

Baroque

GUERRA E POLITICA NEL SACRO ROMANO IMPERO



Sommario

1.0 INTRODUZIONE	2
2.0 COMPONENTI DI GIOCO	2
3.0 PREPARAZIONE DELLA PARTITA	3
4.0 SEQUENZA DI GIOCO	4
5.0 PREPARAZIONE DEI MAZZI	4
6.0 FASE DEL REDDITO	5
7.0 FASE DELLE CARTE OPPORTUNITÀ	5
8.0 FASE DEL PRIMO GIOCATORE	5
9.0 FASE DELLE AZIONI	5
10.0 AZIONI	6
11.0 CONTROLLO DI UNO STATO	8
12.0 FASE DEL SUPPORTO	9
13.0 FASE DELLA FINE DEL TURNO	10
14.0 CARTE EVENTO PARTICOLARI	10
15.0 VITTORIA	11
APPENDICE 1: CARTE EVENTO	13
APPENDICE 2: CARTE OPPORTUNITÀ	15

1.0 INTRODUZIONE

Nissuno stato pubblico può godersi la quietà, né ribattere l'injurie, né diffendere le leggi, la religione e la libertà senza arme.

(Raimondo Montecuccoli, Feldmaresciallo del Sacro Romano Impero)

In *Baroque* i giocatori, da 2 a 4, vengono calati nella Germania del 1650, al termine della Guerra dei Trent'Anni. In questo momento storico cruciale i giocatori raccoglieranno potere per sostenere l'Imperatore del Sacro Romano Impero, controllando Stati e costruendo città e residenze vescovili. Per ottenere ciò occorrerà un'attenta pianificazione della propria espansione.

L'ambientazione storica di Baroque non lo rende una simulazione storica in senso stretto. Difatti, come troverete nelle note storiche in fondo al regolamento, la situazione sviluppata nel gioco differisce da quanto avvenuto nella realtà, anche se molti degli eventi e dei personaggi con cui giocherete appartengono a questo periodo storico particolarmente tumultuoso.

Come nella vita reale, gli eventi, a volte favorevoli altre volte avversi, interferiranno con i vostri piani, anche i meglio ideati. Dovrete essere abbastanza flessibili sia per sostenere catastrofi a voi avverse sia per trarre velocemente vantaggio da quelle che colpiscono gli altri. In *Baroque* dovete essere opportunisti e allo stesso tempo pianificare a lungo termine.

Una partita a *Baroque* si sviluppa su diversi turni; i giocatori possono scegliere la durata che preferiscono per una partita.

La prima partita

Se quella che state per fare è la vostra prima partita, vi consiglio di leggere gli effetti delle Carte Evento, elencati nel capitolo apposito di questo manuale, per evitare spiacevoli sorprese.

Se invece amate il brivido, piazzate subito la vostra partita e gustatevi l'incertezza del periodo.

1.1 Giocatori e Durata della Partita

Nonostante il numero di giocatori cambi il corso della partita, il gioco funziona altrettanto bene sia in 2, sia in 3 e sia in 4 giocatori. La partita si svolge in maniera leggermente diversa in base al numero di giocatori coinvolti.

Indipendentemente dal numero di giocatori, una partita a *Baroque* dura da tre turni (scenario Standard) a fino oltre 10 turni (scenario Lungo). **Ciascun turno richiede circa 40-50 minuti** (il doppio del tempo se è la prima o seconda volta che giocate a *Baroque*).

2.0 COMPONENTI DI GIOCO

All'interno di una confezione di *Baroque* trovate:

- 1 mappa montata (dimensioni 55x88 cm);
- 2 fogli di pedine
- 4 Schede delle Potenze
- 7 carte (dim. 57x87 mm), divise tra 36 Eventi e 41 Opportunità
- 1 dado a 6 facce
- questo Regolamento.

2.1 La mappa

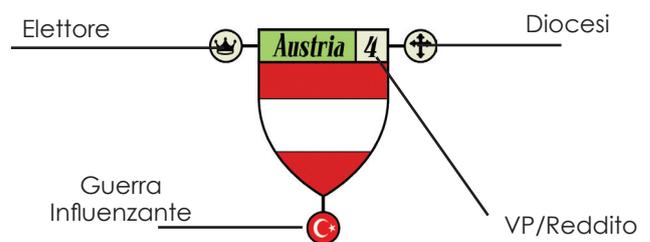
La mappa rappresenta il Sacro Romano Impero a metà del XVII secolo ed è divisa in quelli che noi chiameremo **Stati**. Questa **non** è una mappa accurata della Germania del XVII secolo; è più "rappresentativa" che altro, con la dimensione degli Stati cambiata per far comodamente posto agli indicatori. Sulla mappa c'è anche un tracciato per segnare i Punti Vittoria (VP).

Gli **Stati Maggiori** sono le basi da cui i giocatori inizieranno la partita. Questi sono: Brandeburgo (rosso), Austria (verde), Stati Palatinati (giallo) e Olanda Spagnola (blu).

Gli **Stati Minori** sono quelli che possono essere controllati.

Le aree grigie sono i Paesi Stranieri, queste aree non possono essere usate e nessun giocatore è autorizzato ad entrarci.

I **Possedimenti Stranieri** sono gli Stati contraddistinti da un martello per le aste. Questi si possono ottenere attraverso aste nel corso della partita. Se non sono ottenuti, sono trattati come Paesi Stranieri. Tutti gli Stati contengono il seguente stemma:



 Questo simbolo indica che lo Stato ha un **Elettore**. Il giocatore che lo controlla riceverà un voto durante l'elezione di un nuovo Imperatore. I dieci Stati Elettori sono: Colonia, Treviri (Trier), Magonza (Mainz), il Basso Palatinato (Lower Palatinate), Baviera (Bayern), Brandeburgo, Sassonia e Boemia. È possibile che Brunswick diventi uno Stato Elettorale se la carta evento relativa viene pescata.

 Questo simbolo indica che lo Stato è una **Diocesi**. Il giocatore che controlla la Diocesi otterrà dell'influenza politica duran-

te un'elezione e può costruire Cattedrali che procurano Punti Vittoria (VP). Le dieci Diocesi sono: Liegi, Colonia, Treviri (Trier), Strasburgo, Monaco di Vestfalia (Munster), Osnabruck, Magonza (Mainz), Brema, e Salisburgo. Colonia, Treviri e Magonza sono anche Elettori.



Questo simbolo indica che lo Stato è un **Porto Marittimo**. I porti producono reddito addizionale.

2.2 Le carte

Le 77 carte sono suddivise in due mazzi: Carte Opportunità e Carte Evento. Nell'Appendice *Manifesto delle Carte* troverete un'accurata descrizione di ogni singola carta.

2.3 Il dado

Il dado è usato solamente per determinare quale giocatore comincia all'inizio della partita e per decidere quale Stato è in Rivolta e/o dove scoppia una Guerra. Il dado non viene usato per risolvere qualsiasi altra situazione si presenti durante la partita..

3.0 PREPARAZIONE DELLA PARTITA

3.1 Scelta dello Stato Maggiore

Ciascun Giocatore sceglie uno Stato Maggiore usando qualsiasi metodo voglia. I quattro **Stati Maggiori** sono: Brandeburgo (rosso), Austria (verde), Stati Palatinati (giallo) e Olanda Spagnola (blu).

NOTA: Gli Stati del Palatinati sono composti da 2 Stati Maggiori (Upper and Lower).

3.1.1 Numero dei giocatori: In base al numero di giocatori occorre adottare alcuni piccoli accorgimenti durante la preparazione della partita:

- **4 giocatori:** Tutti gli Stati Maggiori sono giocabili; in aggiunta le carte Evento "Spagna venderà l'Olanda Spagnola" e "Spagna venderà la Franca Contea" sono rimosse dalla partita prima di iniziare a giocare;
- **3 giocatori:** Olanda Spagnola non è uno Stato Maggiore giocabile; il suo territorio e quello della Franca Contea non sono considerati in gioco finché non vengono pescate e risolte le carte Evento "Spagna venderà l'Olanda Spagnola" e "Spagna venderà la Franca Contea";
- **2 giocatori:** gli unici Stati Maggiori giocabili sono Brandeburgo e Austria. Gli Stati Palatinati sono territori neutrali, mentre l'Olanda Spagnola e la Franca Contea non sono in gioco finché non vengono pescate e risolte le carte Evento "Spagna venderà l'Olanda Spagnola" e "Spagna venderà la Franca Contea".

3.2 Ordine di scelta iniziale

I giocatori tirano il dado e viene formato un ordine di turno provvisorio in base al risultato: il giocatore che avrà ottenuto il risultato più alto sarà il Primo Giocatore e così via.

3.3 Scelta degli Stati controllati iniziali

Partendo dal Primo Giocatore, ogni giocatore a turno sceglie **uno** degli Stati Minori che è possibile controllare in aggiunta al proprio Stato Maggiore (come indicato sulle Schede degli Stati Maggiori e sulla mappa di gioco). Gli stati selezionabili per ciascuno sono riassunti anche qui di seguito:

- **Austria:** Slesia, Boemia, Moravia, Carinzia, Carniola, Stiria, o Tirolo (Sylesia, Bohemia, Moravia, Carinthia, Carniola, Styria, Tyrol);
- **Brandeburgo:** Prussia, Baden, Assia, o Lorena (Prussia, Baden, Hessen, Lorraine);
- **Stati Palatinati:** Brunswick, Berg, Oldenburg, o Mecklenburg (Brunswick, Berg, Oldenburg, Mecklenburg);
- **Olanda Spagnola:** Franca Contea (Franche-Comtè).

3.3.1 Partita a 2 giocatori: Ciascun giocatore sceglie **due** stati tra quelli disponibili in elenco.

3.4 Posizionamento iniziale degli Eserciti (due Eserciti)

Partendo dall'ultimo giocatore dell'ordine di turno provvisorio, ogni giocatore posiziona un Esercito in uno degli stati che controlla. Terminato il primo giro, partendo dal Primo Giocatore e in ordine di turno provvisorio, i giocatori posiziono un secondo Esercito in uno degli stati che controllano.

È possibile mettere entrambi gli Eserciti nello stesso stato.

3.4.1 Partita a 2 giocatori: Ciascun giocatore posiziona **tre** Eserciti negli Stati che controlla; vengono effettuati 3 giri di tavolo per posizionare gli Eserciti, un Esercito per ogni giro, con la seguente modalità:

- il primo giro di posizionamento viene svolto partendo dal secondo giocatore;
- il secondo giro di posizionamento viene svolto partendo dal primo giocatore;
- l'ultimo giro di posizionamento viene svolto partendo dal secondo giocatore.

3.5 Posizionamento iniziale delle Città

Partendo dal Primo Giocatore e andando in ordine di turno, ogni giocatore posiziona una Città non Fortificata in uno degli Stati che controlla.

3.6 Fiorini iniziali

Ogni giocatori posiziona il segnalino Fiorini (FL) sulla propria Scheda della Potenza in corrispondenza della casella **15**.

3.6.1 Partita a 2 giocatori: Ciascun giocatore posiziona il segnalino Fiorini sulla casella **18**.

3.7 Mazzi di carte

I giocatori mescolano i due mazzi di carte Evento e Opportunità, tenendoli separati l'un dall'altro, e li posizionano sul corrispondente spazio della mappa.

I giocatori sono ora pronti a giocare!

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

Ogni Turno è composto dalle seguenti Fasi:

4.1 Preparazione dei Mazzi (no al Turno 1)

Le Carte Opportunità e le Carte Evento utilizzate durante il turno precedente vengono rimescolate nei rispettivi mazzi

4.2 Fase del Reddito (no al Turno 1)

In questa Fase i giocatori, contemporaneamente, calcolano il Reddito derivante dagli Stati sotto il proprio Controllo, applicando le modifiche derivanti dalla presenza di Città. Il proprio tracciato sulla Scheda dello Stato Minore viene aggiornato.

4.3 Fase delle Carte Opportunità

In base al numero di giocatori nella partita, ciascuno riceve un certo numero di Carte Opportunità e può acquistarne altre, entro un limite, pagando.

4.4 Fase del Primo Giocatore

A parte nel Turno 1, dove viene scelto casualmente, il Primo Giocatore è colui che ha meno Punti Vittoria e in questa fase decide l'Ordine di Turno per la successiva Fase delle Azioni.

4.5 Fase delle Azioni

A turno, ogni giocatore effettua questi passaggi:

- Pesca e risolve una Carta Evento
- Gioca una Carta Opportunità dalla mano e la risolve
- Esegue 3 Azioni a scelta tra: Giocare una Carta Opportunità, Costruire, Piazzare/Rimuovere Influenza, Muovere Eserciti

Se un giocatore non ha Carte Opportunità in mano salta il proprio turno. Quando tutti sono rimasti senza Carte Opportunità in mano si passa alla Fase successiva.

4.6 Fase del Supporto

Ogni giocatore effettua questi passaggi, partendo da quello col maggior punteggio di Supporto:

- Calcolo del Mantenimento degli Eserciti
- Cambio di Controllo degli Stati
- Sostegno del Trono Imperiale

NOTA: il punteggio di supporto viene costantemente aggiornato quando un giocatore prende il controllo o perde un elemento che gli dà i voti di supporto.

Durante la fase di supporto i giocatori seguiranno questa sequenza di sottofasi:

- Calcolo del Mantenimento degli eserciti;
- Cambio di controllo degli Stati minori;
- Supporto del trono imperiale;
- Guerre attive.

4.7 Fase della Fine del Turno

Ogni giocatore calcola i Punti Vittoria che ha guadagnato nel turno in corso e aggiorna di conseguenza il proprio punteggio.

Se quello appena concluso è l'ultimo turno della partita, si passa alla determinazione del vincitore.

Ogni giocatore quindi scarcerà le carte raffiguranti i personaggi e gli Interventi Divini di fronte a lui, applicando qualsiasi effetto rilevante sulle carte.

5.0 PREPARAZIONE DEI MAZZI

I giocatori rimescolano separatamente i mazzi delle Carte Evento e delle Carte Opportunità con i rispettivi scarti.

5.1 Eccezioni

Partita a 4 giocatori: le carte "Spagna venderà l'Olanda Spagnola" e "Spagna venderà la Franca Contea" non sono usate;

Carte Evento "Guerra": queste carte rimangono nell'apposito spazio finché non viene pescata e risolta una Carta Evento "Pace".

Carta Evento "Carestia": questa carta, se pescata e risolta durante il turno precedente, viene posizionata in fondo al mazzo delle Carte Evento dopo che questo è stato mescolato con gli scarti.

Carta Evento "Permesso Polacco": se questa Carta Evento è in gioco, viene lasciata sul tabellone e non viene rimescolata, salvo un'altra Carta Evento dica il contrario.

Carte Evento rimosse dal gioco: alcune Carte Evento riportano la dicitura “rimuovila dal gioco”; tali carte, una volta risolte, vanno messe direttamente nella scatola e non verranno più rimescolate nei mazzi.

6.0 FASE DEL REDDITO

All'inizio di ogni Turno, **eccetto il Primo turno**, ciascun giocatore riceve il Reddito dai propri Stati controllati. Ciascun giocatore riceve Fiorini pari al totale del Valore di Reddito modificato di tutti gli Stati che controlla. Questa rendita può essere influenzata da Carte Evento, come per esempio “Carestia”.

6.1 Calcolo del reddito base

Ogni Stato Controllato fornisce una rendita in Fiorini pari al numero indicato. Se nello Stato è presente una Città (normale o fortificata), tale valore è raddoppiato.

6.2 Prussia

La Prussia fornisce un reddito base di 2, ma se la Carta “Permesso Polacco” è attiva il reddito diventa 6. Tuttavia non è possibile costruire Città in Prussia.

6.3 Reddito minimo

Se per cause contingenti e contemporanee un giocatore dovesse guadagnare meno di 5 FL in questa fase, gli viene assicurata una rendita minima di 5 FL.

7.0 FASE DELLE CARTE OPPORTUNITÀ

All'inizio di questa Fase, ognuno pesca un numero di carte che dipende dal numero dei giocatori nella partita. In aggiunta ogni giocatore può acquistare un certo numero di Carte Opportunità, pagando per ciascuna di esse. Tale acquisto può essere fatto dopo aver controllato la mano iniziale di Carte Opportunità.

7.1 Ordine di acquisto

I giocatori acquistano Carte Opportunità in ordine di Supporto all'Imperatore, partendo cioè dal giocatore che ha valore maggiore e procedendo fino a quello con valore minore. In caso di pareggio, l'ordine di turno decide chi va per primo.

7.2 Mulligan

Dopo aver acquistato le carte ma prima che la mano passi al giocatore successivo, il giocatore attivo può decidere di pagare per scartare alcune carte e pescarne di nuove.

Il costo di questa opzione è pari a 3 FL per 1 carta, 7 FL per 2 carte e 12 FL per 3 carte.

7.3 Costo di acquisto

Ogni carta aggiuntiva rispetto alla mano iniziale costa 2 FL.

7.4 Limiti di acquisto

Ogni giocatore deve rispettare i seguenti limiti di carte iniziali e di carte acquistabili, in base al numero di giocatori presenti al tavolo:

N° di Giocatori	Carte Opportunità iniziali gratuite	Max Carte Opportunità acquistabili
2	5	6
3	3	5
4	2	4

8.0 FASE DEL PRIMO GIOCATORE

In questa Fase viene determinato l'Ordine di Gioco per il Turno in corso.

8.1 Primo Turno

Per il Primo Turno, si segue l'ordine temporaneo determinato dal lancio del dado effettuato in “Preparazione della partita” (vedi paragrafo 3.2).

8.2 Turni successivi

Il giocatore con meno Punti Vittoria sceglie l'Ordine di Gioco per il Turno in corso. In caso di pareggio, il giocatore con minor Supporto. In caso di ulteriore pareggio chi perde il lancio di un dado effettuerà la scelta.

9.0 FASE DELLE AZIONI

Questa fase viene giocata con la stessa sequenza da tutti i giocatori:

1. Carte Evento
2. Carta Opportunità iniziale
3. Azioni.

Se un giocatore non ha Carte Opportunità in mano quanto è il suo turno di agire, l'intera sua Fase delle Azioni viene saltata e non agirà più nel turno.

9.0.1 Regola dell'ultimo giocatore: Se solo un giocatore è rimasto con carte Opportunità, quella sarà la sua ultima Fase delle Azioni, poi il Turno sarà concluso. Nel caso rimanesse con Carte Opportunità in mano, queste verranno scartate.

Esempio: Francesco ha 5 Carte Opportunità rimaste; è il solo giocatore ad avere carte. Francesco è l'Ultimo Giocatore e può fare solo un'altra Fase delle Azioni, nella quale può usare fino a 4 di quelle 5 carte (1 è la carta obbligatoria, le altre 3 sono quelle che potenzialmente può giocare utilizzando tutte e 3 le sue Azioni per giocare carte Opportunità (vedi 9.3)). L'ultima carta non utilizzata viene quindi scartata e il Turno è finito.

9.1 Carta Evento

All'inizio della propria Fase delle Azioni, un giocatore deve, come prima attività, pescare una carta Evento e applicarne gli effetti. Nel caso rarissimo in cui non ci siano carte rimanenti nel mazzo, rimescolate gli scarti, formate un mazzo a pescate la prima carta.

NOTA: Prima della prima partita consigliamo di dare una lettura, anche superficiale, delle carte Evento per avere un'idea di quello che può succedere durante una partita.

9.2 Carta Opportunità iniziale

Dopo aver risolto l'evento, il giocatore è obbligato a giocare una Carta Opportunità dalla propria mano e a risolverne gli effetti.

9.3 Azioni

Infine il giocatore esegue 3 azioni, a scelta dall'elenco seguente:

- 1) Giocare una Carta Opportunità;
 - 2) Costruire;
 - 3) Piazzare/Rimuovere 1 Influenza o utilizzare un'azione di un Personaggio (11.1.1) per piazzarne/rimuoverne;
 - 4) Muovere un Esercito o un gruppo di Eserciti.
- Il giocatore può decidere di effettuarne meno di 3, ma non può compierne più di 3. Un giocatore può svolgere le azioni nell'ordine che preferisce e ogni azione può essere scelta più volte.

9.4 Fine della Fase delle Azioni

Quando a nessun giocatore rimangono più Carte Opportunità in mano, la fase termina e si passa alla Fase del Supporto.

10.0 AZIONI

Di seguito vengono elencate le Azioni possibili durante la Fase delle Azioni di ciascun giocatore.

10.1 Giocare una Carta Opportunità

La mano di Carte Opportunità viene tenuta segreta finché vengono giocate le carte o un effetto chieda esplicitamente di rivelarle.

All'inizio di ogni Fase delle Azioni, un giocatore deve giocare una Carta Opportunità **prima** di fare una qualsiasi altra Azione. Questo significa che un giocatore può giocare fino a 4 carte Opportunità durante una Fase delle Azioni: 1 obbligatoria e fino a 3 utilizzando l'azione "Gioca Carta Opportunità".

Per giocare una Carta Opportunità, un giocatore la rivela dalla propria mano, legge il testo ad alta voce, ne applica gli effetti e poi la scarta o la rimuove dal gioco o la tiene davanti a sé, a seconda di quanto indicato sulla carta stessa.

Se un giocatore inizia una Fase delle Azioni senza carte Opportunità in mano, non agirà né per quella Fase né per il resto del Turno.

Le carte Opportunità non possono essere tenute in mano e "salvate" per un turno successivo. Potete trovare un elenco esaustivo delle Carte Opportunità nell'Appendice 2.

10.1.1 Personaggi: Alcune Carte Opportunità rappresentano dei personaggi storici del periodo in cui è ambientato il gioco. Queste carte vanno tenute davanti a sé e garantiscono alcuni benefici e talvolta anche ad Azioni aggiuntive speciali.

10.2 Costruire

- Durante un'Azione di Costruire, un giocatore può costruire solamente una delle seguenti opzioni:

- Esercito;
- Città;
- Città Fortificata;
- Residenza Vescovile.

IMPORTANTE: I costi indicati in ogni opzione possono essere modificati dalla presenza di un Architetto giocato davanti a sé. In ogni Carta Opportunità Architetto sono indicati i costi modificati delle 4 opzioni.

10.2.1 Esercito: gli Eserciti vengono utilizzate per prendere il Controllo degli Stati e in Battaglia. Un Eserciti costa **3 FL**, eventualmente modificato dalla presenza di un Carta Opportunità Architetto giocata di fronte a sé, e viene immediatamente posizionata in uno Stato sotto il controllo del giocatore. Il numero di Eserciti massimo in gioco per ogni giocatore dipende da quanti giocatori ci sono nella partita:

Giocatori	Massimo numero di eserciti in gioco
2	10
3	11
4	15

Gli Eserciti in gioco vanno mantenuti: alla fine di ogni Turno, durante la Fase di Supporto, occorrerà pagare gli Eserciti in gioco o rimuovere quelle che non si decide di mantenere.

Carte Evento di mantenimento

State attenti perché alcuni Eventi, come Paga degli Eserciti e Paga dei propri Eserciti, possono accadere durante il turno e vi chiedono un mantenimento extra dei vostri Eserciti! Non fatevi trovare impreparati!

10.2.2 Città: Una Città può essere costruita solamente in uno Stato sotto il proprio Controllo e ogni Stato può contenere solamente una Città (normale o Fortificata). Il costo di una Città è pari a 6 FL, eventualmente modificati dalla presenza di un Carta Opportunità Architetto giocata di fronte a sé.

Una Città garantisce i seguenti benefici:

- raddoppia la Rendita dello Stato;
- può essere sfruttata per piazzare/rimuovere +1 punto Influenza utilizzando la relativa Azione o quello fornita da un Personaggio; ogni Città può essere utilizzata solamente una volta per Turno in questo modo, anche se distrutta e ricostruita lo stesso Turno.

Una Città rimane sempre parte dello Stato, indipendentemente da chi lo controlla.

10.2.3 Città Fortificata: Un giocatore può convertire una Città in Città Fortificata in uno Stato sotto il suo controllo. Per fare ciò ha bisogno di:

- **1 Esercito** nello Stato, che verrà rimosso per la costruzione della Città Fortificata;
- **8 FL**, eventualmente modificati dalla presenza di un Carta Opportunità Architetto giocata di fronte a sé.

Una Città Fortificata garantisce i seguenti benefici:

- raddoppia la Rendita dello Stato (come la Città non Fortificata);
- può essere sfruttata per piazzare/rimuovere +2 punti Influenza utilizzando la relativa Azione o quello fornita da un Personaggio; ogni Città Fortificata può essere utilizzata solamente una volta per Turno in questo modo, anche se distrutta e ricostruita lo stesso Turno;
- un bonus difensivo di +2 al Valore di Battaglia degli Eserciti che si difendono nello Stato.

10.2.4 Residenza Vescovile: Un giocatore può costruire una Residenza Vescovile in un qualsiasi Stato Vescovile sotto il suo controllo. Per fare ciò necessita di avere una carta Opportunità Vescovo giocata di fronte a sé e pagare 6 FL, eventualmente modificato dalla presenza di un Carta Opportunità Architetto giocata di fronte a sé.

Una Residenza Vescovile garantisce i seguenti benefici:

- Punti Vittoria a fine della partita;
- può essere sfruttata per piazzare/rimuovere +3 punti Influenza utilizzando la relativa Azione o quello fornita da un Personaggio nei soli Stati adiacenti allo Stato Vescovile dove è presente la Residenza Vescovile; ogni Residenza Vescovile può essere utilizzata solamente una volta per Turno in questo modo, anche se distrutta e ricostruita lo stesso Turno.

10.3 Piazzare/Rimuovere Influenza

In Baroque il concetto di Influenza rappresenta il potere politico e militare. L'Influenza permette di prendere il Controllo degli Stati. Ogni Azione permette di Piazzare o Rimuovere Influenza, seguendo specifiche regole, mai entrambe.

Un giocatore ha diversi modi a disposizione per Piazzare/Rimuovere Influenza dalla mappa:

- l'Azione base permette di Piazzare/Rimuovere 1 punto Influenza;
- la Carta Opportunità "Potere" permette di Piazzare/Rimuovere 2 punti Influenza;
- utilizzare l'Azione garantita da un Politico o da un Vescovo per Piazzare/Rimuovere 1 punto Influenza.

Tutte le opzioni elencate possono essere modificate dallo sfruttamento di una Città, di una Città Fortificata e di una Residenza Vescovile. È possibile che punti Influenza di più giocatori coesistano in uno Stato dove non siano presenti Eserciti.

10.3.1 Azione base: l'Azione Base permette di Piazzare/Rimuovere 1 punto Influenza in un qualsiasi Stato non Maggiore che sia adiacente a un proprio Stato controllato e che non abbia Eserciti nemici su di esso.

10.3.2 Carta Opportunità "Potere": questa azione è uguale alla precedente, con le seguenti differenze:

- è possibile piazzare/rimuovere 2 punti Influenza, o sullo stesso Stato o in Stati differenti;
- non è necessario essere adiacenti a propri Stati controllati.

10.3.3 Carta Opportunità "Politico": l'azione garantita da un Politico è identica all'Azione Base con la differenza che non è necessario avere uno Stato controllato adiacente allo Stato dove si vuole andare a piazzare/rimuovere il punto Influenza.

10.3.4 Carta Opportunità "Vescovo": l'azione garantita da un Vescovo è limitata a quanto descritto sulla Carta Opportunità.

10.3.5 Movimento degli Eserciti: nel momento in cui un Esercito entra in uno Stato, tutti i punti Influenza (non i segnalini Controllo) vengono rimossi, anche quelli eventuali del giocatore proprietario dell'Esercito.

10.3.6 Rimozione: con l'azione di rimozione di punti Influenza non è mai possibile rimuovere il segnalino Controllo.

Per le regole sul Controllo degli Stati si rimanda al paragrafo 11.0.

10.4 Muovere Eserciti

Durante la propria Fase delle Azioni, un giocatore può muovere tutti i suoi Eserciti all'interno di un singolo Stato, anche dividendole tra più destinazioni. Tutti gli Eserciti scelti per l'azione devono essere all'interno di un singolo Stato.

10.4.1 Movimento degli Eserciti: ogni Esercito può muoversi fino a 2 Stati di distanza. Al termine della sua attivazione, un Esercito può tentare di fare una Marcia Forzata.

10.4.2 Marcia Forzata: un Esercito che abbia mosso di 2 Stati e non abbia subito un Blocco al Movimento, può tentare una Marcia Forzata. Il giocatore tira il dado e può muoversi di un terzo Stato su un risultato di 5-6.

10.4.3 Blocco al Movimento: un Esercito è costretto a terminare il proprio movimento, e quindi essere impossibilitato alla Marcia Forzata, se entra in un territorio dove almeno una delle seguenti condizioni sia verificata:

- presenza di un Esercito nemico;
- Stato controllato da un altro giocatore.

10.4.4 Attivazione singola: ogni Esercito, all'interno di una stessa Fase delle Azioni, può essere attivato e mosso solamente una volta. Al termine del movimento girate l'Esercito dal lato "Moved". All'inizio della successiva Fase delle Azioni, tornate a girare dal lato attivo tutti gli Eserciti.

10.4.5 Battaglia: se uno o più Eserciti entrano in uno Stato dove siano presenti uno o più Eserciti nemici, occorre risolvere una Battaglia. Eserciti di giocatori diversi non possono mai coesistere in uno Stato. Il giocatore che ha mosso gli Eserciti è l'Attaccante, mentre quello che aveva Eserciti presenti nello Stato è il Difensore.

La Battaglia si risolve nel seguente modo:

- d. Confronto iniziale di Punti Battaglia:** ogni Esercito vale 2 Punti Battaglia;
- e. Città Fortificata:** i Punti Battaglia degli Eserciti del Difensore vengono raddoppiati;
- f. Generale:** si applica il modificatore even-

tuale per un Generale presente nello Stato, sia per l'Attaccante sia per il Difensore;

g. Carte Opportunità: i giocatori segretamente giocano carte dalla mano. Ogni carta aggiunge 1 ai Punti Battaglia, 2 se la carta scartata è una Carta Opportunità "Potere".

h. Vincitore: viene determinato il Vincitore della Battaglia.

Il Vincitore di una Battaglia è il giocatore che ha il totale maggiore di Punti battaglia al termine della risoluzione:

- se il Vincitore è l'**Attaccante**, il Difensore perde 1 Esercito e deve Ritirare, l'Attaccante ottiene il controllo dello Stato;
- se il Vincitore è il **Difensore**, l'Attaccante perde 1 Esercito e deve ritornare nello Stato da cui è entrato in Battaglia;
- in caso di **pareggio** vince il Difensore, ma l'Attaccante non perde nessun Esercito e deve ritornare nello Stato da cui da cui è entrato in Battaglia.

10.4.6 Ritirata: il Difensore sconfitto si deve ritirare sempre tenendo conto delle seguenti priorità e conseguenze:

- se lo Stato adiacente in cui si ritira è **controllato** da lui, allora non ci sono conseguenze ulteriori;
- se lo Stato adiacente in cui si ritira è **neutrale**, allora il Difensore subisce la perdita aggiuntiva di 1 Esercito;
- se gli Stati adiacenti sono tutti controllati da nemici, allora tutti gli Eserciti in ritirata vengono eliminati.

10.4.7 Eserciti distrutti: tutti gli Eserciti eliminati dalla mappa come perdite di una Battaglia possono essere ricostruiti subito mediante un'Azione di Costruzione nella propria Fase delle Azioni.

10.4.8 Segnalini in uno Stato: se l'Attaccante è il vincitore, tutti i segnalini presenti nello Stato (compositori, città, residenze vescovili) vengono mantenuti. Le **Città Fortificate** vengono ridotte allo status di Città.

11.0 CONTROLLO DI UNO STATO

I giocatori ottengono Punti Vittoria per il controllo degli Stati. Il Controllo di uno Stato è sempre indicato piazzando il segnalino appropriato nello Stato.

Un giocatore può ottenere il Controllo di uno Stato in uno dei seguenti modi:

- **Stato neutrale:** riesce ad avere almeno 2 punti Influenza in più di ogni altro giocatore. Appena verificata questa condizione il giocatore ottiene il controllo dello Stato e scarta tutti i punti Influenza degli altri giocatori;

- **Stato controllato da un avversario:** riesce ad avere almeno 2 punti Influenza in più del controllore dello Stato, ricordando che il segnalino di controllo vale come 1 punto Influenza. Appena verificata questa condizione il giocatore ottiene il controllo dello Stato e sostituisce il segnalino di controllo dell'avversario con il suo;
- **Controllo militare:** se un Esercito termina il proprio movimento in uno Stato neutrale o controllato da un avversario. Durante la Fase del Supporto, al passo "Cambio di Controllo degli Stati", se l'Esercito sarà ancora presente nello Stato, il giocatore ne otterrà il controllo, rimuovendo tutta l'influenza, anche propria, dallo Stato;
- **Vittoria militare:** se un giocatore vince una Battaglia in uno Stato, indipendentemente dal suo status, ne ottiene subito il controllo.

11.1 Stati Maggiori

Non è possibile per un giocatore ottenere il controllo di uno Stato Maggiore avversario. Si può solamente occupare uno Stato Maggiore nemico tenendo almeno un Esercito sopra di esso impedendo al giocatore avversario di guadagnare denaro e ottenere Punti Vittoria dal proprio Stato Maggiore.

12.0 FASE DEL SUPPORTO

Quando la Fase delle Azioni è terminata, il turno procede con la Fase del Supporto e le sue sottofasi, da svolgere in sequenza.

12.1 Calcolo del Mantenimento degli Eserciti

Ogni giocatore calcola il costo di mantenimento dei propri Eserciti. Il costo varia in base al turno di gioco, secondo la tabella seguente:

Turno	Costo del singolo Esercito
1	1 FL
2	2 FL
3	3 FL
4-7	4 FL
8+	5 FL

Se un giocatore non può o non vuole pagare per alcuni o tutti i suoi Eserciti, elimina dalla mappa tutte quelle non mantenute.

12.2 Cambio di Controllo degli Stati

In questo passaggio, i giocatori ottengono il controllo degli Stati non Maggiori neutrali o nemici occupati da propri Eserciti.

12.3 Sostegno del Trono Imperiale

In questa Fase i giocatori calcolano i Punti Vittoria e i Favori dell'Imperatore in base al Sup-

porto totale che offrono al Trono Imperiale. Ogni giocatore deve fare tutte le scelte che gli competono prima che la parola passi al successivo in ordine di Supporto.

Il primo ad agire è il giocatore con il maggior Supporto. In caso di pareggio per una posizione, il giocatore che ha agito per primo nel Turno corrente vince.

In base al numero di giocatori e alla posizione in classifica, la tabella seguente mostra i benefici del Supporto al Trono Imperiale:

Posizione	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori
1°	3 VPs, 2 Fav	4 VPs, 1 Fav	5 VPs, 1 Fav
2°	4 Favori	2 VPs, 2 Fav	3 VPs, 2 Fav
3°	-	4 Favori	1 VP, 3 Fav
4°	-	-	4 Favori

12.3.1 Calcolo del Supporto: the Support is tracked on the Powers Cards and Supporto viene tenuto segnato sulle Schede delle Potenze e si calcola nel seguente modo:

- ogni Principato Elettorale controllato vale 3 Voti;
- ogni Vescovado controllato vale 1 Voto;
- ogni Vescovado controllato con una Residenza Vescovile vale 2 Voti.

12.3.2 Favori dell'Imperatore: in base alla posizione in classifica del Supporto, i giocatori potranno ottenere dei Favori dall'Imperatore. Questi favori sono spendibili nel seguente modo (a parte dove indicato, ogni opzione è selezionabile una sola volta):

- **1 Favore (selezionabile massimo 2 volte):** aumenta il limite di Carte Opportunità da tenere in mano di 1 per il prossimo turno;
- **1 Favore:** il giocatore guadagna 5 FL;
- **2 Favori:** il giocatore guadagna 12 FL;
- **2 Favori:** il giocatore ottiene 1 Esercito nel proprio Stato Maggiore;
- **2 Favori:** il giocatore ottiene 3 PV;
- **3 Favori:** il giocatore ottiene il controllo di uno Stato non Maggiore privo di Città, Eserciti e Residenze Vescovili, che abbia un valore stampato in mappa di massimo 2;
- **4 Favori:** il giocatore, all'inizio della prossima Fase delle Carte Opportunità, sceglie una Carta Opportunità tra quelle nel mazzo o negli scarti e la mette in mano senza pagare e oltrepassando il limite di carte per quella mano di 1 unità.

12.4 Guerre Attive

Se sono ancora attive delle Guerre (vedi 15.3) a fine turno, queste fanno perdere denaro a tutti i giocatori secondo la seguente tabella:

Guerre Attive	Perdita FL
1	2 FL
2	4 FL
3	7 FL
4	10 FL
5	15 FL

13.0 FASE DELLA FINE DEL TURNO

Durante questa Fase, i giocatori calcolano i Punti Vittoria guadagnati durante il turno. I punti si cumulano da un turno all'altro.

I giocatori ottengono Punti Vittoria sulla base del seguente elenco:

- **Controllo degli Stati:** ogni Stato controllato fornisce al possessore il proprio valore base stampato sulla mappa in Punti Vittoria;
- **Compositori:** ogni Compositore presente nel proprio Stato Maggiore fornisce 3 PV al giocatore che lo controlla, come indicato sul suo lato, (solo se non ci sono eserciti nemici nello Stato che negano il controllo);
- **Residenze Vescovili:** ogni Residenza Vescovile in un Vescovado fa guadagnare al giocatore controllatore 3 PV;
- **Città:** le Città fanno guadagnare al controllore dello Stato 1 PV ciascuna, mentre le Città Fortificate 2 PV ciascuna.

Ogni giocatore quindi scarcerà le miniature giocate e gli Interventi Divini di fronte a lui, applicando qualsiasi effetto rilevante sulle carte.

13.1 Vittoria automatica

Durante la Fase della Fine del Turno un giocatore che controlli tutti gli Stati Principati Elettorali viene proclamato vincitore, facendo terminare la partita.

14.0 CARTE EVENTO PARTICOLARI

14.1 Caos

Gli effetti di questa carta vengono mantenuti fino alla fine del turno corrente o fino a quando non verrà giocata e risolta la carta Evento "Supporto dell'Imperatore", a seconda di quale condizione capita prima.

Una volta giocata, i seguenti effetti vengono risolti in sequenza:

- tutte le Entrate vengono dimezzate (arrotondamento per eccesso). Se è attiva anche "Carestia", il dimezzamento viene applicato dopo aver applicato le riduzioni previste;
- tutte le Carte Evento "Rivolta" vengono rimescolate nel mazzo Eventi. Stesso dicasi per "Supporto dell'Imperatore" se era già stata giocata e risolta;

- ogni giocatore perde 1 Esercito, a sua scelta;
- ogni giocatore rimuove 1 Città o, se non possibile, riduce 1 Città Fortificata, a sua scelta;
- **Brunswick** è ora considerato un Elettorato. Piazza il segnalino apposito sulla mappa.

Questa carta viene lasciata in gioco nello spazio apposito del tabellone. Solo quando smetterà di essere in effetto verrà spostata negli scarti del mazzo Eventi.

14.2 Compositori

In Germania, il Barocco fu un periodo fiorentino per le composizioni musicali.

Giocando la carta Evento "Barocco", il giocatore pesca a caso un compositore tra quelli ancora disponibili fuori mappa e lo piazza nel proprio Stato Maggiore, ma solamente se il giocatore in questione controlla più Città (normali e fortificate) di ogni altro giocatore. I Compositori rimangono fissi nello Stato Maggiore in cui vengono posizionati, indipendentemente da chi controlla lo Stato.

14.3 Guerre

Certe carte Evento rappresentano un'aggressione di potenze estere nei confronti dei principati tedeschi. Quanto una carta Evento "Guerra" viene giocata, il giocatore tira il dado e applica l'effetto dettato dalla Tabella di Guerra. Alcune Guerre prevedono il posizionamento di segnalini in mappa come promemoria. La carta Evento che ha scatenato una particolare Guerra va lasciata in gioco fuori dal mazzo degli scarti come promemoria.

Le Guerre rimangono attive fintanto che una carta Evento "Pace" non viene giocata. Solo allora le carte Evento verranno scartate e i segnalini relativi alle Guerre rimossi.

TABELLA DI GUERRA

Tiro	Guerra
1	Guerra con la Danimarca
2	Guerra navale con l'Olanda
3	La Francia attacca!
4-5	Invasione dell'Impero Ottomano
6	Guerra con la Svezia

14.3.1 Guerra con la Danimarca: i Danesi tentano di espandersi nel Baltico. Tutti i porti sul Baltico sono chiusi e fino a quando questa Guerra non termina non è possibile ricevere entrate dalla carta Evento "Tasse sul Commercio Marittimo". I segnalini relativi a questa Guerra vanno posizionati sui porti del Mar Baltico.

co come promemoria. Inoltre la Carta Evento "Danimarca vende Holstein" non è risolvibile.

14.3.2 Guerra navale con l'Olanda: l'Olanda, al massimo del suo potere, cerca di proteggere e espandere la propria sfera di influenza commerciale. Tutti i porti sul Mare del Nord sono chiusi e fino a quando questa Guerra non termina non è possibile ricevere entrate dalla carta Evento "Tasse sul Commercio Marittimo" e se questo evento è pescato, viene semplicemente scartato. I segnalini relativi a questa Guerra vanno posizionati sui porti del Mare del Nord come promemoria.

14.3.3 La Francia attacca: il Re Sole vuole espandere i propri territori. Il giocatore che risolve questo Evento sceglie uno tra i seguenti stati: Franca Contea, Lorena o Olanda Spagnola come bersaglio dell'attacco. In una partita a 2 o 3 giocatori, se uno di questi Stati non è ancora entrato in gioco tramite un'asta, non può essere selezionato.

- Se lo Stato Selezionato ha **3 o più Eserciti**, il giocatore rimuove 1 Esercito;

- Se lo Stato Selezionato ha **2 Eserciti**, il giocatore rimuove entrambi gli Eserciti;

- Se lo Stato Selezionato ha **1 o nessun Esercito**, il giocatore rimuove l'Esercito eventuale, rimuove la Città o riduce la Città Fortificata e posiziona il segnalino "No Entrate" relativo alla guerra.

Una Città Fortificata raddoppia il numero di Eserciti presenti nello Stato per quanto riguarda gli effetti di questa carta.

Inoltre la carta Evento "Spagna vende Franca Contea" e "Spagna vende Olanda Spagnola" non è risolvibile e se pescata viene semplicemente scartata

14.3.4 Invasione dell'Impero Ottomano: gli Ottomani cercano di penetrare nel cuore dell'Europa.

Se la **Styria non è stata occupata** (non è presente il segnalino Ottomano): tutti gli Eserciti e l'Influenza presenti in Styria vengono rimosse. Piazzate il segnalino Ottomano in questo Stato. Questo indicatore ha valore 5 Punti Battaglia e può essere rimosso solamente se viene sconfitto in una Battaglia e quindi è immune agli effetti di una carta Evento "Pace".

Se la **Styria è stata occupata** (è presente il segnalino Ottomano), il giocatore dell'Austria applica i seguenti effetti al suo Stato Maggiore:

- Se l'Austria ha **3 o più Eserciti**, il giocatore rimuove un Esercito;

- Se l'Austria ha **2 Eserciti**, il giocatore rimuove entrambi gli Eserciti;

- Se l'Austria ha **1 o meno Eserciti**, il giocatore rimuove l'Esercito eventuale, rimuove la Città o riduce la Città Fortificata e posiziona il segnalino "No Entrate" relativo alla guerra.

Una Città Fortificata raddoppia il numero di Eserciti presenti nello Stato per quanto riguarda gli effetti di questa carta.

14.3.5 Guerra con la Svezia: Carlo XII tenta di unificare il Baltico sotto la bandiera Svedese e inizia una campagna militare su larga scala in Russia e Polonia.

Questa carta cancella gli effetti della carta Evento "Polonia", che viene poi messa negli scarti del mazzo Eventi, e annulla la carta Evento "Svezia vende la Pomerania Occidentale".

Posizionare i segnalini di questa guerra sulla mappa negli appositi spazi.

14.4 Rivolte

Si scatena una rivolta in uno Stato. Il giocatore che risolve questa carta tira il dado e applica il risultato:

Tiro	Effetto
1-2-3	Il giocatore con meno Punti Vittoria seleziona uno Stato di valore 1 e piazza il segnalino Rivolta.
4-5	Il giocatore con meno Punti Vittoria seleziona uno Stato non Maggiore di valore 2 o meno e piazza il segnalino Rivolta.
6	Il giocatore con meno Punti Vittoria seleziona uno Stato non Maggiore di valore 3 o meno e piazza il segnalino Rivolta.

Non è possibile selezionare uno Stato dove siano presenti 2 o più Eserciti oppure uno Stato Neutrale.

Gli effetti di una Rivolta sono i seguenti:

- Rimuovi tutti i segnalini Controllo e Influenza dallo Stato in Rivolta;

- Rimuovi 1 Esercito, se presente.

15.0 VITTORIA

Se non capita una Vittoria Automatica (13.1), al termine della durata prescelta per la partita, il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore.

Il pareggio eventuale viene risolto in base al Supporto, in caso di ulteriore pareggio dal totale di Fiorini residui e infine, in base al seguente ordine di priorità: Stati Palatinati, Austria, Olanda Spagnola, Brandeburgo.

CREDITS

Ideazione: Richard. H. Berg and Warren Treadgold

Sviluppo: Luca Veluttini

Responsabile di Produzione: Luca Veluttini

Grafica: Nicola Carpentieri (materiali) and Jessica Prando (scatola)

Impaginazione: Giulia Marich

Revisione Testi: Roberto Cati, Francesco Fontana, Giulia Marich, Luca Veluttini

Supporto Living Rules: Tullio de Scordili

Supporto nella Ricerca storica: Paolo Carraro, Ezio Melega

Playtesting: Scott Baron, Lavinia Fantini, Francesco Fontana, Oliver Giancarlo, Lucas Goss, Ricky Gray, Andrea Grizi, Stefano Grizi, Gerry Hagerty, Richard Hennessy, Michael Knight, Kevin McPartland, Brian Mountford, Jack Polonka, Ed Sabatine, Rob Seulowitz, Rich Shipley, Aaron Silvermann, Pete Stein, Rick Thornquist, Giuseppe Zacchei.

APPENDICE 1: CARTE EVENTO

CAOS (x1)

La Germania si sta riprendendo difficilmente dalla Guerra dei Trent'Anni e la mancanza di un forte potere centrale si fa sentire. Vedi regola 14.1.

CARESTIA (x1)

Una carestia imperversa. Tutte le Entrate degli Stati del prossimo turno vengono ridotte di 1 (min 1) prima di un qualsiasi raddoppio. Al termine della prossima Fase del Reddito, scarta questa carta e posizionala in fondo al mazzo degli Eventi dopo che è stato mescolato.

COMMERCIO CITTADINO PROSPEROSO (x2)

Per ogni Città controllata, ogni giocatore guadagna 2 FL. Per ogni Città Fortificata controllata, ogni giocatore guadagna 3 FL.

COMMERCIO MARITTIMO (x2)

Tutti gli stati con porti utilizzabili fanno guadagnare al loro controllatore 3 FL per porto. Se lo Stato del porto ha una Città Fortificata, il guadagno del porto aumenta di 2 FL.

CONFUSIONE IN COMANDO (x2)

Il giocatore che pesca questa carta salta questa Fase Azioni. La sua unica azione è passare al giocatore successivo in senso orario. Se qualcun altro non ha alcuna carta opportunità, il turno finisce.

DANIMARCA VENDE HOLSTEIN (x1)

Lo Stato di Holstein diventa disponibile e giocabile. Si indice un'asta tra i giocatori per controllarlo, partendo dal giocatore che ha pescato questa carta. Non c'è puntata minima. Si continua attorno al tavolo finché non rimane solo una puntata. Il giocatore che vince ottiene il controllo di Holstein e questa carta viene rimossa dal gioco.

Se nessuno punta, la carta viene messa negli scarti senza nessun effetto e Holstein torna non disponibile. Se la Guerra Danese è in corso, questa carta non è applicabile ed è semplicemente scartata.

DISPUTA RELIGIOSA (x1)

I Vescovi sono occupati altrove. Scarta tutti i Vescovi in gioco.

FUGGER RIENTRA DEL PRESTITO (x1)

Nei primi anni del Capitalismo, molto si deve ai prestiti e agli accordi conclusi dal facoltoso Casato Fugger, che aveva sede in Augsburg. Alcuni di questi prestiti devono essere restituiti

ora. Pagate 3 FL a chi controlla Augsburg o alla banca (se nessuno lo controlla). Se non avete i soldi, al termine della prossima fase del Reddito pagate 5 FL.

GUERRA! (x3)

Tira sulla tabella della Guerra e consulta la regola 14.3 per applicare gli effetti. Se la Guerra risulta già in corso ritira.

DR	GUERRA
1	Guerra Danese
2	Guerra Navale Olandese
3	Francia attacca!
4-5	Gli Ottomani attaccano!
6	Guerra con la Svezia

INTEMPERIE (x2)

Tormenta di neve, pioggia, alluvioni e altri disastri naturali devastano le linee di comunicazione. Non è permesso alcun Movimento di Eserciti al Giocatore che ha pescato questa carta.

L'IMPERATORE ELARGISCE SUSSIDI (x1)

L'Imperatore elargisce sussidi ai suoi servi più fedeli. Il giocatore che garantisce il maggiore supporto riceve 10 FL, il secondo 6 FL, il terzo 3 FL, mentre il quarto niente.

MATRIMONIO (x3)

Il giocatore attivo designa uno Stato di valore 1 che non sia un Principato Vescovile e non sia occupato da un Esercito avversario. Ottiene il controllo di quello Stato grazie al matrimonio combinato.

NASCITA DI UN EREDE MASCHIO (x1)

La tua linea dinastica è stata benedetta con la nascita di un erede maschio. Pesca un'altra Carta Opportunità dal mazzo.

PACE (x3)

Tutte le Guerre attive cessano, rimuovi i relativi indicatori.

Se non ci sono Guerre attive, ogni giocatore guadagna 5 FL.

PERMESSO POLACCO (x1)

Questa carta è giocabile solamente se non c'è in corso una Guerra con la Svezia, altrimenti viene scartata. Se giocabile rimane in gioco fino allo scoppio di una Guerra con la Svezia. Chiunque può spostare Eserciti da e verso la Prussia.

Le Entrate della Prussia vengono aumentate da 2 a 6 FL.

PAGA DEGLI ESERCITI (x2)

Ogni giocatore deve pagare i suoi Eserciti per tenerli in gioco. Per ogni Esercito che possiede deve scegliere una delle seguenti opzioni (anche diversa per ogni Esercito):

- pagare 1 FL immediatamente;
- pagare 2 FL all'inizio del prossimo turno (dopo aver ricevuto le Entrate). Se non ne avrà abbastanza, dovrà rimuovere gli Eserciti non pagati. Se è l'ultimo turno di gioco questa opzione non è disponibile;
- rimuovere l'Esercito.

Tieni questa carta a fianco del mazzo degli Eventi. Se ne esce una seconda durante il turno in corso, scartala senza applicarne gli effetti.

PAGA DEI PROPRI ESERCITI (x2)

Il giocatore che pesca questa carta deve pagare i propri Eserciti per tenerli in mappa, in base a quanti ne controlla in mappa:

1-3	3 FL
4-6	5 FL
7-9	7 FL
10	10 FL

Il giocatore può rimuovere Eserciti prima di pagare, in modo da ricadere in un intervallo più economico.

RIVOLTA (x3)

Uno Stato non-Maggiore va in rivolta. Vedi regola 14.4.

SPAGNA VENDE FRANCA CONTEA (x1)

Lo Stato di Comte Francese diventa disponibile e giocabile. Si indice un'asta tra i giocatori per controllarlo, partendo dal giocatore che ha pescato questa carta. La puntata minima è 3 FL. Si continua attorno al tavolo finché non rimane solo una puntata. Il giocatore che vince ottiene il controllo di Franca Contea e questa carta viene rimossa dal gioco.

Se nessuno punta, la carta viene messa negli scarti senza nessun effetto e Comte Francese torna non disponibile. Se Francia Attacca è in corso, questa carta non è applicabile in nessuna parte e viene scartata.

Carta non usata in partita a 4 giocatori.

SPAGNA VENDE OLANDA SPAGNOLA (x1)

Lo Stato di Olanda Spagnola diventa disponibile e giocabile. Si indice un'asta tra i giocatori per controllarlo, partendo dal giocatore che ha pescato questa carta. La puntata minima è 5 FL. Si continua attorno al tavolo finché non rimane solo una puntata. Il giocatore che vince ottiene il controllo di Olanda Spagnola e que-

sta carta viene rimossa dal gioco.

Se nessuno punta, la carta viene messa negli scarti senza nessun effetto e Olanda Spagnola torna non disponibile. Se Francia Attacca è in corso, questa carta non è applicabile e viene semplicemente scartata.

Carta non usata in partita a 4 giocatori.

SUPPORTO ALL'IMPERATORE (x1)

In base alla classifica del supporto, vengono attribuiti i PV relativi. Dopodiché i giocatori ottengono i bonus del Favore dell'Imperatore.

SVEZIA VENDE POMERANIA OCCIDENTALE (x1)

Lo Stato di Pomerania Occidentale diventa disponibile e giocabile. Si indice un'asta tra i giocatori per controllarlo, partendo dal giocatore che ha pescato questa carta. Non c'è puntata minima. Si continua attorno al tavolo finché non rimane solo una puntata. Il giocatore che vince ottiene il controllo di Pomerania Occidentale e questa carta viene rimossa dal gioco.

Se nessuno punta, la carta viene messa negli scarti senza nessun effetto e Pomerania Occidentale torna non disponibile. Se Guerra con la Svezia è in corso, questa carta non è applicabile e viene semplicemente scartata.

APPENDICE 2: CARTE OPPORTUNITÀ

AGOSTINO BARELLI, Architetto (x1)

Gioca questa carta di fronte a te. Le azioni di costruzione vengono modificate nel seguente modo:

Città: 5 FL

Città Fortificata: 8 FL

Residenza Vescovile: 4 FL

Limitazioni: puoi avere solo un Architetto in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, devi pagare 3 FL.

ARCIDUCA LEOPOLDO GUGLIELMO D'ASBURGO, Vescovo di Strasburgo (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Principato Vescovile o in un qualsiasi Stato entro 2 da Strasburgo senza la presenza di un Esercito nemico.

Effetto: puoi costruire una Residenza Vescovile in un Principato Vescovile sotto il tuo controllo.

Limitazioni: puoi avere solo un Vescovo in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Fine Turno: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, guadagni 8 FL.

ASSASSINO (x3)

Rimuovi un Personaggio dal gioco.

BAROCCO (x2)

Se hai più città di ogni altro singolo giocatore, puoi prendere un Compositore e piazzarlo nel tuo Stato Maggiore. Altrimenti ignora questa carta.

BENJAMIN VON BLOCK, Pittore (x1)

Commissioni un'opera d'arte. In base a quanto spendi ottieni un certo ammontare di PV:

- Opera minore: paga 1 FL per ottenere 2 PV;
- Opera importante: paga 2 FL per ottenere 4 PV;
- Capolavoro: paga 3 FL per ottenere 5 PV.

Dopo aver scelto un'opzione, scarta questa carta

CAPITALISMO (x3)

Il giocatore che gioca questa carta può ottenere immediatamente denaro da investimenti coadiuvati con il Casato Fugger;

- paga ora 4 FL per ottenere 8 FL, poi paga al controllore di Augsburg o alla banca 1 FL;
- paga ora 7 FL per ottenere 15 FL, poi paga al controllore di Augsburg o alla banca 2 FL;
- paga ora 12 FL per ottenere 25 FL, poi paga

al controllore di Augsburg o alla banca 3 FL.

CARLO LURAGO, Architetto (x1)

Gioca questa carta di fronte a te. Le azioni di costruzione vengono modificate nel seguente modo:

Città: 4 FL

Città Fortificata: 7 FL + 1 Esercito

Residenza Vescovile: 3 FL

Limitazioni: puoi avere solo un Architetto in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, devi pagare 3 FL.

CARLO V DUCA DI LORENA (x1)

Gioca questa carta di fronte a te e metti l'indicatore relativo sulla mappa, in una zona che contenga almeno un tuo Esercito.

Beneficio: in combattimento ottiene un bonus di +1 ai Punti Battaglia. Se vince una battaglia, tira 1 dado: con un risultato di 6 infligge una perdita aggiuntiva al nemico.

Marcia Forzata: 5-6.

Limitazioni: puoi avere solo un Generale in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: quando giochi questa carta paga 3 FL.

CRISTOFORO BERNARDO DI GALEN, Vescovo di Munster (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Principato Vescovile o in un qualsiasi Stato adiacente a Munster senza la presenza di un Esercito nemico.

Effetto: puoi costruire una Residenza Vescovile in un Principato Vescovile sotto il tuo controllo.

Limitazioni: puoi avere solo un Vescovo in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Fine Turno: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, guadagni 6 FL. Inoltre ottieni il controllo di uno Stato adiacente a Munster purché libero da Eserciti nemici.

ENEA SILVIO CAPRARA, Feldmaresciallo Imperiale (x1)

Gioca questa carta di fronte a te e metti l'indicatore relativo sulla mappa, in una zona che contenga almeno un tuo Esercito.

Beneficio: in combattimento ottiene un bonus di +1 ai Punti Battaglia. Dopo un combattimento, l'esercito può muoversi di un ulteriore territorio a patto che la destinazione non sia occupata da un Esercito nemico.

Marcia Forzata: 5-6.

Limitazioni: puoi avere solo un Generale in gio-

co per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: quando giochi questa carta paga 3 FL.

DOMENICO MARTINELLI, Architetto (x1)

Gioca questa carta di fronte a te. Le azioni di costruzione vengono modificate nel seguente modo:

Città: 3 FL

Città Fortificata: 6 FL + 1 Esercito

Residenza Vescovile: 5 FL

Limitazioni: puoi avere solo un Architetto in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, devi pagare 4 FL.

ENRICO ZUCCALLI, Architetto (x1)

Gioca questa carta di fronte a te. Le azioni di costruzione vengono modificate nel seguente modo:

Città: 4 FL

Città Fortificata: 6 FL

Residenza Vescovile: 6 FL

Limitazioni: puoi avere solo un Architetto in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, devi pagare 5 FL.

FEDERICO GUGLIELMO DEL BRANDEBURGO, Principe Elettore (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Stato non Maggiore dove non sia presente un Esercito nemico.

Beneficio: quando piazzati Influenza in uno stato adiacente al Brandeburgo, aumenta sempre di 1 il totale che andresti a piazzare.

Limitazioni: puoi avere solo un Politico in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Fine Turno: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, ottieni 5 PV.

GIOVANNI GIORGIO II DI SASSONIA, Principe Elettore (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Stato non Maggiore dove non sia presente un Esercito nemico.

Limitazioni: puoi avere solo un Politico in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Fine Turno: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, ottieni 5 FL. Puoi decidere invece di ottenere 10 FL, ma perdi 3 PV.

INTERVENTO DIVINO (x2)

Dopo aver giocato la carta, tienila davanti a te fino a quando non decidi di utilizzarla. Se controlli più Principati Vescovili di ogni altro singolo giocatore puoi usare questa carta per evitare gli effetti di una Carta Evento che si applicherebbero a te.

JOHANN HEINRICH ROOS, Pittore (x1)

Commissioni un'opera d'arte. In base a quanto spendi ottieni un certo ammontare di PV:

- Opera minore: paga 3 FL per ottenere 5 PV;
- Opera importante: paga 5 FL per ottenere 8 PV;

- Capolavoro: paga 7 FL per ottenere 12 PV.

Dopo aver scelto un'opzione, scarta questa carta.

JOHANN PHILIPP VON SCHÖNBORN, Vescovo di Mainz (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Principato Vescovile o in un qualsiasi Stato adiacente a Mainz senza la presenza di un Esercito nemico.

Effetto: puoi costruire una Residenza Vescovile in un Principato Vescovile sotto il tuo controllo. Inoltre nessun Esercito può passare o fermarsi in Mainz o nei territori adiacenti. Se presenti quando viene giocata questa Carta, esse devono spostarsi subito in un territorio adiacente non controllato o amichevole o tornare nel proprio Stato Maggiore.

Limitazioni: puoi avere solo un Vescovo in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

JOSEPH HEINTZ IL GIOVANE, Pittore (x1)

Commissioni un'opera d'arte. In base a quanto spendi ottieni un certo ammontare di PV:

- Opera minore: paga 2 FL per ottenere 3 PV;
- Opera importante: paga 3 FL per ottenere 5 PV;

- Capolavoro: paga 5 FL per ottenere 7 PV.

Dopo aver scelto un'opzione, scarta questa carta.

LAMORAL II CLAUDIO FRANCESCO VON THURN UND TAXIS, Maestro di Posta (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Stato non Maggiore dove non sia presente un Esercito nemico.

Beneficio: quando piazzati Influenza in uno stato non Maggiore non adiacente a uno Stato Maggiore in gioco, aumenta sempre di 1 il totale che andresti a piazzare.

Limitazioni: puoi avere solo un Politico in gioco

per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Fine Turno: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, ottieni 3 PV.

MASSIMILIANO ENRICO DI BAVIERA, Vescovo di Colonia (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Principato Vescovile o in un qualsiasi Stato adiacente a Colonia senza la presenza di un Esercito nemico.

Effetto: puoi costruire una Residenza Vescovile in un Principato Vescovile sotto il tuo controllo.

Limitazioni: puoi avere solo un Vescovo in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Fine Turno: se questa carta è ancora in gioco quando Passi il turno, guadagni 5 FL.

MELCHIOR GRAF VON GLEICHEN UND HATZFELDT, Feldmaresciallo Imperiale (x1)

Gioca questa carta di fronte a te e metti l'indicatore relativo sulla mappa, in una zona che contenga almeno un tuo Esercito.

Beneficio: in combattimento ottiene un bonus di +2 ai Punti Battaglia. Questo esercito vince i combattimenti in pareggio.

Marcia Forzata: 4-6.

Limitazioni: puoi avere solo un Generale in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: quando giochi questa carta paga 4 FL.

POTERE (x10)

Questa carta può essere usata in due modi:

- scartala durante una battaglia per ricevere 2 Punti Battaglia;
- piazza o rimuovi 2 Influenze in un qualsiasi Stato non Maggiore, ovunque sulla mappa.

RAIMONDO MONTECUCCOLI, Comandante Supremo degli Eserciti Imperiali (x1)

Gioca questa carta di fronte a te e metti l'indicatore relativo sulla mappa, in una zona che contenga almeno un tuo Esercito.

Beneficio: in combattimento ottiene un bonus di +2 ai Punti Battaglia. Questo esercito ottiene il controllo del territorio nemico in cui si è mosso alla fine del round di azioni del giocatore attivo.

Marcia Forzata: 3-6.

Limitazioni: puoi avere solo un Generale in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Costo: quando giochi questa carta paga 5 FL

TRADITORE (x2)

Pesca a caso una Carta Opportunità dalla mano di un avversario.

VÁCLAV EUSEBIUS FRANTIŠEK, Principe di Lobkowitz, Cancelliere dell'Impero (x1)

Gioca questa carta di fronte a te.

Azione: puoi piazzare 1 Influenza in un qualsiasi Stato non Maggiore dove non sia presente un Esercito nemico.

Beneficio: quando piazza Influenza in uno Stato non Maggiore che sia adiacente al confine esterno (anche se il confine è un mare), aumenta sempre di 1 il totale che andresti a piazzare.

Limitazioni: puoi avere solo un Politico in gioco per turno. Se ne giochi un altro, scarta questa carta.

Fine Turno: se questa carta è ancora in gioco quando passi il turno, ottieni 4 PV.