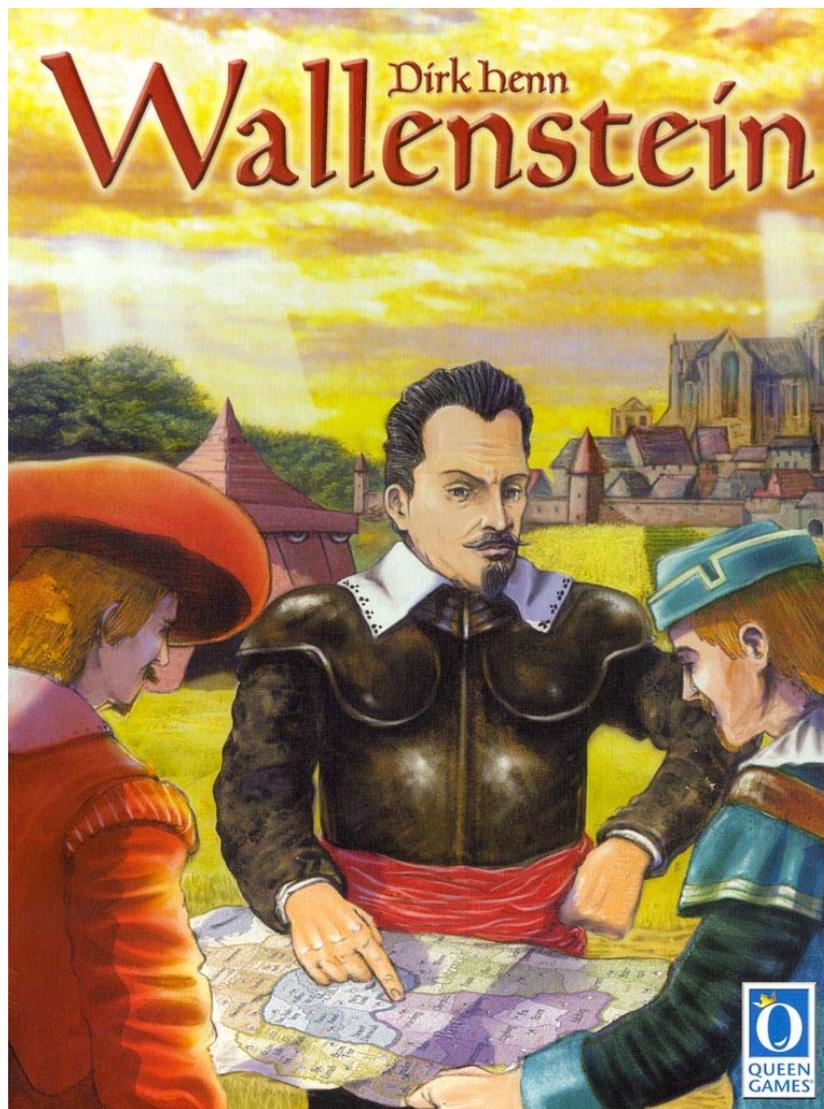


1618 a.C.: la Guerra dei Trent'anni sta cominciando. I piccoli stati della Germania sono divisi tra Cattolici e Protestanti. Ma al di sopra di queste religioni, il potere e gli interessi politici esteri sono spinti ad intervenire. Wallenstein, chiamato "des Kaisers General" ("l'Imperatore Generale"), il Conte di Pappenheim ed anche il Re di Svezia Gustav Adolf prendono tutti parte al conflitto. Non importa quale fazione essi supportino, ognuno cercherà di ricavarne il più possibile.



di **Dirk Henn**

per 3-5 giocatori dai 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.1 – Novembre 2002



<http://www.giochirari.it>

e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Wallenstein" sono detenuti dal legittimo proprietario.

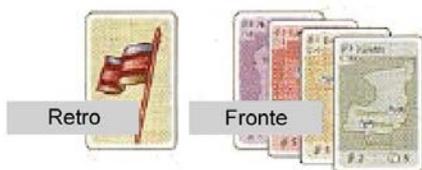
Contenuto della Scatola

- 1 mappa di gioco (che rappresenta cinque regioni, ognuna divisa in nove Province)



5 mappe di gioco individuali, usate per pianificare le azioni

45 carte Terra (ognuna rappresenta una Provincia diversa)



25 carte Terra bianche (+2 di scorta)



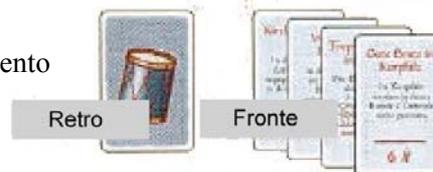
5 carte Leader



10 carte Azione



25 carte Evento



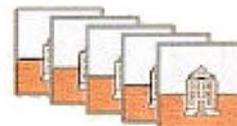
28 Palazzi



26 Chiese



26 Negozi



42 segnalini Rivolta



- 62 cubetti per ogni giocatore che rappresentano le armate.
- 20 cubi verdi che rappresentano i gruppi di agricoltori.
- 35 casse d'oro (legno naturale) che rappresentano 1 oro ognuna.
- 20 casse d'oro (arancio) che rappresentano 5 ori ognuna.
- 1 torre
- 1 contenitore di plastica
- 1 manuale

Svolgimento del Gioco

Una partita copre 2 anni di storia reale. Un anno è formato da una partenza, da una fase delle azioni di primavera, d'estate e d'autunno e dalla fase di calcolo dei totali dell'inverno.

1. Inizio dell'Anno

a. Carte Evento

All'inizio di ogni anno, vengono pescate quattro carte evento, poi piazzate scoperte sui quattro riquadri degli Eventi che si trovano sul lato alto della mappa. Il testo di queste carte Evento dovrà essere usato in primavera, estate ed autunno, mentre il valore della perdita di grano dovrà essere applicato solo in inverno.

b. Azzerare i segnalini del Grano

Tutti i giocatori riportano il proprio segnalino del Grano sul valore 0.

2. Primavera

a. Distribuire le carte Azione

Le 10 carte Azione vengono mescolate. Le prime cinque sono piazzate scoperte nei riquadri numerati da 1 a 5 che si trovano sul lato basso della mappa, e le restanti cinque coperte nei riquadri numerati da 6 a 10.

b. Pianificazione delle Azioni

Tutti i giocatori pianificano allo stesso tempo le loro azioni per la stagione attuale. Piazzano le loro carte Terra o al loro posto delle carte bianche, in modo da coprire le dieci possibili azioni stampate sulle mappe individuali.

Come conseguenza, le azioni relative potranno essere eseguite nella Provincia descritto dalla carta piazzata. Se è stata usata una carta bianca, allora per il round corrente del giocatore, quell'azione non verrà eseguita.

Se possibile, ogni campo deve essere occupato da una carta.

c. Ordine di Gioco

Le carte Leader di armata coinvolte nel gioco vengono mescolate e piazzate scoperte sul lato alto destro della mappa. Queste carte indicano l'ordine di gioco (il giocatore proprietario della carta che si trova più in alto parte per primo), e tale ordine sarà applicato fino alla prossima stagione, dove verrà determinato un nuovo ordine di gioco.

d. Evento Attuale

Dalle quattro carte Evento pescate all'inizio dell'anno, una viene scelta a caso e piazzata nell'attuale riquadro dell'Evento, che si trova sopra i riquadri delle carte Azione. Le altre tre carte sono rimesse al loro posto sulla mappa.

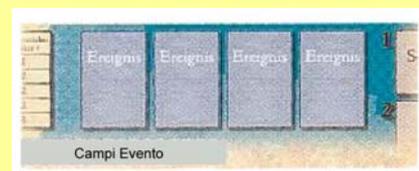
Gli effetti descritti nel testo della carta scelta saranno applicati per la stagione attuale (il numero in basso è importante solo durante l'inverno).

e. Risoluzione delle Azioni

Le azioni sono eseguite seguendo l'ordine delle carte Azione che sono sulla mappa. Tutti i giocatori eseguono l'Azione 1, poi l'Azione 2, ...

Note, esempi e casi speciali

Nota: la preparazione del gioco è a pagina 5.



Solo se non è possibile piazzare una carta in ogni campo, i giocatori possono lasciare vuoti dei campi della loro mappa individuale. I giocatori che non hanno abbastanza carte Terra, annunciano (seguendo il turno di gioco definito nell'ultima stagione) che la loro azione non sarà eseguita.

In estate, dalle tre carte evento rimanenti, ne viene scelta una a caso; in autunno, ne viene scelta a caso una delle due rimanenti e per l'inverno viene scelta la quarta carta (non viene eseguito l'evento ma si dovrà perdere il grano indicato).

Quando tutti i giocatori hanno completato un'Azione, la carta Azione viene coperta e la prossima carta Azione sarà rivelata.

Se possibile, ogni azione pianificata dovrà essere risolta. Ma se per qualsiasi ragione (esempio, per scarsità di oro o di armate) un'Azione non può essere completata, essa è immediatamente cancellata (come se il giocatore avesse giocato una carta bianca).

Quando tutte le azioni sono state eseguite, inizia una nuova stagione. Nota: le carte dei Leader delle armate restano al loro posto fino al punto C della stagione successiva, quando dovrà essere determinato un nuovo ordine di gioco.

3. Estate

Come la Primavera (tranne che sarà rivelata una delle tre carte Evento disponibili).

4. Autunno

Come la Primavera (tranne che sarà rivelata una delle due carte Evento disponibili).

5. Inverno

a. Perdita del Grano

L'ultima carta Evento indica quanti punti Grano dovranno essere perduti. Ogni giocatore dovrà dedurre quel valore dalla propria scala del Grano.

b. Rivolte

Dopo la perdita del grano, ogni giocatore deve possedere almeno un punto di grano per ogni sua Provincia, ed assicurare così alle proprie armate una scorta di cibo per l'inverno. Se questo non avviene, ci saranno delle rivolte.

c. Punti Vittoria

Per ogni Provincia e per ogni costruzione posseduta da un giocatore, si riceve 1 punto vittoria.

Poi, in ognuna delle cinque regioni maggiori, si determinerà quale giocatore possiede il maggior numero di Palazzi, Chiese e Negozi. Per la maggioranza dai Palazzi, un giocatore riceve 3 PV, per le Chiese ne riceve 2 e per i Negozi ne riceve 1.

Se c'è un pareggio in una maggioranza, i punti sono distribuiti tra ogni giocatore coinvolto nel pareggio, ma con 1 punto in meno (2 per i Palazzi, 1 per le Chiese e 0 per i Negozi).

I punti per le Province e per le costruzioni, ed i punti per le maggioranze sono sommati e registrati.

d. Rimuovere i Segnalini di Rivolta

Tutti i segnalini Rivolta presenti sulla mappa sono rimossi.

6. Fine dell'Anno

Inizia un nuovo anno e il gioco passa nuovamente dall'inizio anno e dalle quattro stagioni. Dopo il secondo anno, la partita termina.

Note, esempi e casi speciali

Molte azioni possono essere eseguite contemporaneamente da tutti i giocatori. In questo modo, gli edifici possono essere piazzati nello stesso momento (se ce ne sono di disponibili) in cui sono preparate le armate. La sequenza di gioco viene considerata solo in caso di rivolta, quando si prendono ori e grano, e specialmente quando si spostano le armate.



Durante l'inverno, il testo di una carta Evento non ha significato. Viene considerato solo il numero di grani da perdere.



Esempio: a Brandenburg, Jorg e Monica hanno lo stesso numero di palazzi e più di ogni altro giocatore. Guadagnano ognuno 2 punti. Se Jorg fosse stato l'unico ad avere la maggioranza dei palazzi, avrebbe ricevuto 3 punti.

Questo significa che una divisione per una maggioranza di negozi non produce nessun punto.

Preparazione del Gioco

La mappa viene posizionata al centro del tavolo ed ogni giocatore riceve:

- 5 carte Terra bianche
- 1 gruppo di armate (cubetti di legno) del proprio colore
- una delle mappe individuali dello stesso colore
- in tre giocatori, del tesoro per un valore di 18 ori, oppure
- in quattro giocatori, del tesoro per un valore di 15 ori, oppure
- in cinque giocatori, del tesoro per un valore di 13 ori.

Gli ori e le armate sono tenute di fronte ad ogni giocatore, liberamente visibili.

Ogni giocatore userà uno dei suoi cubetti di legno come indicatore del Grano. Questo contatore dovrà partire da 0.

Le carte Terra sono mescolate e piazzate coperte vicino alla mappa.

Infine, la torre dovrà essere riempita con un certo numero di armate. Perciò, 7 armate di ogni giocatore e 10 armate neutrali verdi sono lanciate tutti assieme nella torre. I cubetti che escono dalla torre, ritornano ai giocatori proprietari o alla scorta dei cubetti verdi.



Assegnazione delle Province

Sulle mappe individuali, sotto il nome del Leader, ci sono nove riquadri numerati. Ogni giocatore riempie questi riquadri con l'ammontare di armate indicato, in modo da formare dei gruppi.

Dal mazzo già mescolato delle Terre, se ne pescano due da sistemarsi scoperte a lato di questo mazzo.

Il primo giocatore ha ora la possibilità di prendere una delle due carte scoperte, oppure la prima del mazzo. Poi, dovrà piazzare tutti i cubi di uno dei suoi gruppi nella terra indicata dalla carta pescata.

Se viene pescata una delle due carte scoperte, questa dovrà essere rimpiazzata immediatamente dalla prima carta del mazzo, poi il giocatore seguente potrà fare la sua scelta. Se le due carte scoperte dovessero rimanere le stesse per un intero giro, il giocatore di turno può piazzarle sotto al mazzo e ripescarne due nuove. Poi, potrà scegliere come al solito tra le due carte scoperte o la prima del mazzo.

Quando tutti i riquadri dei giocatori (9 campi in tre giocatori, 8 in 4 giocatori e 7 in 5 giocatori) sono stati svuotati, l'assegnamento delle Province termina.

Note, esempi e casi speciali



Con tre giocatori, non utilizzate le Province seguenti: Bremen, Holstein, Lüttich, Burgund, Fm. Konstanz, Fm. Bavaria, Steiermark e Tirol. Queste Province si possono riconoscere dai loro confini più evidenziati.

Nota: fate attenzione a non spostare la torre quando dovete rimuovere dei cubetti dalla vaschetta della torre.

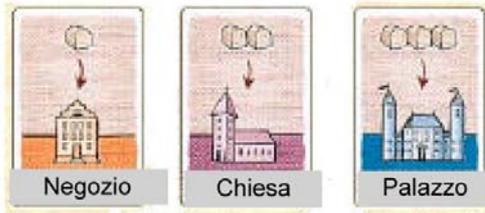
Se non avete familiarità con le Province ed i motivi per i quali esse possono essere scelte, per le prime partite potete usare la tabella di assegnamento delle Province che si trova in ultima pagina.

Con tre giocatori ci possono essere nove campi con un numero di armate da due a cinque, con quattro giocatori ci possono essere otto campi e con cinque giocatori solo sette campi.

Azioni

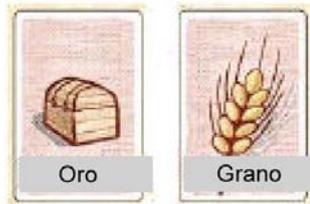
1. Edifici

Per costruire un Palazzo, una Chiesa o un Negozio, un giocatore piazza la tessera corrispondente in una città vuota nella Provincia interessata e ne paga il prezzo (il numero di scrigni) alla banca. Una Provincia può contenere al massimo un edificio per tipo. In una città, può esserci solo un edificio.



2. Oro / Grano

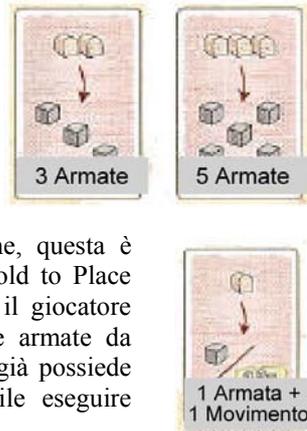
I giocatori ricevono la quantità di oro e di grano come indicato sulla carta Terra. Tuttavia, questo aumenta il malcontento della gente. Per entrambe le azioni verrà applicata la sequenza seguente:



- il giocatore prende l'oro dalla banca oppure sposta il suo segnalino sulla scala del Grano.
- se nella Provincia interessata c'è almeno un segnalino Rivolta, avverrà una rivolta. In questa battaglia possono partecipare un numero di armate quante vuole il giocatore, e tante armate di contadini quanti sono i segnalini Rivolta che si trovano in quella Provincia.
- alla Provincia viene poi aggiunto un nuovo segnalino Rivolta.

3. Supporto

Pagando l'ammontare indicato di oro, un giocatore può piazzare una, tre o cinque armate nella Provincia interessata. In una Provincia può essere piazzato un illimitato numero di armate. Se il giocatore non ha abbastanza armate oppure ori per completare l'azione, questa è annullata. La carta Supporto "Pay One Gold to Place One Army" offre un'ulteriore possibilità: il giocatore può piazzare un'armata e spostare le sue armate da questa Provincia verso una adiacente che già possiede (non sono permessi conflitti). E' possibile eseguire un'azione oppure entrambe.



4. Movimenti/Battaglie

Con ogni movimento, almeno un'armata deve restare nella Provincia di origine. Un'azione di movimento permette ad un giocatore di spostare le armate verso una Provincia adiacente propria, di un altro giocatore oppure neutrale. Se un movimento è stato pianificato, almeno un'armata deve, se possibile, abbandonare la Provincia di origine. Se la Provincia di destinazione non appartiene a quel giocatore, allora ci sarà una battaglia.



Note, esempi e casi speciali

Questo tipo di azioni è influenzato dalle carte Evento "Bonus sul Commercio".

Se l'edificio desiderato non è più disponibile (perché tutti quei pezzi sono già sulla mappa), allora l'azione è cancellata. Se in una Provincia c'è solo una città, in tale Provincia potrà essere costruito un solo edificio.

Questo tipo di azioni è influenzato dalle carte Evento: "Buon raccolto a ..."; "Raccolto fallito a...".

I segnalini Rivolta sono rimossi solo al termine dell'anno oppure se una Provincia è devastata.

In un'azione di Supporto, hanno effetto le carte Evento: "Scarsità di truppe a...".



Le Province sono adiacenti se hanno un confine in comune. Esempio: le Province adiacenti a Bm. Konstanz sono Braisgau, Wurttemberg e Augsburg.

Le azioni di movimento A e B sono identiche, ma non scambiabili. Se viene rivelato il cannone A, deve essere eseguito un movimento dalla Provincia descritta sulla carta Terra che è stata piazzata sul cannone A. La stessa cosa vale per il cannone B.

Un'azione di movimento non è possibile se la Provincia di uscita contiene solo un'armata.

In un'azione di movimento, hanno effetto le carte Evento: "Pace Ecclesiastica", "Agricoltori Furiosi", "Agricoltori Stanchi" e "Guardie di Palazzo".

Battaglie e Rivolte

C'è una battaglia se:

- un giocatore ha spostato delle armate in una Provincia adiacente che è di un avversario.
- un giocatore ha spostato delle armate in una Provincia vuota oppure neutrale.
- avviene una rivolta.

1. Risultato del Combattimento

Una battaglia coinvolge sempre due parti: due giocatori oppure un giocatore e dei contadini. Qualche volta i contadini combattono a favore di un giocatore.

Le armate che devono combattere e tutte le armate presenti nella vaschetta della torre, vengono lanciate tutte assieme nella torre. Qualunque cubetto che emerge dalla torre e che non appartiene a nessuna delle due fazioni che stanno combattendo, rimane nella vaschetta della torre.



Il numero delle armate che escono dalla torre e che sono di proprietà delle due fazione che combattono, determinerà il risultato della battaglia. La fazione le cui armate uscite dalla torre sono in numero minore perde la battaglia; i cubetti usciti sono ridati al proprietario che li rimette nella propria riserva. L'altra fazione vince la battaglia, ma perde tante armate quante erano le armate della fazione perdente. Le armate restanti del vincitore vengono rimesse nella Provincia in cui c'è stata la battaglia. Se dei contadini stavano combattendo a favore del vincitore, saranno i primi ad essere eliminati, e solo se questi non fossero sufficienti a coprire l'intera perdita del vincitore, quest'ultimo dovrà iniziare a eliminare delle sue unità. Tranne che per le battaglie alla pari o per una rivolta di contadini che ha avuto successo, gli edifici non sono influenzati dai risultati della battaglia. Se c'è un pareggio tra due parti, la Provincia coinvolta è completamente devastata; le tessere edificio e i segnalini Rivolta sono rimossi e la carta Terra ritorna nel mazzo delle Province non assegnate.

2. Giocatore contro Giocatore

Se un giocatore sposta le sue armate in una Provincia che appartiene ad un altro giocatore, tutte le armate in attacco come tutte quelle che il difensore vuole usare, finiscono nella torre.

Se la Provincia contestata non contiene più di un segnalino Rivolta, le armate contadine che dovevano emergere dalla torre, combattono a

Note, esempi e casi speciali

Esempio: nella torre vengono messi quattro cubetti blu e tre rossi. Escono tre cubetti blu, quattro rossi (uno che era già nella torre) e uno verde (già nella torre). Il risultato è cinque armate del giocatore rosso (se i contadini hanno supportato i rossi) contro tre del giocatore blu. Così il rosso rimette due delle sue armate nella Provincia contestata mentre tre cubetti blu, due rossi ed uno verde ritornano nei rispettivi supporti.

L'aggressore deve mettere tutte le sue armate nella torre, ma il difensore può usarne quante ne vuole.

Perché il difensore non deve usare tutte le sue armate? Nel caso di un attacco debole, molte armate rischiano di restare bloccate nella torre e probabilmente un'azione di movimento per questa Provincia può essere difficile.

armate contadine che dovessero emergere dalla torre, combatteranno a favore del difensore. Altrimenti, esse resteranno neutrali, non partecipando alla battaglia.

Se dalla torre sono uscite più armate del difensore (inclusi i contadini), allora la Provincia è stata difesa con successo e l'attacco è fallito.

Se l'attaccante vince, conquista la Provincia, e riceve immediatamente la carta Terra dal difensore, anche se questa è stata usata per pianificare un'azione ancora non eseguita (l'azione per questa Provincia verrà annullata).

3. Giocatore contro una Provincia Vuota

Una Provincia vuota viene difesa solo da un'armata di contadini. Se un giocatore si sposta in una Provincia vuota, tutte le armate in attacco più un'armata di contadini (e tutte le armate nella vaschetta della torre) sono lanciate nella torre. Le eventuali armate al di fuori dei contadini e quelle dell'aggressore non sono coinvolte.

Se l'aggressore conquista la Provincia, può prendere quella carta Terra dal mazzo e in tale Provincia verrà aggiunto un segnalino Rivolta.

4. Rivolte

Le rivolte seguono l'ordine di gioco determinato durante l'autunno. La tabella sulla mappa indica il numero e l'importanza delle rivolte per ogni giocatore. La colonna di sinistra indica il valore del grano che il giocatore ha perso. Il corrispondente numero di carte (nella colonna centrale) dovrà essere pescato a caso dal mazzo delle carte Terra del giocatore (escludendo le carte bianche). Queste carte Terra determinano dove ci sarà la rivolta dei contadini. La colonna di destra indica quante armate di contadini dovranno essere aggiunte e lanciate nella torre.

Durante una rivolta, il giocatore si difende contro le armate di contadini che si trovano nella Provincia. Questi contadini attaccano con un numero di armate pari al numero di segnalini Rivolta presenti nella Provincia. Come indicato dalla tabella, ulteriori armate potranno aggiungersi a causa di mancanza di grano. Dato che il giocatore è in difesa, può usare un qualunque numero di armate per difendersi.

Se la rivolta dei contadini ha successo, il giocatore perde la Provincia. Questa è devastata completamente (le tessere edificio e i segnalini Rivolta sono rimossi) e la carta Terra corrispondente ritorna nel mazzo delle Province da assegnare.

5. Armate Neutrali

Se durante una battaglia, emergono dalla torre delle armate di giocatori non coinvolti in battaglia, allora queste rimangono nella vaschetta della torre fino alla prossima battaglia, quando saranno lanciate nuovamente nella torre. La stessa cosa viene applicata se la torre dovesse essere mossa per errore (ad esempio, se qualcuno muove il tavolo di gioco) facendo uscire delle armate.

Fine della Partita

Dopo la fine del secondo inverno, la partita termina. Il vincitore è il giocatore con il totale di punti più alto, calcolato da entrambe gli anni. In caso di pareggio, vince il giocatore con più palazzi, poi con più chiese ed infine con più negozi. Se il pareggio rimane, tutti i giocatori alla pari vincono alla stessa maniera, dividendosi la vittoria.

Note, esempi e casi speciali

Nota: in ogni caso, durante una battaglia tutti i cubetti che si trovano nella vaschetta della torre, sono rilanciati nella torre.

Esempio: il blu viene attaccato dal rosso. Dalla torre escono quattro cubetti rossi e sei blu. Il blu è il difensore e rimette nella Provincia contestata due dei suoi cubetti blu. Se anche le due ultime armate blu dovevano ritirarsi, la Provincia sarebbe stata devastata.

Nota: se il difensore non usa tutte le armate a sua disposizione e perde una battaglia, quelle rimaste ritornano nel suo supporto.*

Grain	Rural Units	Unrested Units
1	1	1
2-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

Esempio: Jorg ha due punti di grano in meno di quelli necessari per mantenere le sue

Province. Dalla sua carta Terra viene rivelata una Provincia in cui c'è un segnalino Rivolta. Poi, avviene la rivolta. Il numero di armate di contadini è pari a tre, perché c'è un segnalino Rivolta, e per una penuria di grano di 2 vengono aggiunte due armate di contadini (come indicato sulla tabella).

Nota: quando delle armate di contadini sono coinvolte in una battaglia o in una rivolta, tutti i cubetti verdi che escono dalla torre sono rimessi nel supporto comune.*

** Queste note sono state aggiunte dal traduttore.*

Generalità

Preparazione della Partita:

1. **Ogni giocatore riceve:**
 - 5 carte Terra bianche
 - 1 gruppo di armate (cubetti) del proprio colore
 - 1 Tabella personale
 - in 3 giocatori 18 Ori, oppure
 - in 4 giocatori 15 Ori, oppure
 - in 3 giocatori 13 Ori
2. **Assegnazione dei paesi:**
 - Vedere le regole oppure usare la tabella qui a destra.
3. **Riempire la torre con i cubetti:**
 - 10 armate verdi.
 - 7 armate di ogni giocatore.

Un anno di gioco consiste in:

1. **Anno di partenza**
 - a. Carte Evento
 - b. Azzeramento del Grano
2. **Primavera**
 - a. Distribuzione delle carte Azione
 - b. Pianificare le Azioni
 - c. Determinazione Ordine di Gioco
 - d. Risoluzione Evento attuale
 - e. Eseguire le Azioni
3. **Estate**

Come la Primavera
4. **Autunno**

Come la Primavera
5. **Inverno**
 - a. Perdita del Grano
 - b. Rivolte
 - c. Punti Vittoria
 - d. Rimuovere le Rivolte
6. **Fine Anno**

Alla fine del secondo anno, la partita ha termine.

Assegnamento dei Paesi

I giocatori prendono le carte Terra dei paesi descritti sotto e piazzato il numero di armate indicato tra parentesi nel rispettivo paese.

Partite con 3 giocatori:

Giocatore A:

Gft. Mark (5), Osnabrück (4), Oberösterreich (4), Passau (3), Erzbm. Trier (3), Erzbm. Köln (2), Niederösterreich (2), Sächs. Lande (2), Vogtland (2).

Giocatore B:

Strassburg (5), Mittelmark (4), Paderborn (4), Bm. Konstanz (3), Breisgau (3), Burgund (2), Hessen-Kassel (2), Neumark (2), Vorpommern (2).

Giocatore C:

Augsburg (5), Böhmen (4), Lüneburg (4), Salzburg (3), Würzburg (3), Kärnten (2), Lausitz (2), Mecklenburg (2), Schlesien (2).

Partite con 4 giocatori:

Giocatore A:

Lüneburg (5), Holstein (4), Württemberg (4), Mecklenburg (3), Wolfenbüttel (3), Anhalt (2), Baden (2), Mittelmark (2).

Giocatore B:

Oberösterreich (5), Grafschaft Mark (4), Schlesien (4), Kärnten (3), Tirol (3), Erzbm. Trier (2), Lausitz (2), Niederösterreich (2).

Giocatore C:

Bm. Zweibrücken (5), Böhmen (4), Hm. Paderborn (4), Erzbm. Köln (3), Strassburg (3), Hessen-Darmstadt (2), Lothringen (2), Passau (2).

Giocatore D:

Augsburg (5), Oberpfalz (4), Osnabrück (4), Kursachsen (3), Salzburg (3), Bremen (2), Fm. Bayern (2), Vogtland (2).

Partite con 5 giocatori:

Giocatore A:

Gft. Mark (5), Böhmen (4), Schlesien (4), Erzbm. Köln (3), Lausitz (3), Mähren (2), Vogtland (2).

Giocatore B:

Augsburg (5), Mecklenburg (4), Würzburg (4), Bremen (3), Hessen-Darmstadt (3), Holstein (2), Regensburg (2).

Giocatore C:

Altmark (5), Erzbm. Trier (4), Neumark (4), Bm. Lüttich (3), Kursachsen (3), Anhalt (2), Mittelmark (2).

Giocatore D:

Lothringen (5), Bm. Zweibrücken (4), Kärnten (4), Baden (3), Niederösterreich (3), Burgund (2), Steiermark (2).

Giocatore E:

Hm. Paderborn (5), Oberösterreich (4), Osnabrück (4), Salzburg (3), Wolfenbüttel (3), Hessen-Kassel (2), Passau (2).

Traduzione delle carte Evento

Il numero della carta Evento è indicato in basso a destra di ogni carta.

- 1 **Raccolto fallito a Sachsen:** in questo round, nella regione di Sachsen vengono raccolti 2 grani in meno.

- 2 **Raccolto fallito a Brandenburg:** in questo round, nella regione di Brandenburg vengono raccolti 2 grani in meno.

- 3 **Raccolto fallito a Kurpfalz:** in questo round, nella regione di Kurpfalz vengono raccolti 2 grani in meno.

- 4 **Raccolto fallito a Österreich:** in questo round, nella regione di Österreich vengono raccolti 2 grani in meno.

- 5 **Raccolto fallito a Bayern:** in questo round, nella regione di Bayern vengono raccolti 2 grani in meno.

- 6 **Buon raccolto a Bayern:** in questo round, nella regione di Bayern vengono raccolti 2 grani in più.

- 7 **Buon raccolto a Sachsen:** in questo round, nella regione di Sachsen vengono raccolti 2 grani in più.

- 8 **Buon raccolto a Kurpfalz:** in questo round, nella regione di Kurpfalz vengono raccolti 2 grani in più.

- 9 **Buon raccolto a Österreich:** in questo round, nella regione di Österreich vengono raccolti 2 grani in più.

- 10 **Buon raccolto a Brandenburg:** in questo round, nella regione di Brandenburg vengono raccolti 2 grani in più.

- 11 **Pace ecclesiastica:** durante questo round, le Province in cui c'è una chiesa non possono essere attaccate.

- 12 **Pace ecclesiastica:** durante questo round, le Province in cui c'è una chiesa non possono essere attaccate.

- 13 **Pace ecclesiastica:** durante questo round, le Province in cui c'è una chiesa non possono essere attaccate.

- 14 **Scarsità di truppe a Bayern:** per la regione di Bayern, le seguenti due azioni cambiano come in figura.

- 15 **Scarsità di truppe a Österreich:** per la regione di Österreich, le seguenti due azioni cambiano come in figura.

- 16 **Scarsità di truppe a Kurpfalz:** per la regione di Kurpfalz, le seguenti due azioni cambiano come in figura.

- 17 **Scarsità di truppe a Sachsen:** per la regione di Sachsen, le seguenti due azioni cambiano come in figura.

- 18 **Scarsità di truppe a Brandenburg:** per la regione di Brandenburg, le seguenti due azioni cambiano come in figura.

- 19 **Guardie di Palazzo:** se la Provincia in difesa contiene un palazzo, nella torre deve essere aggiunto un cubetto verde aggiuntivo (anche se la Provincia contiene più di un segnalino Rivolta).

- 20 **Agricoltori stanchi:** quando si attacca una Provincia vuota, nessuna armata verde deve essere messa nella torre.

- 21 **Agricoltori stanchi:** quando si attacca una Provincia vuota, nessuna armata verde deve essere messa nella torre.

- 22 **Agricoltori furiosi:** durante questo round, gli agricoltori difendono le Province vuote con 2 armate.

- 23 **Agricoltori furiosi:** durante questo round, gli agricoltori difendono le Province vuote con 2 armate.

- 24 **Bonus sul commercio:** per ogni nuovo negozio costruito, invece di pagare 1 Oro, i giocatori ricevono 1 Oro dalla banca.

- 25 **Bonus sul commercio:** per ogni nuovo negozio costruito, invece di pagare 1 Oro, i giocatori ricevono 1 Oro dalla banca.