta dal display di qualsiasi giocatore (te compreso), che viene poi rimessa nella scatola.

BREAD SHORTAGE (Mancanza di Pane) Puoi rimuovere un blocco o fazione dello stesso colore del governo da una qualsiasi provincia. Nel primo turno puoi rimuovere qualsiasi blocco.

RELIGIOUS PROBLEMS (Problemi Religiosi) Puoi rimuovere un blocco rosso o blu da qualsiasi provincia.

NOTA: se la fine della fase azione viene 'innescata' dall'esaurimento di un set di blocchi fazione, il turno finirà anche se un blocco di quella fazione viene rimosso a causa di una carta speciale.

Fine del Gioco

Il gioco può finire grazie alle tre seguenti condizioni:

FINE DI QUATTRO TURNI. Il gioco finisce sempre dopo 4 turni. Il giocatore con il maggior numero di VP è il vincitore. Nel caso di un pareggio il giocatore con il maggior numero di punti sulle carte Personalità/Club nel suo display vince. Se c'è ancora un pareggio, la partita finisce in parità.

CONTRO RIVOLUZIONE MONARCHICA. Si avrà immediatamente una controrivoluzione Monarchica se sette o più province con il simbolo CR sono controllate da blocchi fazione bianchi. Sta ai giocatori notare questa condizione, e se non viene notata non si può 'invocare' retroattivamente. Una provincia CR si considera controllata se una singola pila Bianca è più alta di qualsiasi altra pila nella stessa provincia. Notate che se ci sono due pile bianche della stessa altezza la provincia non è sotto controllo di alcuna pila e quindi non conta per le condizioni di contro-rivoluzione. Ogni battaglia per la quale nessun giocatore ha guadagnato VP viene considerata una battaglia persa e conta come una provincia CR.

Una controrivoluzione può succedere solo nel terzo e quarto turno. Se si ha una controrivoluzione monarchica il vincitore viene stabilito contando il numero di punti bianchi che hanno – ossia sommare il numero di blocchi fazione bianchi che controllano nella mappa e il numero di blocchi bianchi nelle carte nel display e in mano ad ogni giocatore. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. I VP non hanno alcun valore. In caso di pareggio vince il giocatore 'pari' con il maggior numero di punti bianchi sulle carte. Se c'è ancora un pareggio, rimane tale.

RADICAL LANDSLIDE (Maggioranza Schiacciante Radicale) Se alla fine di un'elezione la fazione radicale (rossa) ha guadagnato 17 o più punti (ossia escono dalla tabella elezioni) il gioco termina con una maggioranza schiacciante radicale. Il vincitore viene determinato sommando il numero di punti rossi di ogni giocatore, ossia sommando il numero di blocchi fazione rossi che controllano sulla mappa e il numero di blocchi rossi sulle carte in mano e nel proprio display. Il giocatore con il maggior numero di questi punti vince. I VP non hanno alcun valore. In caso di pareggio vince il giocatore 'pari' con il maggior numero di punti rossi sulle carte. Se c'è ancora un pareggio, rimane tale.

Credits

Game designed by Martin Wallace. All artwork by Peter Dennis. Graphical layout by Ian Legge. Rules proofread by as many people as possible. Playtested by Simon Bracegirdle, Rob Mulholland, Richard Spilshury, Matthew Ellis, Eddie Richards, Geoff Brown, Geoff Brown, Martin Burroughs, James Hamilton, Chris Boote, Paul Heald and friends, plus member of the Man of War games club. The designer would also like to thank to the many people who have played the game and offered comments at various conventions, in particular Baycon, Stabcon, and Ramsdencon.

Thanks to Nuala O'Rourke, Tim Cockitt, Audrey Bown, Geneviève Griffith and Elisabeth Miller.

Special thanks to James Hamilton for being stupid enough to make it possible for 'Liberté' to be produced.

'Liberté'. is (© Martin Wallace 1999).

You may contact me by writing to: 843a Wilmslow Road, East Didsbury, Manchester M20 5WD ENG.

or: martinwallace@btinternet.com

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kdsstore.it