

Le Guerre d'Italia (1494-1529)

ver 2.1

di Claudio Grassi



Nicolò Machiavelli (1469-1527)

Introduzione

Il presente regolamento ambisce a fornire uno schema di gioco per ricreare il periodo delle Guerre d'Italia che videro lo scontro continuo sul territorio italiano tra le maggiori potenze europee (Francia, Spagna, Sacro Romano Impero) nonché tra gli Stati Regionali Italiani (Ducato di Milano, Repubblica di Venezia, Stato della Chiesa, Firenze) e potenze diverse (Confederazione Svizzera, Impero Ottomano).

Il gioco verrà organizzato a due livelli: un livello strategico, che terrà conto anche degli aspetti diplomatici e finanziari, e un livello tattico per ricreare delle battaglie significative tra i giocatori: il regolamento “strategico” si ispirerà ad uno sperimentato boardgame diplomatico (Machiavelli-AH-1980) mentre gli scontri tattici verranno risolti con una rielaborazione del regolamento Maximilian! (D.C. Johnson – 1995): ovviamente il tutto verrà modificato e condito con la famosa salsa AWAM.

Il primo esperimento viene svolto facendo riferimento allo scenario C 1 di Machiavelli e verrà ribattezzato: **Da Seminara a Ravenna: 1499-1512**

Hanno partecipato al playtest:

Maurizio Bettinzoli (il Doge)

Ambrogio Carnaghi (il Gran Capitano)

Marco Morosi (Fra' Girolamo Savonarola)

Marco Mussini (il Papa)

Giovanni Resmini (l'Imperatore)

Giuseppe Tagini (il Re di Francia)

Claudio Grassi (Gran Turco, Confederazione Svizzera, nonché arbitro)

DA SEMINARA A RAVENNA (1499-1512)

1. Numero dei giocatori

Il numero ottimale è 6 giocatori più un arbitro; i 6 giocatori controllano:

- Regno di Francia
- Regno di Napoli (Aragonesi)
- Sacro Romano Impero
- Repubblica di Venezia
- Repubblica di Firenze
- Papato

(E' possibile aumentare il numero dei giocatori fino ad 8 più un arbitro affidando ad un settimo giocatore l'Impero Ottomano e ad un ottavo la Confederazione Svizzera: possibile ma non auspicabile; nel gioco a 6 giocatori all'arbitro potrà essere affidata la gestione degli Svizzeri e degli Ottomani)

2. Materiale

Mappa: è stata utilizzata la mappa di Machiavelli (verrà fornita prossimamente in allegato) con le seguenti precisazioni interpretative:

- a) dal porto di Cagliari si può navigare sia nel Mediterraneo Occidentale che nel Mar Tirreno Occidentale
- b) dal porto di Messina si può navigare sia nel Golfo di Napoli che nel Mare Ionio
- c) dal porto di Piombino si può navigare sia nel Mar Tirreno Occidentale che nel Mar Tirreno Orientale
- d) l'Istria è un territorio bagnato dall'Alto Adriatico
- e) la Dalmazia è un territorio bagnato dal Basso Adriatico

Counters: ciascun giocatore ha a disposizione

- 3 indicatori numerati "grandi" per rappresentare eserciti e contingenti
- alcuni indicatori numerati di flotta
- numerosi indicatori "piccoli" per rappresentare le guarnigioni che controllano i territori
- 2 carte ambasciatori per stipulare le alleanze
- la scheda con lo schieramento iniziale, l'army list, le limitazioni politiche
- la scheda con le condizioni di vittoria
- la scheda operativa

Altri markers:

- carestia
- peste
- rivolta
- saccheggio
- assedio

Tabelle:

tabelle per carestia e peste (ripresa da Machiavelli, si presenta in allegato)

tabella eventi casuali e tabella per i raid turchi

Carte eventi e personaggi



3. Sequenza di gioco

Il gioco è suddiviso in turni stagionali (Primavera, Estate, Autunno)

- A)** Fase diplomatica: una fase strutturata di diplomazia si ha solo in Primavera: per un tempo stabilito (non oltre 5 minuti) i giocatori possono parlarsi, scriversi, farsi cenni, farsi regali, minacciarsi, al fine di stipulare alleanze, patti, o tutto quello che si desidera; non è assolutamente vietato mentire o non mantenere la parola; al termine della fase diplomatica, sulla base delle informazioni scritte ricevute dai giocatori, l'arbitro rende ufficiali solo le alleanze (indicate dallo scambio degli ambasciatori, che sono al massimo due per giocatore), che valgono almeno formalmente per un anno; giocatori legati da un'alleanza non possono attaccarsi militarmente, possono mutuamente supportarsi militarmente, possono cedere o scambiarsi territori; durante tutto lo svolgimento della partita i giocatori possono comunque proseguire le loro tresche più o meno sordide, purché non ritardino lo svolgimento delle altre fasi del gioco
- B)** Eventi : dapprima l'arbitro determina il verificarsi di un evento mediante un lancio di 3D6 sulla tabella eventi; si passa poi alla fase delle carte che possono determinare altri eventi e/o particolari sviluppi del gioco
- C)** Fase delle Spese (solo in Primavera): ciascun giocatore paga il mantenimento delle truppe che ha in gioco dall'anno precedente, sbanda quelle che non vuole mantenere (le compagnie di ventura sbandate possono essere reclutate da un altro giocatore); vengono eventualmente reclutate nuove truppe secondo i limiti previsti; *NOTA: nel primo turno di gioco questa fase non viene svolta; tutti i giocatori iniziano la partita con una dotazione di 13 ducati, ad eccezione del giocatore fiorentino che ha a disposizione 18 ducati*
- D)** Operazioni: in questa fase ciascun giocatore stabilisce le operazioni che vuole effettuare; tali operazioni comprendono operazioni politico-finanziarie volte a recuperare propri territori in rivolta o afflitti dalla carestia, a corrompere guarnigioni nemiche o a sostenere le guarnigioni proprie o dei propri alleati, a fomentare rivolte nei territori degli altri giocatori (vedi cap.5); è in questa fase che giocatori alleati possono cedere o scambiarsi territori a condizione che il territorio acquisito sia adiacente o collegato mediante porti ad almeno un territorio già controllato; subito dopo si svolgeranno le operazioni militari (vedi cap.7) comprendenti l'assegnazione dei propri elementi all'esercito o ad un contingente, lo schieramento di eserciti, contingenti e flotte (solo in Primavera in un proprio territorio che non sia stato acquisito per cessione da un altro giocatore nel medesimo turno); il movimento di eserciti, flotte e contingenti, in qualunque turno, con la risoluzione di eventuali battaglie (vedi cap.8); in questa fase l'arbitro effettuerà, secondo linee-guida preordinate le azioni delle potenze non gestite dai giocatori
- E)** Tassazione (solo in autunno): ciascun giocatore raccoglie le tasse dai propri territori (vedi paragrafo 5)
- F)** Rifornimento (solo in autunno): eserciti e contingenti che terminino il turno autunnale in un territorio non controllato patiscono attrito e si devono ritirare in un territorio controllato; se il territorio dove ci si ritira non è adiacente né collegato via mare da una propria flotta né collegato da territori formalmente alleati a un proprio territorio si paga un secondo attrito
- G)** Vittoria: si valuta se qualche giocatore ha raggiunto le condizioni di vittoria automatica, oppure quelle indicate sulla propria scheda; se ciò non si verifica si passa al turno successivo; se si arriva alla fine dell'ultimo turno di gioco vince chi ha realizzato il miglior punteggio (vedi capitolo 11, per la definizione del miglior punteggio); lo stesso accade nel caso il gioco termini anticipatamente per un particolare evento (muore il terzo Papa)

4. Le Truppe

Ciascun giocatore dispone di un esercito costituito generalmente da venti elementi più il CinC; gli elementi possono essere organizzati in un esercito di campagna e, a scelta di ciascun giocatore, fino a due contingenti costituiti ciascuno di 3-5 elementi; ciascun giocatore dispone anche di un numero illimitato di markers di controllo che valgono come guarnigione delle province controllate e di una o due flotte (vedere scheda dei giocatori).

Vi è poi la possibilità di arruolamento di truppe mercenarie particolari; queste sono:

-gli Svizzeri: ciascun giocatore, ad eccezione dell'Aragonese e dell'Imperiale, può arruolare un contingente di 4 Pk svizzeri, purché l'esercito a cui va aggregato sia entro 6 punti movimento dalla Svizzera, non contenga già Svizzeri o Lanzichenecci nell'esercito, non sia in vigore l'esclusiva francese (carta n°7) e gli Svizzeri non siano autonomamente attivi; le truppe svizzere hanno queste particolarità: costo doppio, maggiore velocità in battaglia ad eccezione dello scontro con esercito che contenga altri Svizzeri: in tal caso si astengono dalla battaglia

-i Lanzichenecci: ciascun giocatore può arruolare un contingente di 4 Pk lanzichenecci, purché l'esercito a cui va aggregato sia entro 6 punti movimento da un territorio Imperiale (colore rosso sulla mappa), e non contenga Svizzeri

-le Compagnie di Ventura: ciascun giocatore può arruolare una compagnia di ventura quando gioca la carta-Condottiero corrispondente; una compagnia di ventura sbandata può essere arruolata da un altro giocatore che abbia un territorio entro tre punti movimento; se più giocatori desiderano arruolare la stessa compagnia si ha un'asta con offerta segreta; se nessuno la vuole arruolare la carta-Condottiero è rimessa nel mazzo

- truppe di Stati Italiani Minori controllati:

Genova: chi acquisisce il controllo di Genova ha immediatamente a disposizione una flotta

Ferrara: chi controlla Ferrara ha a disposizione (solo nel territorio di Ferrara) una Artiglieria

In gioco vi sono anche degli Stati indipendenti: tutti i territori che non siano sotto il controllo di un giocatore, che non siano territori rosa (Impero Ottomano) o la Svizzera, sono considerati Stati indipendenti; hanno una guarnigione indipendente che può essere travolta oppure assediata nel caso il territorio contenga una città; uno status particolare hanno gli stati indipendenti balcanici (Carniola, Slavonia, Croatia, Ragusa): benché indipendenti questi territori sono nella sfera di influenza ottomana e penetrarvi favorisce l'intervento attivo degli Ottomani (vedi cap.7).



5. Le Finanze

Ciascun giocatore deve registrare sulla scheda operativa la gestione delle proprie finanze. Nella fase di Tassazione al termine di ciascun turno autunnale ciascun giocatore totalizza le sue entrate con il metodo seguente:

- tre ducati per ogni mare controllato esclusivamente da una propria flotta (nota: una flotta può controllare un mare solo se il giocatore cui appartiene controlla almeno un porto di quel mare)
- un ducato per ogni provincia controllata
- un ducato per ogni città controllata (qualsiasi simbolo)
- un ducato per ogni porto (simbolo dell'ancora) in una propria provincia

- il valore indicato nelle città maggiori (valore che si aggiunge al valore standard della città) controllate
- entrate fisse o variabili stabilite dalle regole di scenario o da carte particolari

Esempio: Venezia paga 6 ducati: 1 perché provincia, 1 perché città, 1 perché porto, 3 aggiuntivi perché così indica il numero stampato sul simbolo della città

Inoltre ciascun giocatore può ottenere dei ducati dagli altri giocatori nella fase diplomatica o in qualunque altro momento.

Nota: per ottenere tasse da un territorio questo non deve essere colpito da carestia, non deve essere contestato, né sotto assedio, né saccheggiato, né in rivolta.

Nella fase delle Spese di ciascun turno primaverile ogni giocatore spende per le proprie truppe secondo questi criteri:

- mantenere per l'anno truppe già in gioco: un ducato ogni due elementi (o frazione di due) ad eccezione di Gendarmi e Pk svizzeri che costano un ducato ogni elemento), un ducato per Condottiero, 3 ducati per flotta, gratis le guarnigioni; gli elementi non mantenuti sono rimossi dal gioco
- reclutare nuove truppe: un ducato per elemento, due per gendarmi e Pk svizzeri, due per Condottiero (possibile solo se si pesca la carta o se un altro giocatore lo ha licenziato); cinque per una flotta (*attenzione: l'unico caso per cui si deve armare una flotta è costituito da un precedente sbandamento della stessa, oppure per caso particolare del giocatore Imperiale*)

Benché la fase delle Spese si svolga solo in Primavera ciascun giocatore può effettuare in ciascun turno, nella fase delle operazioni, una operazione politica scelta tra le seguenti:

- eliminare la carestia da un numero illimitato di territori (anche non propri): 3 ducati per territorio (eseguibile solo in estate): ha sempre successo
- pacificare una rivolta in un proprio territorio: 6 ducati; fallisce con lancio di D6=1
- corrompere la guarnigione di un altro giocatore in un territorio che non contenga altre truppe (esercito o contingente) e che si trovi adiacente al proprio esercito: 10 ducati (può essere ostacolata da una contro-offerta e in tal caso la guarnigione è corrotta se il corruttore spende 10 ducati in più dell'avversario) *Nota: la corruzione di guarnigioni indipendenti non necessita di proprie truppe adiacenti ma solo l'adiacenza ad un proprio territorio; Eccezioni: non si può corrompere una capitale; la corruzione dei territori nazionali francesi (i territori gialli) richiede una spesa di 13 ducati (vedi punto successivo).*
- fomentare una rivolta in un territorio altrui che non sia la capitale, che non sia presidiato da truppe (esercito o contingenti), né sia adiacente all'esercito del giocatore che controlla il territorio: 10 ducati (può essere ostacolata da una contro-offerta e in tal caso la rivolta si verifica se il fomentatore spende 10 ducati in più dell'avversario) *Nota 1: questa operazione può essere svolta segretamente: richiedere la segretezza sulla carta delle operazioni al costo di 2 ducati aggiuntivi; Nota 2: la capitale del Regno di Francia è fuori mappa ma i tre territori gialli di Avignon, Marseille, Provence, godono di una particolare protezione: per provocare la rivolta in uno di questi territori occorre una spesa aggiuntiva di tre ducati, o meglio un differenziale di 13 ducati*
- Oltre alle operazioni sopra elencate ciascun giocatore può effettuare fino a tre operazioni "difensive" di opposizione ai tentativi di corruzione di guarnigioni proprie o di guarnigioni di territori limitrofi altrui, oppure opporsi ad un tentativo di fomentare rivolte in propri territori, impegnando il numero di ducati che desidera.

Nota: salvo per regole particolari offerte e contro-offerte sono fatte alla cieca (non è un'asta)

I ducati impegnati per una determinata operazione sono comunque spesi, anche se l'operazione fallisce.



6. I Disastri

Come nella realtà storica anche nel gioco possono verificarsi dei disastri: essi sono:

- la Carestia: una provincia afflitta dalla carestia non fornisce tasse, non permette lo schieramento di eserciti e contingenti, impone un attrito alle truppe che vi transitano (perdere un numero di elementi pari alla metà di 1 D6 con limite minimo di un elemento); può venire rimossa in una fase estiva con la spesa di 3 ducati
- la Peste: le truppe presenti in un territorio colpito dalla peste perdono un numero di elementi pari ad un Dmedio: nessun altro effetto
- la Rivolta: una rivolta può verificarsi quando fomentata da un altro giocatore o per un evento (quest'ultima modalità non può essere parata da un'operazione politico-finanziaria difensiva); un territorio in rivolta non paga tasse, impone un attrito alle truppe in transito (vedi Carestia); può essere pacificato mediante un'operazione finanziaria oppure terminandovi il movimento dell'esercito; un contingente può tentare di sedare una rivolta ma con lancio di 1 è eliminato (e la rivolta persiste); al termine di un turno autunnale il marker di rivolta viene sostituito con uno di guarnigione indipendente
- Saccheggio: un esercito che termina il suo movimento su un territorio può dichiararne il saccheggio; anche un contingente può tentare un saccheggio ma occorre un lancio di D6: il saccheggio riesce con 4-5-6, fallisce con 2-3, mentre con 1 oltre al fallimento del saccheggio si ha la perdita del contingente; un territorio può essere saccheggiato anche per raid turco; un territorio saccheggiato non paga le tasse e impone un attrito alle truppe in transito; il marker di saccheggio è rimosso all'inizio di un nuovo anno di gioco
- Guerra Persa: non è un evento casuale ma un possibile deleterio sviluppo del conflitto: se la propria capitale (Papato= Roma; Firenze=Firenze; Venezia= Venezia; Impero= Austria; Aragonese= Palermo e Napoli, se conquistata; Francia=tutti i territori gialli) cade in mano al nemico e non è riconquistata entro l'anno in corso (guai a perderla a fine campagna) il giocatore deve chiedere la pace; questa deve essere concessa dal vincitore (e dai suoi alleati), la capitale viene presidiata da una guarnigione del vincitore e ciò è indicato da un marker di controllo che vale ai fini della determinazione della vittoria; inoltre lo sconfitto deve versare metà delle proprie entrate al vincitore (salvo diverso accordo tra i giocatori); tale condizione si protrae fino al termine del successivo anno di gioco oppure finché il vincitore non perda a sua volta la guerra con qualcun altro. Allo scadere dell'anno lo sconfitto rientra in gioco; il vincitore toglie il marker di controllo dalla capitale conquistata ma mantiene il punteggio conseguito per la conquista della capitale di un altro giocatore nonché l'ottenuta realizzazione di una condizione di vittoria se la capitale conquistata era Venezia, Firenze, Roma, Napoli (vedi cap.10: la Vittoria). La condizione di guerra persa inibisce ulteriori attacchi da parte di qualsiasi giocatore, benché i territori del giocatore sconfitto siano considerati neutrali ai fini del movimento strategico.



7. Le Operazioni

In questa fase tutti i giocatori elaborano gli ordini che vogliono eseguire nel turno di gioco; vengono pertanto formulati contemporaneamente gli ordini finanziari e quelli militari.

La descrizione analitica delle operazioni finanziarie è contenuta al paragrafo 5): queste seguono l'eventuale cessione di territori ma hanno la precedenza sulle operazioni militari; gli ordini devono comunque essere tutti definiti prima di iniziarne l'esecuzione.

Per quanto riguarda le operazioni militari valgono le seguenti regole:

- nel turno primaverile di ciascun anno un giocatore può piazzare segretamente i propri eserciti e contingenti in un proprio territorio (*Nota: la fase di schieramento è l'unico momento in cui si possono creare i contingenti; possono anche essere collocati sulla mappa dei contingenti fasulli, indicandone la natura sulla scheda delle operazioni*); le flotte possono essere piazzate in un mare di cui si controlli almeno un porto
- durante i movimenti ciascun giocatore può avere un solo counter di esercito o contingente in un territorio e ciò si applica anche ai contingenti alleati. *Eccezioni: nella fase di schieramento più pezzi dello stesso giocatore possono partire dallo stesso territorio purché si separino durante il movimento; se un contingente termina la propria mossa nello stesso territorio del proprio esercito viene automaticamente incorporato nell'esercito, fino alla fase di schieramento dell'anno successivo*); la regola non si applica alle flotte
- in questo scenario nessun giocatore può entrare con le proprie truppe in territori rosa (Impero Ottomano) o in Svizzera; ogni volta che un giocatore entra in uno degli stati balcanici indipendenti (Carniola, Slavonia, Croatia, Ragusa) l'Ottomano può attivarsi con D6=6, modificando il lancio di +1 per ciascuno di questi territori non più indipendenti (*esempio: l'Imperiale entra in Slavonia, mentre la Carniola è già controllata dal Veneziano e Ragusa dal Papa; l'arbitro lancia 1D6 e ottiene 3: si aggiunge +3 perché Slavonia, Carniola e Ragusa non sono più indipendenti: si arriva a 6 e così si attiva l'Ottomano; anche se l'Imperiale fosse entrato in Carniola si sarebbe tirato ma con una modifica di +2*); se attivato per questo motivo l'Ottomano resta in gioco fino alla completa sottomissione dei Balcani, oppure finché non subisce una rotta in battaglia
- ogni esercito o contingente può muovere, in linea generale, di un solo territorio per turno, a meno che non utilizzi un movimento strategico o marittimo
- movimento strategico: un esercito o contingente può muovere fino a sei territori purché tutti i territori percorsi, compreso quello di arrivo, siano sotto controllo proprio o di un alleato che confermi il permesso di transito; il movimento strategico può svolgersi anche su territori indipendenti pagando doppio ciascun territorio indipendente attraversato e con l'obbligo di fermarvisi se un D6 lanciato per ciascun territorio indipendente attraversato totalizza 1-2 (*note: il percorso di un movimento strategico deve essere indicato sulla carta operativa; nessun esercito può utilizzare un movimento strategico per due turni consecutivi*)
- movimento marittimo: una flotta può percorrere fino a tre zone di mare e può trasportare un counter di truppe da porto a porto purché entrambi i porti siano controllati (il counter di truppe non può muovere ulteriormente in quel turno)
- assalto dal mare: una flotta può trasportare truppe per invadere un territorio avversario solo partendo da un porto controllato e invadendo un territorio bagnato dallo stesso mare
- protezione navale: l'assalto dal mare può essere ostacolato dalla presenza di flotte avversarie collocate a protezione del territorio obiettivo dello sbarco (quindi flotte del proprietario del territorio assaltato o di un suo alleato): l'assalto dal mare fallisce con D6 pari a 1-2-3 (+1 per ogni flotta in più a disposizione dell'invasore in quel mare, -1 per ciascuna flotta in più posta a protezione)
- non si hanno mai né battaglie navali né intercettazioni

- Stretto di Messina: passare da Otranto a Messina e viceversa è considerato un movimento terrestre
- i movimenti vengono eseguiti da tutti i giocatori seguendo quest'ordine di precedenza: prima i movimenti standard, poi i movimenti strategici, per ultimi i movimenti marittimi: nel caso dell'occupazione per mezzo di un movimento standard di un territorio previsto dall'itinerario di un movimento strategico di un altro giocatore non alleato si ha l'arresto del movimento strategico in quel territorio (con possibile scontro); nel caso l'itinerario di un movimento strategico preveda territori con carestia o in rivolta si deve pagare l'attrito; se si transita in un territorio in rivolta si può annullarla (o tentare di annullarla se si tratta di un contingente) arrestando lì il movimento strategico
- nell'ordine di movimento può esser indicata la funzione di supporto che un proprio contingente può esercitare nei confronti di un esercito proprio o alleato; allo stesso modo al proprio esercito può essere assegnata la funzione di supporto per un esercito alleato
- un esercito o un contingente travolgono automaticamente una guarnigione avversaria o indipendente in un territorio senza città sostituendola con una propria guarnigione (ma senza distaccare alcun elemento); si deve invece assediare una città presidiata da guarnigione avversaria o indipendente; è possibile transitare in un territorio indipendente senza assediare la città (e quindi senza acquisirne il controllo)
- quando forze alleate si incontrano nello stesso territorio (*probabile errore di pianificazione*) la più piccola cede il passo, ritirandosi nel territorio da cui proviene; in caso di parità scelgono i giocatori (se non scelgono immediatamente l'arbitro sceglie con lancio di dado)
- quando forze non alleate si incontrano nello stesso territorio, fatta salva la concessione da parte di un giocatore che lascia all'altro il territorio e si ritira nel territorio da cui proviene, si devono risolvere i conflitti secondo le seguenti linee guida:
 - a) se due contingenti avversari si incontrano si lancia un dado; chi fa il risultato migliore fa ritirare l'altro (modificare di +1 il contingente che si trova in un territorio con la propria guarnigione presente, di +1 il contingente più numeroso, di +1 il contingente che contiene gendarmi o Pk svizzeri); in caso di parità si tira di nuovo; il contingente sconfitto perde un elemento
 - b) se un esercito incontra un contingente avversario impone una ritirata automatica
 - c) se si incontrano eserciti avversari che l'arbitro giudica "non confrontabili" (per eccessivo squilibrio di forze) il più debole è costretto a ritirarsi pagando attrito
 - d) se si incontrano forze avversarie "confrontabili" si ha una battaglia sul tavolo tattico
- se l'esercito di un giocatore (chiamato qui attaccante) muove nel territorio dove si trova l'esercito di un altro giocatore (chiamato qui difensore) si possono avere due casi: a) l'esercito del difensore sta fermo e quindi si ha un incontro; b) l'esercito del difensore ha ordine di movimento: in tal caso i due giocatori lanciano un dado: se l'attaccante ottiene un risultato doppio di quello del difensore questi deve annullare la mossa e si ha un incontro; altrimenti il difensore può decidere se muovere o rinunciare al movimento per attendere l'attaccante

8. La Battaglia

La battaglia sul tavolo tattico si svolge su indicazione dell'arbitro quando in un territorio si incontrano delle forze nemiche "confrontabili", cioè quando non vi sia una evidente sproporzione di forze; l'arbitro, per giudicare "confrontabili" le forze che si scontrano, deve tenere conto degli eventuali rinforzi che i due avversari possono ricevere nel corso della battaglia (vedi più avanti)

Dopo che l'arbitro ha deciso per la battaglia i due contendenti dichiarano segretamente se accettano la battaglia oppure no; se entrambi rifiutano le diverse forze muovono nel territorio

adiacente da cui provengono o comunque in un territorio adiacente controllato; se uno solo rifiuta lo scontro deve ritirarsi (come sopra) sottoponendosi ad attrito.

Se entrambi decidono per la battaglia, questa viene risolta con l'apposito regolamento tattico.

E' sempre il difensore che costruisce il terreno dello scontro; un giocatore attaccato in un proprio territorio costruisce il terreno e sceglie il lato; quando non evidente, l'attaccante viene individuato dal lancio di D6 più alto; nel caso di battaglie d'incontro l'arbitro costruisce il terreno e il lato viene assegnato dal caso.

Rinforzi durante la battaglia: le truppe che possono intervenire durante una battaglia sono contingenti propri o alleati, o eserciti alleati che al momento della battaglia sono collocati in un territorio adiacente a quello dove avviene lo scontro, e che non sono stati impegnati nello stesso turno con forze avversarie

- contingenti propri o alleati che hanno nell'ordine di movimento il supporto all'esercito che sta combattendo e che terminano il movimento adiacenti al territorio dove avviene la battaglia entrano in campo con lancio di D6 pari a 5-6 (lanciare alla fine di ogni turno di battaglia);
- eserciti alleati che hanno nell'ordine di movimento il supporto all'esercito che sta combattendo e che terminano il movimento adiacenti al territorio dove avviene la battaglia entrano in campo con lancio di D6 pari a 6 (lanciare alla fine di ogni turno di battaglia), ponendo fine allo scontro con una vittoria automatica per i due eserciti alleati riuniti (eccezione: Svizzeri e Ottomani devono essere comunque battuti sul campo)
- un esercito alleato o contingenti propri o alleati in territorio adiacente a quello dove avviene la battaglia, che non abbiano ricevuto ordine di supporto non possono arrivare mai sul campo di battaglia
- una flotta può supportare il proprio esercito che stia combattendo sulla costa di un territorio bagnato dal mare dove si trova la flotta con un lancio di D6 pari a 6 (lanciare alla fine di ogni turno di battaglia): la flotta equivale ad una artiglieria; Nota: se lo stesso tratto di mare contiene flotte avversarie non è possibile ottenere alcun supporto dal mare
- *Nota: nessun contingente che entra in battaglia come rinforzo ha dei CP propri*

Esito della battaglia: chi va in rotta (anche volontaria) perde e si deve ritirare in un territorio adiacente o in una città sotto il proprio controllo che si trovi nello stesso territorio e che soddisfi almeno uno di questi due criteri: sia la capitale oppure sia presidiata durante la battaglia da un contingente; il territorio dove è avvenuta la battaglia passa sotto il controllo del vincitore, con l'unica eccezione della presenza di un contingente o di un esercito avversario in una città eventualmente presente nel territorio in questione (una semplice guarnigione si arrende immediatamente); i pezzi persi sono fuori gioco almeno fino al successivo reclutamento.

NOTA: dopo la costruzione del terreno la battaglia non può prolungarsi oltre 90 minuti: allo scadere dei 90 minuti (o dei 45 minuti se non vi è ancora stata una perdita) entrambi gli eserciti si ritirano nel territorio di provenienza con le perdite fin qui subite, pagando attrito e senza che a nessuno sia assegnata la vittoria; l'esercito che combatte sul proprio territorio paga attrito solo se ha subito più perdite dell'attaccante e conserva il territorio;

Precisazione 1: perdite effettive ed attrito non possono mai superare il livello di rotta (eventualmente ridurre l'attrito)

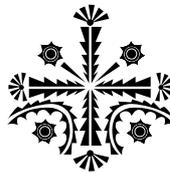
Precisazione 2: non si può mai conseguire il punteggio per la battaglia vinta se non si è messo in rotta l'avversario

9. L'assedio

Per acquisire il controllo di città con guarnigione, anche indipendenti, si deve effettuare un assedio; solo eserciti possono condurre assedi; una città cade con D6 pari a 6; il lancio è modificato come segue: +1 se la guarnigione è indipendente; +1 per il secondo turno d'assedio; +3 per il terzo turno d'assedio; +2 per ciascun elemento di artiglieria dell'assediante; -1 se la guarnigione è un contingente, -3 se la guarnigione è un esercito; altre modifiche possono derivare dal possesso di particolari carte.

Nel caso un assedio abbia successo la guarnigione è eliminata salvo che si tratti dell'esercito; in questo caso il vincitore può reclutare tra le truppe dell'esercito nemico fino al completamento della propria army list; metà degli elementi rimasti dopo questa operazione sono eliminati (sceglie il giocatore proprietario quali elementi eliminare) mentre i rimanenti elementi sono collocati nella capitale (o in un territorio adiacente se proprio la capitale è caduta per assedio).

Alla fine di un turno autunnale l'assedio è tolto, pagano attrito sia le truppe assediate (ovviamente nessun attrito per una semplice guarnigione) che quelle assedianti.



10. Le Carte

Nel materiale del gioco è compreso un mazzo di carte che rappresentano eventi storici, eventi casuali, personaggi del periodo storico.

Ad inizio partita ciascun giocatore ha in dotazione tre carte che sono stabilite dalla scheda giocatore.

In ogni turno di gioco l'arbitro sceglie a caso il marker di due giocatori da un recipiente; i giocatori in questione pescheranno una carta dal mazzo; il marker dei giocatori viene tenuto fuori dal recipiente finché tutti i giocatori abbiano pescato; in un anno di gioco ciascun giocatore avrà quindi l'occasione di pescare almeno una carta.

La carta pescata può essere:

- trattenuta dal giocatore per un uso futuro (questo è possibile solo se non è indicato l'obbligo di gioco della carta e se il giocatore non ha già in mano 5 carte (più una sesta purché si tratti esclusivamente di una carta conclave), tra scoperte e coperte, massimo consentito; nel caso la carta sia marcata con il simbolo di un altro giocatore la carta può essere trattenuta, ma non potrà mai essere usata; può essere però commercializzata, oppure ci si può limitare a tenerla fuori gioco)
- scartata (purché non sia indicato l'obbligo di gioco): il giocatore che scarti una carta marcata con il simbolo di un altro giocatore oppure una carta che non potrà mai più avere effetto sul gioco (ad esempio la carta 21-Ludovico il Moro dopo l'inizio della partita) ha diritto a pescare immediatamente un'altra carta
- giocata (obbligatoriamente se ciò è indicato, altrimenti per libera scelta del giocatore)

Un giocatore che possieda già cinque carte, tra coperte e scoperte, più una sesta che sia obbligatoriamente una carta conclave, non può pescarne altre; può comunque scartare o giocare una carta subito prima della pescata

Precisazione: scartare significa calare una carta che non ha al momento alcun effetto sul gioco: la carta è messa nel mazzo delle carte usate e potrà tornare in gioco; scartare invece una carta che non potrà avere mai più effetto sul gioco, ad esempio la carta 21-Ludovico il Moro dopo

l'inizio della partita, dà diritto ad una nuova pescata purché lo scarto avvenga nel momento in cui si peschi tale carta obsoleta)

Un giocatore che non peschi la carta per due volte consecutive in quanto non può o non vuole liberarsi delle carte già possedute, perde il diritto alla pescata per tutto il tempo rimanente della partita.

Le carte trattenute davanti a sé possono essere giocate in qualunque momento; una carta giocata viene rimessa nel mazzo a meno che non contenga l'indicazione "eliminare dopo l'uso" oppure non venga eliminata dal gioco per effetto di un'altra carta.

Attenzione: l'efficacia di alcune carte può essere condizionata da alcuni eventi o dal calendario.

Le carte giocate o scartate non eliminate possono rientrare in gioco: il mazzo delle carte, da pescare e scartate non eliminate, viene rimescolato quando venga eletto un nuovo Papa.

Si riportano ora alcuni chiarimenti sull'uso di alcuni tipi da carta:

Carte personaggi: le carte personaggi devono essere trattenute dai giocatori che ne fanno uso ed entrano nel computo delle cinque carte che un giocatore può tenere; la carta è eliminata solo se il personaggio muore oppure si verifica un evento che lo elimina dal gioco

Carte Condottieri: quando un giocatore mette in gioco una Carta Condottiero deve pagare l'ingaggio del Condottiero e della sua compagnia; se non si possiede già una carta CinC quel Condottiero diventa il proprio CinC; nessun giocatore può controllare più di un Condottiero contemporaneamente

Carte Conclave: durante la partita possono essere svolti due Conclavi, quando muore il Papa in carica.

Il Conclave si svolge così: tutti i giocatori che controllano delle Carte Conclave indicanti un candidato (e un numero di voti obbligati per quel candidato, a prescindere dalla volontà del giocatore possessore della carta) devono consegnarle all'arbitro che proclama le candidature (se non vi sono almeno due candidature il Conclave è aggiornato al turno di gioco successivo); poi tutti i giocatori con Carte Conclave-Controllo Cardinali o la carta speciale del Valentino le consegnano all'arbitro indicando segretamente il voto per un candidato (il candidato che avrà più voti sarà eletto Papa); sempre in questa fase può essere consegnata all'arbitro la Carta Conclave Fumata Nera che invaliderà la votazione. Nessun giocatore può utilizzare più di due Carte-Conclave, di cui almeno una deve rappresentare un candidato; un Conclave è valido se almeno 4 giocatori giocano una Carta Conclave che esprime dei voti (si comprendono in questo numero i candidati ma si esclude la Fumata Nera). Se le condizioni necessarie (due candidati, almeno quattro votanti) non possono essere rispettate o un giocatore consegna all'arbitro l'evento Carta Conclave - Fumata Nera il Conclave si aggiorna. Nel turno successivo, nella fase eventi si ha di nuovo il Conclave: i giocatori che possedevano Carte Conclave le hanno riavute dall'arbitro, ad eccezione della Fumata Nera; ciascun giocatore pesca una carta dal mazzo trattenendo solo un'eventuale Carta Conclave e scartando comunque le altre carte (chi si trova con più di tre carte Conclave ne deve obbligatoriamente scartare una mantenendo forzatamente un candidato). Le pescate potrebbero continuare finché le condizioni per la validità del Conclave non siano raggiunte. Nel secondo turno di gioco in cui si svolge un Conclave un Papa sarà eletto a meno che non venga calata la Carta Conclave – Fumata Nera; in tal caso ciascuno manterrà le proprie carte Conclave per una nuova seduta che si terrà nella fase eventi del turno ancora successivo.

Durante i turni di gioco in cui si svolge un Conclave il giocatore Papale non può svolgere operazioni militari al di fuori dei propri territori (può essere però oggetto di attacchi altrui).

Consiglio della Repubblica di Firenze

Dopo il rogo di Savonarola si affrontano nel Consiglio della Repubblica tre partiti: il partito dei Piagnoni, diretti eredi del frate, che ne perseguono la politica; il partito degli Arrabbiati, nobili antimedicei; il partito dei Bigi che brigano per il ritorno dei Medici e la fine della Repubblica.

Ai fini del gioco ci si comporta così: non appena Savonarola è eliminato dal gioco vengono consegnate al giocatore fiorentino le carte 45-46-47 (che non erano state poste nel mazzo e che non contano per il limite di cinque carte in possesso del giocatore); all'inizio di un nuovo anno di gioco, prima ancora della fase diplomatica, si determina la politica predominante a Firenze: per essere predominante un partito politico deve ottenere il maggior numero di consensi; i consensi sono dati da un lancio di dado per ciascun partito; ciascun lancio può essere modificato di +1 ogni cinque ducati spesi da qualunque giocatore, compreso il fiorentino; le spese vengono tutte fatte segretamente prima del lancio dei dadi e consegnate all'arbitro; la predominanza del partito dei Bigi si ottiene solo con la maggioranza assoluta dei voti in Consiglio.

Nel caso si verifichi una situazione di parità il giocatore Fiorentino ha il diritto di scegliere tra le politiche che hanno ottenuto i maggiori consensi.

Il partito predominante applica gli effetti indicati sulla propria carta.

11. La Vittoria

Le condizioni di vittoria di ciascun giocatore sono indicate sulla rispettiva scheda. Se ai fini dello svolgimento delle campagne più giocatori alleati possono impadronirsi insieme di un territorio avversario, per poter realizzare le condizioni di vittoria un solo giocatore deve avere il controllo esclusivo dei territori necessari ad ottenere la vittoria.

Non sono computati come territori validi ai fini del conseguimento della vittoria i territori in rivolta o contestati dalla presenza di truppe nemiche; territori con marker di carestia o di saccheggio valgono la metà.

Nessun giocatore può comunque realizzare le condizioni di vittoria se non ha controllato contemporaneamente per almeno un anno almeno due tra le seguenti città: Milano, Venezia, Firenze, Roma, Napoli.

Quando nelle condizioni di vittoria si fa riferimento a battaglie vinte, si intendono quelle effettivamente risolte a livello tattico.

Come stabilito nella sequenza di gioco, se la partita termina senza che nessuno realizzi le proprie condizioni di vittoria vince il giocatore a cui manca il minor numero di punti al conseguimento delle proprie condizioni di vittoria; ai fini del conteggio ogni condizione preliminare (avvenuto controllo contemporaneo per un anno di due tra le città di Milano, Venezia, Firenze, Roma, Napoli, battaglia vinta, etc) non conseguita comporta una penalità di due punti.

La vittoria automatica si ottiene per il controllo, in qualunque momento di trenta territori.