

Il Podestà

REGOLAMENTO

1. Obiettivo del gioco

Siamo nel XIII secolo in Toscana, le fazioni contrapposte dei Guelfi, sostenitori della politica papale, e dei Ghibellini, che appoggiano l'Imperatore del Sacro Romano, Impero lottano per assicurarsi il predominio. Ogni giocatore impersona un ricco mercante di uno dei Comuni rappresentati nella plancia che ha l'obiettivo di guadagnare la fiducia dei concittadini per farsi eleggere podestà e guidarli alla conquista della regione. Chi, alla fine dei turni di gioco concordati, controlla più Comuni e ha maggiori risorse, vince la partita.

2. La plancia politica

La plancia politica comprende in alto, da sinistra:



- la mappa della Toscana divisa in caselle quadrate con 12 Comuni rappresentati da un monumento tipico, il nome e il gonfalone; i Comuni sono equamente divisi fra le due fazioni, ai guelfi Firenze, Lucca, Montepulciano, Prato, San Gimignano, Volterra, ai ghibellini Arezzo, Empoli, Pisa, Pistoia, Poggibonsi, Siena; sulla mappa sono disegnati colli, monti, fiumi che influenzano il movimento e due pergamene con la sintesi di alcune regole
 - il riquadro verticale delle compagnie di ventura dove vanno collocate le pedine dei mercenari
 - il riquadro dei valori delle merci
- In basso, da sinistra:
- gli stemmi dei Comuni divisi per fazioni, quella nella linea superiore governa il centro abitato, quella nella linea inferiore rappresenta l'opposizione; sui rispettivi alloggiamenti vanno collocate le pedine della milizia cittadina
 - gli spazi dove collocare le carte Annales dell'anno e le carte Mercator
 - l'area quadrettata della contesa dove si combattono le battaglie campali
 - alcune note riguardanti i valori delle merci e dei lavori pubblici

3. Condizioni di vittoria

Al termine prefissato della partita ad ogni giocatore vengono attribuiti:

- 1 punto per ogni sestiere che ha aderito alla sua politica (§ 10 e 18)
 - 1 punto ogni 500 fiorini arrotondati per difetto in più rispetto al capitale iniziale nella cassa del mercante (§ 6, 21)
 - 3 punti per ogni vittoria in battaglia campale (§ 36) e per ogni assedio concluso con la conquista del Comune (§ 44)
 - 2 punti se la resa è stata concordata (§ 45)
 - 1 punto se si è conquistato un carroccio in battaglia (§ 30)
- Vengono, invece, tolti:
- 3 punti per ogni sconfitta in battaglia campale
 - 3 punti se il Comune viene conquistato a seguito di un assedio
 - 1 punto se si è perso il carroccio in battaglia
 - 2 punti se la resa è stata concordata
 - 1 punto per data di battaglia proposta rifiutata (§ 29)
 - 12 punti se si viene esiliati dal proprio Comune (§ 19)
- Il giocatore che ottiene il punteggio più alto vince la partita.

4. Inizio della contesa



I giocatori (da 2 a 6), fissata la durata della partita che può essere espressa in ore di gioco o in cicli di 12 turni o in obiettivi (ad esempio la conquista di un certo numero di Comuni), sorteggiano il Notaro, il giudice di gara, al quale va la carta Notaro che tiene davanti a sé, cedendola dopo sei turni al giocatore alla sua destra. Il Notaro:

1. assegna tramite sorteggio i Comuni seguendo questi criteri:
 - se si gioca in due, al primo va Firenze, al secondo Siena
 - se si gioca in tre, al terzo va Lucca
 - se si gioca in quattro, al quarto va Pisa
 - se si gioca in cinque, al quinto va Arezzo
 - se si gioca in sei, al sesto va Volterra
- I Comuni non assegnati intervengono nel gioco a seconda dei rapporti con i giocatori
2. consegna ad ogni giocatore la plancia del Mercante e 1.600 fiorini; quindi, mescola le carte Mercator e ne distribuisce sei ad ogni giocatore, posando il resto delle carte sullo spazio della plancia che ne raffigura il dorso
3. mescola le carte Annales, ne seleziona 12 coperte e le colloca nello spazio della plancia che ne riproduce il dorso
4. inserisce in un sacchetto le pedine Benefici
5. pone gli indicatori Valore delle merci sulla cifra 100 dei prezzi di mercato
6. colloca sul primo mese del calendario il segnalino Crono
7. dà il via all'asta per stabilire l'ordine del primo turno

5. Turni di gioco



Un turno di gioco corrisponde ad un mese, per tenere il conto si usa il segnalino Crono, al dodicesimo mese il segnalino torna sulla prima casella dando inizio ad un nuovo anno.

Ad ogni turno:

1. i giocatori partecipano all'asta per determinare l'ordine di gioco (§ 8)

2. il Notaro sorteggia una carta Annales (§ 24)
 3. in base all'andamento degli acquisti e delle vendite delle merci e dell'eventuale utilizzo delle pedine benefici, il Notaro aggiorna il valore delle merci nella sezione Mercato del tavoliere spostando gli indicatori Valore delle merci sulle cifre corrispondenti (§ 21)
 4. al proprio turno un giocatore può eseguire una o più azioni all'interno di tre fasi:
 • **Fase politica** guadagnare la fiducia dei cittadini del proprio e/o di altri Comuni (§ 10); promuovere la realizzazione di opere pubbliche (§ 15); stringere accordi e alleanze con altri Comuni (§ 20)
 • **Fase commerciale** giocare una carta Mercator (§ 22); acquistare e/o vendere partite di merce (§ 21); acquistare fino a tre pedine Benefici (§ 23)
 • **Fase militare** potenziare l'esercito (§ 28), muovere guerra (§ 29)
 Quando si passa da una fase ad un'altra, si conclude quella precedente e non è più possibile effettuare azioni riguardanti quelle precedenti.

6. La plancia del Mercante

Le plance del Mercante sono sei, ognuna attribuita ad un diverso personaggio immaginario che i giocatori scelgono e col quale si identificano per il resto della partita.

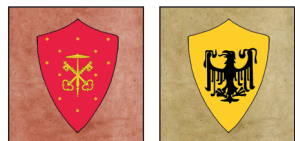


La plancia del Mercante permette al giocatore di tenere sotto controllo la sua situazione patrimoniale. E' divisa in tre sezioni:

- in quella superiore si trovano da sinistra: il ritratto del mercante e il tracciato sul quale vanno collocati i fiorini del suo patrimonio personale, diviso in cinque sezioni, distinte dal colore delle monete (§ 9)
- nella sezione centrale il magazzino delle merci, diviso in 5 riquadri dove vanno liberamente posate le partite di prodotti acquistati (§ 21) e lo spazio dove collocare i Benefici acquistati (§ 23)
- nell'ultima sezione il riquadro Mercato dove vanno collocate le offerte per l'asta che determina l'iniziativa (§ 8) gli spazi dove collocare i segnalini delle compagnie di ventura con le quali si è raggiunto un accordo personale, cioè fra lo stesso mercante e i rispettivi capitani (§ 29), il riquadro Proditor nel quale vanno collocate le somme destinate a indurre al tradimento unità mercenarie nel corso delle battaglie (§ 22 e 38)

La plancia del mercante accompagna il giocatore per tutta la partita e va tenuta costantemente aggiornata.

7. Gli scudi delle fazioni



Gli scudi delle fazioni hanno da un lato i colori dei Guelfi, sul verso quelli dei Ghibellini. Vengono utilizzati per nascondere momentaneamente le offerte per l'asta dei turni di gioco (§ 8), i fiorini proposti dal proditor ai comandanti delle compagnie di ventura per farli tradire durante una battaglia (§ 38), i battaglioni prima di schierarsi per uno

scontro armato (§ 36) e come generici indicatori. Dopo l'utilizzo, gli scudi vanno messi da parte.

8. L'asta per l'ordine di gioco

All'inizio di ogni nuovo mese di gioco si deve stabilire l'ordine con il quale i giocatori si avvicenderanno tramite un'offerta che si effettua collocando i fiorini nello spazio Mercato della plancia del Mercante (§ 6) coperti da uno scudo della fazione cui aderisce (§ 7). Al segnale del Notaro, i giocatori mostrano la somma proposta, l'ordine di gioco va da quella più alta a quella più bassa, in caso di parità si procede con un sorteggio. Le offerte vengono ritirate dal Notaro, che rappresenta il banco del gioco.



I fiorini dell'offerta vanno posati sul riquadro Mercato della plancia Mercante (a sinistra), coperti da uno scudo della propria fazione (a destra)

9. I fiorini



Le monete del gioco sono i fiorini distinti per colori: stagno (grigio scuro) da 1 a 9 fiorini; rame (arancio) da 10 a 90 fiorini; bronzo (marrone) da 100 a 900 fiorini; argento (grigio chiaro) da 1.000 a 9.000 fiorini; oro (giallo) da 10.000 a 90.000 fiorini. Per indicare le cifre in

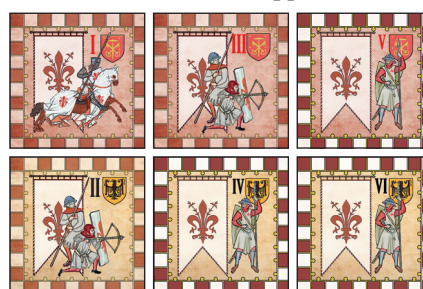
cassa si devono collocare le monete con i valori che la compongono sui relativi riquadri. Ad esempio, per indicare la cifra 1.295, si deve collocare un segnalino da 1.000 fiorini nel riquadro con la moneta oro, uno da 200 fiorini nel riquadro con quella argento, uno da 90 fiorini nel riquadro con quella bronzo e uno da 5 fiorini nel riquadro con quella stagno.

9. Il Comune

I Comuni sono divisi in sei zone, i sestieri, rappresentati da pedine con uno o più soldati. Accanto al gonfalone è impresso il numero del sestiere, quelli dispari appartengono alla fazione del Comune, guelfa o ghibellina.



Ogni sestiere fornisce all'esercito comunale una compagnia di soldati. Il 1° sestiere, quello dei Bellatores, è aristocratico, il 2° e il 3° dei Mercatores è mercantile, il 4°, il 5° e il 6° dei Laboratores rappresentano gli altri strati della popolazione. All'inizio della partita le pedine che rappresentano i sestieri vanno col-



La situazione iniziale dei sestieri di Firenze che aderisce alla fazione guelfa: in alto quelli che sostengono la fazione del Comune, il 1°, il 3°, il 5°; in basso quelli ghibellini, il 2°, il 4°, il 6°

locate negli spazi del tavoliere con lo stemma del loro Comune mostrando il lato della fazione cui aderiscono, nel riquadro superiore i tre sestieri (1°, 3° e 5°) aderenti alla fazione del Comune, in quello inferiore (2°, 4°, 6°) i se-

stieri che sostengono la fazione all'opposizione. Le fazioni sono identificate dagli scudi in alto a destra delle pedine, quelle guelfi dal fondo rosso con le chiavi di San Pietro, quelle ghibelline dal fondo giallo con l'aquila imperiale. Il colore dello sfondo pergameneato delle pedine dei sestieri e del Podestà contribuisce a riconoscere la diversa fazione cui aderiscono (rosso per i guelfi, giallo per i ghibellini).

10. Elezione del Podestà

I giocatori devono cercare di guadagnare la fiducia dei loro concittadini e farsi eleggere Podestà offrendo ai sestieri un contributo che varia a seconda della fazione cui aderiscono e della loro classe sociale.

Conquistando la fiducia di almeno 4 sestieri si diventa Podestà; al giocatore vengono consegnati:



A sinistra il Podestà ghibellino di Siena, a sinistra quello guelfo di Lucca

- il segnalino Podestà con i colori del Comune, girato in modo da mostrare la faccia con i colori della fazione cui aderisce

- la plancia del Comune
- le pedine dei sestieri fidelizzati che vanno collocati nei rispettivi spazi della plancia del

Comune

I sestieri che non hanno dato la loro fiducia al nuovo Podestà o a Podestà di altri Comuni vengono lasciati negli spazi della plancia politica

11. La plancia del Comune

La plancia serve a tenere aggiornata la situazione politico-amministrativa del Comune affidato al Podestà.

20	40	60	80	120	160	240	320
10	20	30	40	60	80	120	160

E' divisa in tre sezioni.

In quella superiore si trovano:

- lo stemma del Comune, lo spazio dove collocare il segnalino del Podestà (§ 10), i sestieri che gli hanno dato la loro fiducia (§ 10), i fiorini della cassa comunale provenienti dalle tasse pagate dai cittadini (§ 14)

In quella centrale:

- i sei riquadri delle opere pubbliche dove vanno collocati i rispettivi segnalini a mano a mano che vengono realizzate (§ 15), i riquadri delle compagnie di ventura assoldate dal Comune (§ 29)

In quella inferiore:

- i tracciati che indicano il crescente livello di fiducia dei cittadini verso l'amministrazione del Podestà grazie alla realizzazione di opere di pubblica utilità (§ 15)

12. Sobillatori

E' possibile cercare di assicurarsi le simpatie dei cittadini aderenti alla fazione opposta a quella del Podestà di un Comune rappresentato, offrendo un contributo ai sestieri ad essa aderenti in modo da renderne più difficile il governo. Il costo è quello previsto per i sestieri della propria fazione. In questo caso, il segnalino che rappresenta il o i sestieri di cui ci si assicura la fedeltà, vanno al giocatore che ha offerto il contributo che li può tenere vicino a sé. Per strappare la fiducia di un sestiere fedele ad un Podestà di fazione opposta, invece, si deve utilizzare un beneficio Proditor (§ 21) e versare il doppio del contributo

base.

Se si desidera proporre un ulteriore cambio di fazione ad un sestiere che aveva già modificato il suo orientamento politico, si deve versare il triplo del contributo base.

Non è possibile far cambiare fazione ad un sestiere per più di due volte da quando un giocatore se n'è assicurata l'adesione la prima volta.

13. Guerra civile

Un Podestà che si è assicurata la fiducia di uno o due sestieri di fazione opposta a quella di un Comune, al suo turno può scatenare una guerra civile con un beneficio Proditor (§ 21). Le regole dello scontro sono quelle delle piccole battaglie campali (§ 41).

Gli insorti sono gli attaccanti ai quali possono essere assegnati Benefici (§ 23). Chi ha scatenato la guerra civile può muovere un contingente verso il Comune per porlo sotto assedio approfittando della sua fragilità, purché riesca a raggiungerlo nello stesso turno di gioco.

Un Comune lasciato sguarnito da compagnie di soldati nel quale la fazione attaccante sia in superiorità numerica può essere conquistato con un Proditor piegando la resistenza dei soldati leali al Podestà e assoggettandone la popolazione; le merci del Podestà estromesso vengono confiscate. Gli insorti detengono il potere in nome di chi ha scatenato il conflitto interno.

Il Podestà estromesso mantiene le sue unità e il suo capitale, ma la pedina che lo rappresenta dev'essere consegnata al vincitore.

14. Le tasse

Tutti i cittadini pagano al Comune le tasse che vanno impiegate per il buon funzionamento della cosa pubblica: 900 fiorini il sestiere dei Bellatores, 600 ogni sestiere dei Mercatores, 300 ogni sestiere dei Laboratores per un totale di 3.000 fiorini che vanno collocati negli spazi della cassa comunale della plancia del Comune.



Il denaro viene versato all'inizio dell'anno e serve a costruire opere pubbliche, ad armare l'esercito cittadino, ad organizzare le feste religiose e quelle laiche.

15. Le opere pubbliche

Per fidelizzare la popolazione, il Podestà può realizzare opere pubbliche che migliorino la sicurezza, incrementino i commerci e stimolino l'orgoglio cittadino. Il denaro pubblico a disposizione proviene dai contributi versati dai sestieri alla cosa pubblica, ma il Podestà può contribuire col suo patrimonio personale.

Le opere pubbliche che è possibile realizzare sono:



mura cittadine in caso di



tadini di 1.000 fiorini per



- **Sicurezza:** 1ª fase Ampliamento delle mura cittadine - 2ª fase Irrobustimento delle torri.

Danno rispettivamente 1 e 2 punti in più alla difesa delle

- **Traffici:** 1ª fase Realizzazione di strade e ponti - 2ª fase Potenziamento delle aree produttive

Migliorano i commerci e aumentano le tasse pagate dai citon

- **Immagine:** 1ª fase Costruzione di una Cattedrale - 2ª fase Costruzione di palazzi pubblici

Inorgogliscono la popolazione e raddoppiano il bonus Buon

governo o Mecenate dato al Podestà.

Ogni lavoro è rappresentato da un segnalino, costa 900 fiorini di materiale da pagare all'avvio dei lavori e 300 di manodopera da pagare alla fine degli stessi. Nella realizzazione delle opere si deve seguire la sequenza precisata sopra, quindi, non è possibile costruire aree produttive se prima non si sono realizzate le strade. I lavori di ogni opera durano tre mesi. È possibile avviare opere di difesa e per migliorare i traffici contemporaneamente, ma per realizzare quelli d'immagine si devono prima terminare le aree produttive e la costruzione delle torri.

Fino a quando l'opera non è stata completata, il segnalino che la rappresenta va tenuto accanto alla plancia del Comune, una volta costruita, va spostato nel riquadro della plancia con l'immagine del tipo di opera.

15.1. Bonus Mecenate

Il Podestà può intervenire con il proprio patrimonio alla realizzazione di un'opera pubblica, guadagnando una maggiore stima da parte dei cittadini. Per ogni opera realizzata il Podestà guadagna un bonus "Buon governo" che può trasformarsi in bonus "Mecenate" se paga la manodopera.

Bonus fazione opposta (per sestiere): 10 fiorini "Buon governo" - 20 fiorini "Mecenate"

Bonus fazione del Podestà (per sestiere): 20 fiorini "Buon governo" - 40 fiorini "Mecenate"

Se si realizza un'opera che dà lustro al Comune, i bonus sono raddoppiati.

20	40		80	120	160	240	320
10	20		40	60	80	120	160

Il tracciato dei Bonus buon governo di un Comune ghibellino: dopo la realizzazione delle prime opere pubbliche, il Podestà ha accresciuto la fiducia dei sestieri che lo sostengono di 60 fiorini e di quelli della fazione opposta di 30 fiorini

Per tenere nota dell'entità dei bonus accumulati da ogni Podestà, si utilizza il riquadro dei bonus, nella parte inferiore della plancia del Comune.

Il riquadro riporta l'incremento dei bonus ad ogni opera realizzata. Per indicarli si può utilizzare un segnalino qualsiasi che va collocato sul riquadro con l'entità dell'incremento; nella linea superiore sono riportati gli incrementi dei sestieri fedeli alla fazione del Podestà, in quella inferiore gli incrementi dei sestieri aderenti alla fazione avversa. Le cifre di colore nero si riferiscono ai sestieri aderenti alla fazione ghibellina, quelli di colore rosso a quella guelfa. Se un sestiere che era all'opposizione aderisce alla fazione del Podestà sostenendolo, i relativi bonus accumulati s'intendono raddoppiati, come se avesse sempre dato la sua fiducia al governante.

Se un avversario intende strappare l'adesione di un sestiere aderente alla fazione opposta, deve versare, oltre al doppio del contributo pagato dal Podestà del Comune per assicurarsi la sua fedeltà, l'importo del bonus raggiunto fino a quel momento; se, invece, è aderente alla sua fazione, deve aggiungere l'importo del bonus al valore del contributo versato al sestiere; a sua volta, il Podestà del Comune può riportare un sestiere alla sua fazione versando il contributo previsto meno il bonus che si era assicurato con la realizzazione delle opere pubbliche. Il bonus viene riconosciuto a lavori completati.

Esempio: sono stati completati i lavori per l'ampliamento delle mura cittadine, se un avversario volesse strappare uno dei sestieri di Laboratores aderenti alla fazione del Comune, dovrebbe versare 140 fiorini anziché 120; se, invece, volesse conquistare la fiducia di un sestiere di Laboratores che non sostiene il Podestà del Comune, dovrebbe versare 70 fiorini anziché 60.

La realizzazione di opere pubbliche porta anche occasioni di guadagno perché per ognuna di esse occorrono

tre partite di materiale edile e due di legname, per le quali sono disponibili 900 fiorini, che vengono vendute al Comune all'inizio dei lavori.

Le feste pubbliche permettono di vendere ai sestieri una partita di stoffe, una di preziosi, una di animali. Sono sei: 1. Carnevale, 2. Pasqua, 3. Torneo, 4. Palio, 5. Santo Patrono, 6. Natale.

Se ne può indire una ogni due mesi a partire dal secondo mese a spese della cassa comunale.

16. Cambio di fazione

Nel corso della partita è consentito cambiare fazione, ma, per trascinare con sé i sestieri fedeli, si deve procedere nel modo descritto nel paragrafo 12 senza bisogno di utilizzare il Proditor. Se il Podestà ha realizzato opere pubbliche, il relativo bonus Buon governo o Mecenate viene detratto da quello necessario per assicurarsi nuovamente l'adesione dei sestieri. Invece, per conquistare il sostegno dei sestieri che erano in precedenza all'opposizione si deve versare il contributo base. Se un altro giocatore ne aveva guadagnato in precedenza l'adesione, si devono concordare con lui le condizioni per il passaggio sotto il governo del Podestà.

17. Gli oppositori

Per quanto riguarda gli oppositori alla sua fazione, il Podestà ha due possibili soluzioni:

- può lasciarli in città, contando di conquistarli tramite un contributo o con il beneficio Proditor, se fedeli ad un altro Podestà

- può esiliarli, rinunciando definitivamente a conquistarne la fiducia e rassegnandosi al fatto che andranno a implementare le armate e le casse comunali della città che li ospiterà, i loro beni - che ammontano al triplo del valore delle imposte - vengono confiscati e depositati nelle casse comunali.

18. Comuni non rappresentati

Se si desidera acquisire un Comune non rappresentato indipendente tramite elezioni, si deve spostare la propria pedina Podestà sul Comune e seguire le procedure descritte nel paragrafo 10. Se si riesce nell'impresa, al giocatore viene consegnato la plancia del Comune e i segnalini dei sestieri che gli hanno dato la loro fiducia da collocare nell'apposito spazio della plancia.

Il Podestà nomina un rappresentante locale a lui fedele, rappresentato dalla pedina Podestà del Comune fidelizzato, perché lo amministri in suo nome; il nuovo Podestà può essere inviato in missione per conquistare diplomaticamente o militarmente altri Comuni più vicini al suo. All'atto della nomina del nuovo Podestà, i cittadini del Comune versano un importo complessivo in tasse di 3.000 fiorini. Sarebbe buona politica promuovere la costruzione di opere pubbliche anche nel Comune acquisito (§ 15). Un Comune può essere conquistato anche con un assedio (§ 44) o indebolendolo con le razzie (§ 43). E' anche possibile fidelizzare a mano a mano sestieri di Comuni non rappresentati non ancora conquistati: il questo caso, il sestiere viene collocato dal giocatore vicino a sé sul tavolo.

19. Podestà esiliato

Il Podestà che perde il governo del suo Comune viene esiliato. Può trovare ospitalità presso un'altra città aderente alla sua fazione assieme alle truppe a lui fedeli. Le sue partite di merce vengono confiscate da chi lo ha cacciato, ma non il suo denaro che può essere investito nell'acquisto di altre merci.

Il giocatore lascia la pedina Podestà, non prende parte al sorteggio per il turno e gioca sempre per ultimo, ma può continuare ad acquistare e vendere merci e benefici. I soldati di ventura da lui assoldati restano ai suoi ordini finché ne paga il compenso mensile.

20. Lega di Comuni

Comuni della stessa fazione possono consorziarsi in una Lega, stabilendo una politica condivisa. Gli accordi possono riguardare: lo scambio di benefici, la mutua difesa, iniziative belliche, vicendevoli sostegni economici. Gli accordi fra giocatori possono essere stretti in qualunque forma. Anche in questo caso, uno o più Podestà devono essere spostati nel Comune del proponente o in un altro Comune della futura lega per stringere l'accordo. Quelli non rappresentati della stessa fazione, se non guidati da un giocatore, non entrano a far parte della lega. Comuni aderenti alla stessa fazione possono, comunque, decidere di muoversi guerra.

21. Il commercio

I giocatori hanno la possibilità di incrementare il loro patrimonio attraverso il commercio, acquistando e vendendo partite di merce, sfruttando i suggerimenti dei propri informatori forniti tramite le carte Mercator (§ 22) e utilizzando i benefici (§ 23) per variare il valore dei prodotti.



L'unità di misura delle merci è la partita rappresentata da segnalini che da un lato hanno stampata

l'immagine di un prodotto con la scritta "1 partita" o "II partite" e dall'altro l'attività cui è destinata. Le tipologie di prodotti che è possibile commerciare sono sei: preziosi (15 partite disponibili per tipo), animali e stoffe (18 partite disponibili per tipo), legname, materiale edile, metalli (24 partite disponibili per tipo).

Il prezzo di ogni prodotto sale e scende automaticamente acquistandolo o vendendolo. Il valore di partenza di una partita è di 100 fiorini e sale o scende di 10 fiorini per ogni partita acquistata o venduta. Se si acquistano più partite contemporaneamente il prezzo è quello fissato al momento della compravendita. Deve trascorrere almeno un mese dall'acquisto per vendere partite di merce. Oltre all'attività di compravendita promossa dagli stessi giocatori, il valore di mercato delle merci dipende anche dagli avvenimenti che intervengono durante la partita, ad esempio, armare l'esercito comunale fa salire automaticamente il prezzo dei metalli e degli animali, le opere pubbliche fanno salire quello del materiale edile e del legname.

È possibile influenzare l'indice dei prezzi utilizzando i benefici "Spada e Scudo" (§ 23) che fanno lievitare (le spade) o scendere (gli scudi) di 10 fiorini per ogni simbolo rappresentato il valore di ogni partita, cioè, da un minimo di 10 ad un massimo di 30 fiorini. Non influiscono sul valore di mercato dei prodotti gli affari proposti dalle carte Mercator (§ 22), tranne che per gli effetti della compravendita.



Le partite di merci acquistate e non ancora vendute vengono conservate negli appositi spazi Magazzino della plancia del Mercante nel modo che si ritiene più idoneo.



Per aiutare i giocatori a seguire l'andamento del mercato, si utilizzano i segnalini **Valore delle merci** che vengono col-

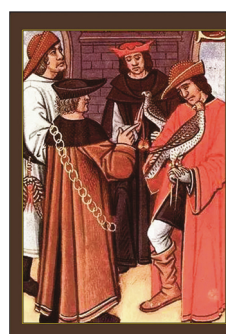
locate sul prezzo corrente segnato nel tavoliere.

130		150	160
170	180		200

A seguito delle transazioni commerciali effettuate dai giocatori, il prezzo di una partita di metalli è salito a 140 fiorini, mentre quello del materiale edile è lievitato fino a 190 fiorini

Il valore massimo di una partita di merce è di 480 fiorini, quello minimo è di 10 fiorini.

22. Le carte Mercator



Le carte Mercator propongono ai giocatori l'acquisto o la vendita di un determinato quantitativo di partite di merce ad un prezzo particolarmente vantaggioso.

Il prezzo proposto non incide sulle quotazioni ufficiali tranne che per il meccanismo di compravendita che prevede sempre variazioni di 10 fiorini in più o in meno a seconda se si acquista o si vende una o più partite di merce.

Ogni giocatore riceve all'inizio della partita sei carte che costano 100 fiorini l'una da corrispondere al banco solo al momento del loro utilizzo.

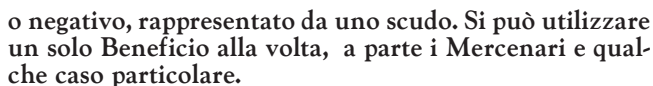
In un anno di gioco si può utilizzare un numero massimo complessivo di carte corrispondente a quello dei giocatori (se i partecipanti sono quattro si possono giocare in totale quattro carte, se sono sei se ne possono impiegare sei e via dicendo), ma un giocatore può utilizzarne anche più di una durante l'anno estromettendo altri giocatori per via del limite al numero di carte che è possibile presentare nel corso dei 12 mesi. Le carte rimaste in mano alla fine dell'anno vanno eliminate.

Il Notaro all'inizio del mese chiede al primo giocatore se intende utilizzare una delle sue carte, se riceve un diniego, ripete la richiesta al secondo giocatore quando arriva il suo turno e così via. Non è obbligatorio giocare una carta in un determinato turno di gioco, ma alla fine del dodicesimo devono essere alienate quelle non giocate. Se un giocatore non è nelle condizioni o non vuole acquistare o vendere l'intera partita di prodotti, può proporre ad altri giocatori di condividere l'affare alle condizioni previste dalla carta, ma dev'essere lui a trattarlo, dividendo poi il ricavato o i prodotti con il socio. E' anche possibile rivendere ad altri giocatori prodotti a prezzi più vantaggiosi rispetto a quelli di mercato.

23. I Benefici

I Benefici danno molteplici vantaggi ai giocatori. Al proprio turno se ne possono acquistare fino a tre pagandoli 100 fiorini l'uno da tenere coperti fino all'utilizzo. I Benefici Spada e Scudo hanno un valore espresso nella pedina che può andare da 1 a 3 punti.

Il valore può essere positivo, rappresentato da una spada,



● **Politici:** quelli con la spada permettono di ridurre da 10 a 30 fiorini il sostegno da corrispondere se si vuole strappare un sestiere ad un altro Podestà; quelli con lo scudo permettono di ridurre da 10 a 30 fiorini il sostegno per ottenere la fiducia di un sestiere che non ha ancora dato l'adesione ad un altro Podestà.

● **Economici:** quelli con la spada incrementano il prezzo di partite di merce indicate dal giocatore, quelli con lo scudo lo riducono del valore in essi riportati; solo in questo caso se ne possono giocare al massimo due contemporaneamente, ma indirizzandoli verso merci diverse.

● **Militari:** quelli con la spada incrementano il valore dell'iniziativa da 1 a 3 punti; quelli con lo scudo permettono di togliere da 1 a 3 punti all'iniziativa di un giocatore avversario; un beneficio con 3 spade riduce il valore di resistenza di un'unità avversaria di 1 punto; quello con 3 scudi permette di reintegrare 1 punto di resistenza di una propria unità.

Proditor:
sobillatore
tradimento
evasione
ladro
spia

- in politica come sobillatore permette di strappare un sestiere che aveva aderito alla fazione di un Podestà (§ 11)

- in battaglia induce una compagnia di ven-

- durante un assedio può far aprire le porte del Comune da un traditore o far fuggire oppositori dal loro Comune (§ 44)

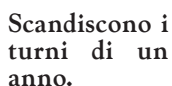
- per farsi assegnare una vicenda selezionata da una carta Annales (§ 24)

- per sottrarre un beneficio o una carta Mercator in possesso di un avversario

Per utilizzare un Proditor basta presentarlo al giocatore avversario o al Notaro.

Dopo l'utilizzo i benefici vanno alienati, per essere reinseriti nel sacchetto quando terminano.

The image shows the front cover of an antique book. The binding is made of dark brown leather, which is heavily decorated with intricate gold-tooled patterns. A large, ornate central medallion is the focal point, featuring a floral design and the word 'MUSEUM' in a stylized font. This central medallion is surrounded by a series of concentric rectangular borders, each containing different gold-tooled motifs, including stars and floral elements. The corners of the cover are also decorated with gold-tooled designs. The overall appearance is one of great craftsmanship and historical value.



Ognuna di esse riporta un avvenimento positivo o negativo.

**Gli Annales
riguardano
tutte le atti-
vità dei centri**

abitati: politiche, diplomatiche, economiche, religiose, militari. All'inizio di ogni anno, il Notaro mescola il mazzo.

seleziona 12 carte, le colloca nello spazio della plancia con il loro dorso e ad ogni turno ne gira una, ne legge il contenuto e l'attribuisce ad un giocatore tramite sorteggio con le pedine Podestà. Il giocatore cui viene assegnata deve rispettarne le indicazioni.

Un giocatore può farsi attribuire dal Notaro la vicenda prima che venga assegnata giocando un Proditor (§ 23) decidendo se riservarla a sé o se indirizzarla ad un altro giocatore che ne deve rispettare il contenuto.

Quando un ciclo di 12 carte ha termine, il Notaro ripete la sequenza dando inizio ad un nuovo ciclo fino al termine della partita.

[illegible]

I giocatori possono decidere di fruire dei servizi di una banca accendendo un mutuo.

I prestiti possono essere concessi al mercante o chiesti da questi nel suo ruolo di Podestà per conto del Comune al Banco Mercantile, rappresentato (ma non posseduto) dal Notaro che deve provvedere a tenere aggiornato il foglio contabile della Banca. Nel primo caso, il Banco dà un importo pari a 100 fiorini per ogni partita di

merce stoccata nel magazzino mercantile, nel secondo caso il prestito è pari al valore del contributo pagato da ogni sestiere. Il mutuo è concesso fino al massimo di 1.000 fiorini. Al prestito viene applicato un interesse di 20 fiorini ogni 100 prestati.

Il Banco ha risorse per un massimo di 10.000 fiorini, esauriti i quali non può prestare denaro.

Il prestito e gli interessi devono essere restituiti entro un anno. Se il mutuo è concesso al mercante e questi non è in grado di restituirli, la banca pignora le partite di merce in suo possesso pagandole 100 fiorini l'una; nel caso continuasse ad essere insolvente, verrebbe imprigionato e il giocatore uscirebbe dal gioco. Se il debito è contratto dal Comune, capitale e interessi devono essere prelevati dai contributi alla fine dell'anno, se dovessero essere insufficienti, i sestieri dovrebbero pagare la differenza togliendo la fiducia al Podestà che verrebbe esiliato.

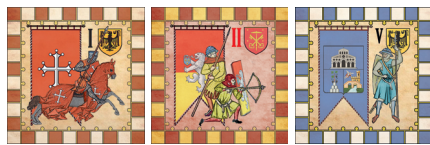
Per intraprendere rapporti diplomatici fra Podestà o fra questi e i Comuni non rappresentati se ne devono evidenziare gli spostamenti muovendo la pedina Podestà per portarla sul Comune dell'altro Podestà o quello da conquistare diplomaticamente. E' consentito tornare indietro nello stesso mese al proprio Comune a condi-

zione che sia possibile raggiungerlo in un solo turno, altrimenti si deve sostare in una tappa intermedia. Anche il movimento di unità militari dev'essere effettuato fisicamente sul tavoliere, utilizzando una pedina di soldati in rappresentanza dell'intero esercito.

Il Podestà e un contingente in pianura si spostano fino a 12 caselle per turno (12 punti di velocità); l'attraversa-

mento di una casella occupata, anche parzialmente, da un ostacolo penalizza il movimento: quelle collinari costano 2 punti di velocità, quelle montane ne costano 6, l'attraversamento di un fiume, tranne che non avvenga attraverso un centro abitato, costa 4 punti.

27. L'esercito comunale



Ogni sestiere fornisce una compagnia di soldati, definita anche unità. Il primo sestiere ne fornisce

una di feditori (cavalieri), il secondo e il terzo due compagnie con fanti lanzalonga e balestrieri protetti dal palvese (un grande scudo rettangolare), gli altri sestieri da fanti.

L'esercito comunale dev'essere formato solo da compagnie aderenti alla fazione del Podestà che viene evidenziata girando le pedine in modo da mostrare in alto a destra lo scudo con i colori della fazione. Ogni pedina ha stampato il numero dell'unità in caratteri romani accanto al gonfalone del Comune.

Ogni unità ha 3 fattori che ne influenzano il movimento sul campo di battaglia e l'azione militare:

- **Attacco (A)** è la capacità offensiva dell'unità
- **Difesa (D)** è la capacità di bloccare gli attacchi del nemico
- **Resistenza (R)** i punti vita disponibili, si dimezzano se le compagnie non sono state armate
- **Tiro (T)** riservato ai soli balestrieri che possono lanciare i quadrelli fino a 2 caselle di distanza
- **Movimento (M)** il numero di spazi che è possibile percorrere in un turno

I fattori sono espressi dai seguenti valori:

- **Fanti** A 1 - D 1 - R 2 - M 2
- **Fanti con palvese** A1 - D 2 - T1 - R 2 - M 1
- **Feditori** A 2 - D 1 - R 2 - M 4

28. Armamenti

I sestieri provvedono all'armamento dei soldati attraverso le loro risorse. La preparazione dell'esercito cittadino può avvenire in qualunque momento della partita.



Per armare i cittadini ad ogni sestiere viene fornita una partita di metallo e a quello di Bel-latores anche una di cavalli. I sestieri indicano un'asta pubblica con aggiudicazione al mi-

glior offerente partendo dalla base di 480 fiorini per il primo e di 300 per gli altri, le offerte devono essere posate coperte nello spazio Mercato. In caso di offerta identica fra più giocatori, la preferenza va data a quella del Podestà del Comune o appartenente alla sua fazione, se di un Comune diverso, o tramite sorteggio con le pedine dei Podestà.

Per i Comuni non rappresentati si segue la stessa procedura, ma, per farlo, occorre che un Podestà acquisisca la fiducia di almeno due sestieri per indire un'asta.

Se l'esercito comunale non viene armato, in caso di battaglia le compagnie perdono 1 punto di resistenza.

29. La guerra

La guerra fra Comuni o fra leghe può essere scatenata all'improvviso da un giocatore che invia il suo esercito di fronte al Comune sfidato oppure può essere preventivamente annunciata da un giocatore (lo sfidante) ad un altro (lo sfidato). Nel turno della dichiarazione di guerra i due contendenti chiedono ai rispettivi alleati se intendono sostenerli, quindi, l'attaccante sceglie il luogo dello scontro indicandone la casella e precisando in che turno vi schiererà il suo esercito. La casella dev'essere raggiungibile da ambedue nello stesso turno.

Lo sfidante può accettare luogo e momento o proporre uno diverso: se è successivo a quello scelto dall'attaccante e questi non accetta la nuova proposta, allo sfidato e ai suoi alleati viene tolto 1 punto vittoria (§ 3); se, invece, è antecedente e l'attaccante rifiuta di combattere è a lui e ai suoi alleati che viene tolto 1 punto vittoria.

Nel mese scelto per lo scontro, al turno di uno dei due contendenti o di un alleato che partecipa alla battaglia, dopo aver terminato le operazioni della fase politica e di quella commerciale, i due eserciti vengono spostati sul luogo fissato. E' consigliabile usare una sola pedina in rappresentanza dell'intero esercito per non rivelarne la consistenza. Gli alleati possono partecipare allo scontro, purché possano raggiungere il luogo fissato o il Comune di uno dei due sfidanti (luogo di raccolta) prima che giungano a destinazione. Questo è l'unico caso nel quale più giocatori possono agire contemporaneamente anche se non è il loro turno. Si deve lasciare almeno una compagnia in ogni Comune coinvolto.

Comuni non assegnati ad alcun giocatore, anche se della stessa fazione, restano neutrali.

Una spedizione militare che coinvolga da tre compagnie in su dev'essere accuratamente preparata da un punto di vista logistico perché ha un notevole costo che dipende dall'entità e dal tipo di forze e dalla distanza che dev'essere coperta per raggiungere il campo di battaglia.

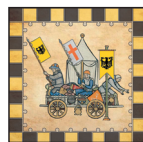
Una compagnia di cavalleria costa 60 fiorini per ogni casella percorsa, una di fanteria 40 fiorini. Un contingente composto da 3 compagnie di feditori e da 6 di fanteria che deve percorrere 6 caselle ha un costo di 2.520 fiorini. nessun costo per spostamenti di una casella.

Non appena le pedine che rappresentano i due eserciti avversari si trovano sulla casella dello scontro, il Notaro sospende la normale attività fino a quando la battaglia non ha termine. In caso di guerra che lo coinvolge, il Notaro deve cedere momentaneamente il suo incarico ad un altro giocatore. Il giocatore che ha dichiarato guerra è l'attaccante, l'altro il difensore.

Terminata la battaglia, le unità devono attendere un turno prima di rientrare nei loro Comuni.

Il turno del giocatore nel corso del quale è avvenuta la battaglia ha termine a scontro concluso.

30. Il Carroccio



La pedina Carroccio/Trabucco viene utilizzata durante le grandi battaglie campali (§ 36) mostrando il primo, mentre il secondo va utilizzato durante gli assedi (§ 44).

Il Carroccio è un carro pavesato con i colori della fazione; durante la battaglia sta in posizione protetta alle spalle delle truppe schierate.

Nel gioco ce n'è uno per fazione. Il carroccio viene collocato sotto la pedina del comandante e va difeso sempre perché la sua conquista determina la sconfitta dell'esercito; per farlo basta far fuggire il comandante avversario (§ 42). Il Carroccio non combatte.

31. Le compagnie di ventura



I giocatori possono avvalersi dei servizi di compagnie di ventura mercenarie.

Le loro pedine sono identificate da uno scudo con i colori e i simboli del loro capitano. I mercenari hanno in alto a destra lo scudo della fazione di chi li assolda.



Pescando il Beneficio che la identifica, ci si possono assicurare i servigi di una compagnia di ventura; il Beneficium può essere tenuto nascosto fino a quando non si decide d'ingaggiarla versando un compenso che può andare da un minimo di 500 fiorini in

su a scelta del giocatore. Per proseguire il contratto, il compenso fissato va corrisposto all'inizio di ogni anno, a partire da quello d'ingaggio.

Il compenso può essere sostenuto dal Comune o dal Podestà, in questo caso la compagnia di ventura gli resta fedele fino a quando viene pagata, se non s'intende più farlo, viene messa all'asta, passando sotto le insegne del maggiore offerente, o viene scartata.

Il giocatore che ha deciso di ingaggiare una compagnia di ventura deve tenere le pedine che la formano nel riquadro ad esse dedicato nella plancia del mercante o del Comune. Se la compagnia di ventura deve combattere, nel riquadro va posto il Beneficium che la rappresenta.

Se un giocatore pesca due o più Benefici "Compagnia di ventura", può tenerli tutti o offrirli agli alleati.

Le compagnie di ventura sono formate da un'unità di feditori che rappresenta il capitano con un valore d'attacco di 2 punti e di difesa di 2, una di palvesari, una di fanti con gli stessi valori di quelle comunali. Un capitano di ventura può essere nominato comandante dell'esercito.

Se si cattura il capitano, si può assoldare l'intero contingente dopo la battaglia. Le compagnie di fanti perse in battaglia vengono reintegrate dopo lo scontro, ma, se viene eliminato il capitano, la compagnia si scioglie.

E' consentito rivelare l'assoldamento di una compagnia di ventura al momento di schierare le truppe sul campo della contesa pagando contemporaneamente il compenso.

32. Il comandante

Il comandante è rappresentato in battaglia da una delle compagnie di feditori a scelta, può essere anche un capitano di ventura. Se il comandante viene eliminato o catturato, la battaglia ha termine con la sconfitta del suo esercito.



Se si decide che sia un Podestà a comandare l'esercito, si deve associare la pedina che lo rappresenta a quella di feditori del suo Comune e l'unità riceve 1 punto in più di resistenza, ma, se viene eliminata, il giocatore esce dalla partita. Più Podestà possono partecipare ad una battaglia, purché aggregati a compagnie di feditori.

Se il Podestà comanda l'esercito la sua pedina aggiunge 1 punto alla difesa del raggruppamento nel quale si trova (§ 33).

33. Schieramento

La battaglia viene combattuta nello spazio Campo della contesa della plancia politica. I due eserciti si fronteggiano schierandosi entro la seconda linea di caselle del lato lungo del campo.

L'esercito va diviso in tre gruppi di pedine (i battaglioni) con pedine singole o impilate a due a due (raggruppamento o gruppo), disponendosi al centro e alle due ali dello schieramento; si può costituire un quarto gruppo (la retroguardia) a difesa del comandante e del carroccio. I raggruppamenti sommano i rispettivi punti d'attacco e di difesa, ma non quelli di resistenza che restano individuali; la compagnia in cima al gruppo viene considerata in prima linea e sostiene lo scontro, quella sotto, in seconda linea, resta di riserva dando il cambio alla prima se subisce dei danni. Le unità in gruppo aggiungono 1 punto alla difesa.

In genere, non si possono creare gruppi mettendo insieme unità di vario tipo, ma si devono rispettare queste regole:

- due compagnie di feditori
- una compagnia di fanti con palvese e di fanti
- due compagnie di fanti

Altre combinazioni non sono ammesse.

All'inizio è permesso coprire ogni compagnia o raggruppamento di pedine con uno scudo della fazione per non rivelarne il tipo e la forza di combattimento.



In alto: le truppe ghibelline schierate, coperte dallo scudo della fazione per non rivelarne la forza.

In basso: lo schieramento viene rivelato e mostra le truppe senesi alleate con quelle di Empoli e di Poggibonsi più l'ausilio delle compagnie di ventura del Grifone e delle Bande. A comandare l'esercito è il capitano di ventura del Grifone. Notare la disposizione delle unità con palvese che coprono tutto lo schieramento, potenziando la difesa dello schieramento

Le compagnie di fanti con palvese coprono, oltre alla casella davanti alla loro, anche quelle a destra e a sinistra, quindi, una compagnia o un gruppo - di fanti o di feditori - che si trova a fianco di un'unità munita di palvese, aggiunge 1 punto al suo valore di difesa.

Il complesso dei punti di attacco e difesa di un battaglione ne rappresenta la forza e va calcolato prima della battaglia. I punti di attacco e difesa di tutti le compagnie che compongono i battaglioni più quelli del comandante danno la forza complessiva del contingente e sono una delle componenti per determinare l'iniziativa (§ 35).

Se una compagnia viene colpita, dietro la pedina va posto un segnalino danni come descritto al § 36.7.

34. I Benefici in battaglia

I giocatori possono selezionare prima della battaglia un Beneficium ogni due compagnie arrotondato per difetto. Nel caso di battaglia affrontata da una lega di Comuni, i giocatori possono accordarsi prima sui Benefici da mettere insieme. I benefici sono tutti a disposizione del comandante che decide a mano a mano che la battaglia si svolge come e a chi assegnarli.

I benefici Spade e scudi possono essere usati nei seguenti casi:

1. Le spade aggiungono da 1 a 3 punti al totale di quelli del proprio schieramento per determinare l'assegnazione dell'iniziativa; gli scudi tolgono da 1 a 3 punti al totale dello schieramento avversario
2. Tre spade, anche sommate fra più segnalini, tolgono 1 punto alla resistenza di una compagnia avversaria
4. Tre scudi, anche sommati fra più segnalini, ripristinano 1 punto alla resistenza di una propria compagnia

35. Iniziativa

I giocatori stabiliscono l'iniziativa della battaglia sommando i punti di attacco e difesa di tutte le compagnie che compongono l'esercito più 1 punto per ogni Podestà schierato, la somma può essere implementata dall'utilizzo di uno o più Benefici, fino al massimo di tre: ogni spada raffigurata incrementa di 1 punto il proprio totale, ogni scudo rappresentato toglie 1 punto al totale dell'avversario. Se il risultato finale è identico, inizia l'attaccante.

Esempio: un esercito ghibellino (attaccante) è composto da una compagnia di ventura (9 punti), da due compagnie di feditori comunali (6 punti), 3 di fanti con palvese, 4 di fanti (17 punti), per un totale di 32 punti; si scontra contro un esercito guelfo composto da una compagnia di

ventura (9 punti), due compagnie di feditori comunali di cui una con con Podestà (7 punti), 3 compagnie di fanti con palvese, 4 di fanti (17 punti) per un totale di 33 punti. Il primo giocatore utilizza un Beneficium con tre scudi, il secondo giocatore utilizza un Beneficium con 2 spade; risultato: 32 contro 33+2-3 = 32. Il risultato è pari, inizia l'esercito ghibellino che è l'attaccante.

36. La battaglia campale

Lo scontro è diviso in singole fasi secondo questa sequenza:

1. movimento
2. tiro
3. combattimento
4. riordino

Ogni unità può effettuare un solo movimento, un solo attacco, un solo tiro, un solo riordino per turno di gioco. In qualunque momento dello scontro si può cercare di indurre una compagnia di ventura nemica a tradire il proprio schieramento.

36.1 Fase di movimento

I giocatori spostano una compagnia o un gruppo alla volta, alternandosi fra loro a partire da chi ha l'iniziativa, fino al limite massimo del loro fattore di movimento.

36.2. Fase di tiro

I balestrieri possono effettuare un tiro, sempre alternandosi con quelli avversari, verso le unità che si trovano entro 2 caselle di distanza

36.3. Fase di combattimento

Le compagnie che a seguito del loro movimento entrano in contatto con unità avversarie, si sfidano in combattimento.

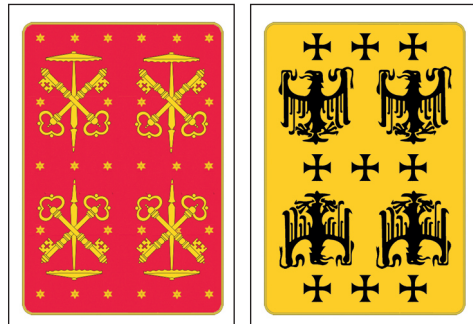
36.4. fase di riordino

I comandanti possono decidere:

- di sostituire le compagnie in prima linea con quelle in seconda linea dei raggruppamenti
- di far ritirare le compagnie o i gruppi che si trovano in difficoltà, a condizione che abbiano ancora punti movimento residui da spendere
- di utilizzare uno o più benefici fino ad un totale di tre spade per accentuare un danno subito da un avversario a seguito dello scontro o uno o più benefici fino ad un totale di tre torri per ridurre il danno subito da una compagnia o da un raggruppamento

Con la fase di riordino, termina un turno. Se il giocatore che ha l'iniziativa ha vinto la maggior parte degli scontri (incluso il tiro dei balestrieri), mantiene l'iniziativa; se ha perso la maggior parte degli scontri, la perde; in caso di situazione di parità, si deve fare il conto dei danni inflitti dopo la fase di riordino e l'iniziativa va a chi ne ha procurati in maggior misura; in caso di ulteriore parità, l'iniziativa va a chi non l'aveva in precedenza.

36.5. Come si combatte

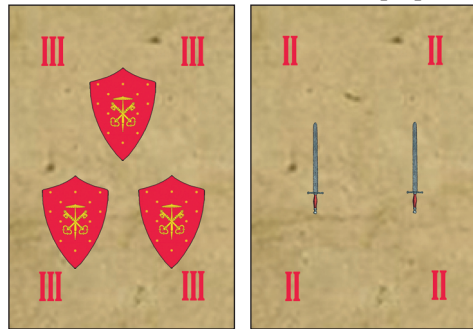


Quando due segnalini o gruppi vengono a contatto, lo scontro viene risolto tramite le carte della contesa. Le carte possono avere da una a quattro spade che rap-

presentano i punti d'attacco o da uno a quattro scudi che rappresentano i punti di difesa, la nona carta raffigura

un guerriero che rappresenta il bersaglio.

Le modalità di scontro sono di due tipi a scelta dei giocatori che devono concordarne il tipo prima della battaglia:



- **Spade contro scudi** ogni giocatore prende le quattro carte con le spade e le quattro con gli scudi che hanno il dorso con i colori della propria fazione, for-

mano due mazzetti che mescolano separatamente, quindi, girano contemporaneamente la prima carta del mazzetto delle spade e di quello degli scudi e sommano i rispettivi punti d'attacco al fattore d'attacco dell'unità o del raggruppamento e quelli di difesa al fattore di difesa dell'unità o del raggruppamento, se la somma dei punti d'attacco supera la somma di quelli dei punti di difesa dell'avversario, si infligge un danno, in caso contrario il colpo è parato.

Esempio, un gruppo di feditori guelfi si scontra contro un gruppo di feditori ghibellini. Entrambi i gruppi hanno 4 punti d'attacco e 3 di difesa (si ricorda che i gruppi aggiungono 1 punto alla difesa). I contendenti, dopo avere diviso le spade dagli scudi, mescolano i due mazzetti e girano la prima carta da ognuno di essi con questo risultato:

Guelfi: 3 spade, 2 scudi

Ghibellini: 2 spade, 4 scudi

I Guelfi totalizzano 7 punti d'attacco e 5 di difesa, i Ghibellini 6 punti d'attacco e 7 di difesa, i punti di difesa dei ghibellini pareggiano quelli d'attacco dei guelfi, mentre i 6 punti d'attacco dei ghibellini superano di 1 punto i 5 punti di difesa dei guelfi che perdono lo scontro e subiscono 1 punto di danno



- **Duello** I giocatori prendono la carta con due spade, quella con uno scudo e quella con il guerriero, quindi, scelgono via via una carta, posandola contemporaneamente sul

tavolo e confrontandola, se le due spade si scontrano contro la carta con il guerriero, si aggiungono 2 punti al fattore d'attacco dell'unità o del raggruppamento, in tutti gli altri casi il colpo è parato.

Esempio, i giocatori scelgono via via una carta e la posano sul tavolo, ecco i risultati:

Guelfi scudo - Ghibellini 2 spade

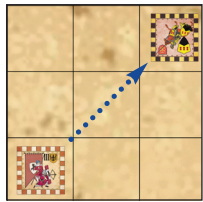
Guelfi 2 spade - Ghibellini guerriero

Dal momento che le due spade dei guelfi si sono scontrate contro il guerriero dei ghibellini e che il colpo con le due spade dei ghibellini si è scontrato contro lo scudo dei guelfi, non è necessario girare la terza carta; i guelfi infliggono 2 punti che sommati ai 4 del loro fattore d'attacco lo portano a 6 punti contro i 3 di difesa del gruppo ghibellino infliggendogli 1 punto di danno.

36.6 Tiro dei balestrieri

I balestrieri tirano contro un avversario scelto dal giocatore che deve trovarsi entro 2 caselle di distanza, purché

in linea retta o in diagonale.



Il giocatore che riceve il colpo, dopo averle mescolate, deve collocare le 4 carte con lo scudo sul tavolo coperte, l'avversario fa altrettanto con le sue 4 carte con le spade, entrambi girano la prima carta: se il totale delle spade supera quello degli scudi, il colpo è andato a segno e la pedina subisce un danno, in tutti gli altri casi il colpo è mancato.

I balestrieri non possono tirare se il bersaglio sta duellando contro unità amiche.

36.7 Danni



Quando un colpo va a segno, chi l'ha subito riceve un segnalino Danno -1 che va collocato sotto la pedina leggermente sporgente in modo che si possa leggere la scritta. Se il colpo

viene subito dalla compagnia in prima linea di un raggruppamento, il segnalino del danno va collocato fra le due pedine; se si decide di scambiare la posizione fra le due compagnie, il segnalino del danno va spostato in fondo al gruppetto.

Se la compagnia subisce un secondo colpo, il segnalino dei danni va girato in modo da mostrare il lato Danni-2. Se una compagnia che aveva subito due danni viene colpita una terza volta, viene eliminata.

36.8 Attacco multiplo

Se una compagnia o un raggruppamento è libero, può dare manforte ad un'unità amica contrapposta ad un avversario, aggiungendo i propri punti d'attacco, ma non quelli di difesa e quelli di resistenza che restano separati.



36.9 Turni successivi

Terminato un turno con la fase di riordino, i giocatori possono dare vita ad una nuova sequenza di azioni: quindi, possono muovere nuove unità o nuovi raggruppamenti ovvero possono spostare quelle/i ancora impegnate/i in combattimenti per farle/i arretrare o avanzare; possono effettuare un nuovo tiro con i balestrieri e dar vita a nuovi duelli o proseguire quelli in corso.

37. Fuga

Se una compagnia o un gruppo rischiano di essere eliminati, possono cercare di tornare verso il proprio schieramento, ma a condizione che abbiano ancora punti di movimento a disposizione e che possano mettersi al riparo dietro la linea di difesa del proprio esercito.

38. Il Proditor in battaglia

I Benefici Proditor possono sottrarre un beneficio all'avversario o far tradire una compagnia di ventura, uno dei maggiori pericoli in battaglia.

Chi assolda una o più compagnie di ventura fissa al momento dell'ingaggio un compenso che mantiene nel tempo, ma prima di una battaglia può decidere di offrire un compenso extra per cercare di evitare possibili tradimenti. Questa cifra viene collocata sotto il Beneficium che rappresenta la compagnia di ventura nel riquadro della plancia del mercante o del Comune ad essa riservato. Se un giocatore decide di provare a comprare il suo tradimento, deve utilizzare un Proditor e collocare sul riquadro con la sua immagine della plancia Mercante la somma che propone coprendola con uno scudo della propria fazione. Il Notaro confronta l'offerta con il prezzo pattuito da chi si era assicurato i servizi della compagnia, comprensivo del costo d'ingaggio e del compenso extra, se è superiore la compagnia tradisce, in caso contrario, la

fazione non potrà cercare di far tradire una compagnia avversaria per il resto della battaglia. In questo caso, però, la cifra offerta al capitano di ventura non va corrisposta. La compagnia di ventura che tradisce viene mossa da chi ne ha comprato i servizi e può attaccare unità avversarie che azzerano i punti di difesa.

Se la compagnia traditrice attacca il comandante nemico, lo costringe a fuggire lasciando il carroccio al nemico e costringendo il suo esercito ad abbandonare il campo di battaglia.

Se il capitano di una compagnia di ventura comanda l'esercito, non può essere comprato.

39. Perdite in battaglia

Mentre i punti di resistenza perduti durante uno scontro possono essere recuperati automaticamente a battaglia finita, le perdite di soldati comunali non possono essere reintegrate prima di 12 mesi e il sestiere per tutto il periodo, restando spopolato, non può pagare contributi.

40. Rotta

Il battaglione in difficoltà perché ha perso tutti i punti di resistenza va in rotta (tranne che il giocatore non decida di mantenerla in campo) e fugge dal campo di battaglia.

41. Piccola battaglia campale

Se le compagnie di ogni contingente impegnato in uno scontro sono meno di sei, il contingente viene diviso in tre gruppi da una o due compagnie ciascuno. Le regole sono le stesse di una grande battaglia campale.

42. Fine di una battaglia

Una battaglia si conclude quando uno dei contendenti decide di lasciare il campo della contesa o se si cattura o elimina il comandante o il carroccio. A chi vince vengono attribuiti 3 punti vittoria, mentre a chi perde ne vengono tolti 3. Se si cattura il Carroccio, viene attribuito 1 punto vittoria a tutti i Comuni vincitori della battaglia, mentre ne viene tolto 1 a tutti quelli sconfitti. Si può concordare una resa trattandone le condizioni, ma mantenendo il carroccio. In questo caso al vincitore vanno 2 punti e lo sconfitto ne perde 2.

43. Razzie



Una compagnia di feditori di Lucca razza il territorio intorno a Pistoia

La razzia interessa l'area produttiva intorno al Comune. Se non è rappresentato basta una sola compagnia di cavalleria per condurla perché nessuna delle fazioni all'interno di esso tenterebbe una sortita per il timore che l'altra possa prendere il governo cittadino. Se il Comune è rappresentato decide il giocatore.

Le razzie riducono le ricchezze dei cittadini perché ne distruggono le aree produttive, se sono ripetute nel

corso di un anno possono portarli alla povertà: la prima procura a chi la fa 1.500 fiorini, la seconda 900 e la terza 600. Per ognuna di esse scende la disponibilità di denaro e il contributo alla cosa pubblica diminuiscono in proporzione: dopo la prima i cittadini possono pagare 1.500 fiorini l'anno, dopo la seconda 600, dopo la terza nulla.

44. Assedio

Per assediare un Comune l'attaccante sposta il contingente sulla plancia di fronte ad esso, il Notaro gli consegna il Trabucco con il quale deve cercare di vincere la resistenza delle mura. Non è necessario dichiarare





guerra.

Se l'opposizione interna è di almeno due sestieri e il Podestà attaccato non gode di più di 40 fiorini di bonus Buon governo o Mecenate, gli assediati restano automaticamente all'interno delle mura cittadine, la stessa cosa avviene per i Comuni non rappresentati.

Gli assedi vengono decisi dalle carte della contesa con il metodo spade contro scudi. Gli assediati possono solo difendersi, quindi, devono utilizzare solo le quattro carte con gli scudi, mentre gli attaccanti utilizzano le quattro carte con le spade. Le mura cittadine hanno 2 punti di valore base attribuiti sia alla difesa che alla resistenza, 3 e 3 se sono state irrobustite le mura, 4 e 4 se sono state costruite le torri. Per vincerle la resistenza si usano i trabucchi che hanno un valore d'attacco di 2 punti, non si possono usare i Benefici. I giocatori mescolano i rispettivi mazzetti di carte lasciando coperte e pescano la prima confrontando il risultato e sommandolo i rispettivi punti di difesa e d'attacco, quindi, mescolano nuovamente le carte ripetendo l'operazione per ogni lancio del trabucco.

In un turno possono essere effettuati 4 tiri.

Un assedio potrebbe protrarsi per più turni, ma sarebbe preferibile toglierlo se alla fine dei lanci di proiettili le mura resistono ancora, se non si vuole correre il rischio di venire attaccati da altri eserciti che decidono di intervenire in aiuto del Comune assediato. Se il Comune non rappresentato non ha stretto un'alleanza con un altro Comune, in caso di successo del soccorritore, l'aiuto prestato gli varrebbe l'adesione gratuita dei sestieri della sua fazione.

Un altro modo per penetrare all'interno delle mura cittadine è l'utilizzo di un beneficio Proditor che induce i sestieri aderenti alla fazione dell'assediante ad aprire le porte del Comune.

Se si riesce a vincere l'opposizione dell'assediato (azzerando i punti di resistenza delle mura, o utilizzando un Proditor), si penetra all'interno del centro abitato: se il Comune non è rappresentato gli abitanti si arrendono automaticamente, se è rappresentato decide il suo Podestà. Lo scontro si svolge secondo le norme che regolamentano la piccola battaglia campale (§ 41).

Durante la battaglia cittadina eventuali sestieri di fazione opposta a quella del Podestà possono intervenire in aiuto dell'attaccante se questi gioca un Beneficio Proditor favorendone la fuga prima di iniziare l'assedio e/o aprendo le porte cittadine.

Se un assedio viene tolto prima di entrare in città, il contingente può tornare al Comune di provenienza nello stesso turno; se, invece, si è riusciti a penetrare all'interno delle mura, l'esercito vincente può tornare a quello di provenienza nel turno successivo.

E' consentito assediare un Comune della stessa fazione, purché non faccia parte della stessa lega perché, in caso contrario, se ne verrebbe automaticamente espulsi.

45 Comune conquistato

Se il Comune viene conquistato tramite una battaglia o un assedio, il vincitore ha l'adesione automatica dei sestieri della sua fazione, ma deve chiedere ad ogni sestiere di fazione opposta che gli giuri fedeltà, la risposta viene data tramite la pesca di una carta della contesa:

1. Il sestiere si rifiuta di giurare fedeltà e i suoi cittadini vanno in esilio volontario
2. Il sestiere è disposto a giurare fedeltà, ma il vincitore deve dare il contributo maggiorato, se non vuole affrontarlo, i cittadini che ne fanno parte vanno in esilio
3. Il sestiere è disposto a giurare fedeltà, ma il vincitore

deve dare metà del contributo maggiorato, se non vuole affrontarlo, i cittadini che ne fanno parte vanno in esilio

4. Il sestiere giura fedeltà al vincitore

Ad ogni sestiere esiliato vengono confiscati i beni corrispondenti al triplo del valore del loro contributo alla cosa pubblica il cui introito va ad impinguare le casse comunali.

45.1. Comune impoverito dalle razzie

Il Comune stremato dalle razzie può essere conquistato dallo stesso Podestà che le ha organizzate o da un altro. Anche in questo caso, i sestieri della fazione del proponente aderiscono senza condizioni, mentre per quelli di fazione opposta si deve seguire la procedura descritta prima.

Il problema di fondo in un Comune che ha subito molte razzie sono le condizioni di povertà dei cittadini che non consentono loro di versare contributi alle casse comunali. Per far ripartire l'economia, il Podestà deve versare (a spese sue o del suo Comune) ai cittadini una somma che permetta loro di riattivare la produzione e ricostituire le ricchezze. Più alta è questa somma, prima la cosa pubblica riceve contributi: versando un terzo della somma occorrono 24 mesi, versandone metà occorrono 12 mesi, versandoli tutti già dall'inizio del nuovo anno i cittadini possono pagare le tasse.

Il governo viene affidato ad un Podestà fedele a quello che ha conquistato il Comune.

46. Le tasse in un Comune con meno abitanti

I sestieri che hanno perso una parte della popolazione a causa di un esilio o per le perdite in battaglia danno un contributo proporzionale al numero di sestieri presenti e a quello del loro censo. Si rammenta che i Bellatores versano 900 fiorini di contributi all'anno, i Mercatores 600, i Laboratores 300 fiorini. Il Notaro deve annotare la nuova situazione fiscale.

47. Accoglienza di rifugiati

Il Podestà che accoglie fuorusciti da un altro Comune deve provvedere al loro mantenimento versando il corrispettivo del loro contributo alla cosa pubblica per aiutarli a inserirsi nella nuova realtà comunale. A partire dal nuovo anno i nuovi cittadini forniranno un contributo al pari di quelli nati nel Comune. Il Notaro deve tenerne nota.

48. Fine della partita e punti vittoria

Al termine prefissato della partita ad ogni giocatore vanno assegnati o tolti i punti secondo il meccanismo descritto nel paragrafo 3. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto vince la partita.

Sito web ed espansione wargame

All'indirizzo telematico www.fabra.biz/1200/index.html è possibile visionare e scaricare esempi di gioco, note sul progetto e sull'autore, schemi di moduli. E' disponibile un'espansione wargame per disputare battaglie, anche autonome, con regole più sofisticate e su una plancia apposta. Per scaricarla occorre collegarsi al sito tambucrate.com e cliccare sull'icona Catalogo giochi o Games e cercare l'espansione "Espansione Wargame".

Qualche notizia sull'autore

Fin da bambino ho avuto due grandi passioni: la storia e i giochi da tavolo. Crescendo ne ho sviluppato un'altra, la comunicazione, che mi ha portato negli anni ad abbracciare la carriera giornalistica. Da qualche anno sono in pensione e sono tornato ad occuparmi a tempo pieno delle altre due mie passioni, quella per la storia che non mi ha mai lasciato e quella per i giochi da tavolo che ho ritrovato.

Ho riesumato qualche vecchio progetto, rimasto allo stato di bozza, e lavorando alacremente ho scritto

prima il regolamento di gioco di Sachsen (ambientato nella prima metà XVIII secolo), poi di Latium (VIII secolo a. C.), di 1200 (medioevo), 1701 (inizio XVIII secolo), Tyrannos (V secolo a. C.) e 1933 sette anni alla guerra che si svolge nel periodo prebellico in Europa. Da qualche tempo ho cominciato a prendere in esame la possibilità di distribuire i miei giochi tramite il sistema Print and Play, infinitamente meno costoso per chi acquista un gioco da tavolo e con inesauribili possibilità di fornire aggiornamenti, modifiche, espansioni agli acquirenti che non devono essere sottoposti a ingenti spese per avere l'ultima edizione di un prodotto. Il primo gioco da me realizzato con questo sistema ha per tema la Guerra dei sette anni. Tutti gli altri giochi da me già creati e i nuovi progetti saranno allineati con questo sistema che, da quel che ho avuto modo di constatare, è molto apprezzato da un target apprezzabile di appassionati dei giochi da tavolo.

Mi sono occupato anche della grafica dei giochi (migliorabile, lo so). In genere, si tratta di giochi di politica che affondano le radici in periodi storici che mi hanno sempre affascinato, ma mi piacerebbe sviluppare altri regolamenti per altri periodi storici.

L'idea è quella di avvicinare alla grande storia tanti giovani attraverso il gioco, divertendoli e stimolandone la curiosità. Peraltro, le regole dei giochi partono da una realtà storica perfettamente identificata per discostarsene inevitabilmente per le strategie messe in campo dai giocatori, insomma, sono pretesti sui quali impostare con assoluto equilibrio una partita che si svolge

in un contesto storico preciso.

Forse i puristi della storia storceranno il naso per qualche alterazione politica, sociale e geografica resa necessaria per garantire l'equilibrio del gioco. Comunque, lo scopo non è quello di ripercorrere le vicende accadute, ma quello di permettere a chi si trova davanti al tavoliere di reinterpretare certe situazioni mettendo in gioco le proprie capacità politiche.

Il mio augurio è che grazie ai miei giochi si possa trascorrere qualche ora stimolante, divertente e - perché no? - istruttiva.

“Ma se in vece fossimo riusciti ad annoiarvi, credete che non s'è fatto apposta”.

Ringraziamenti

Ringrazio mio figlio Alessio, il caro amico Manuele Demi, gli amici della Tana dei Goblin di Siracusa Carlo Caldarella, Salvo Tricky Tringale, Salvo Chilardi, Jacopo Di Gesù, Mauro Faina di Casus Belli e, in ultimo, ma non ultimo mio nipote Roberto Fabra per i loro preziosi consigli che mi hanno permesso di arricchire il gioco e di renderlo, spero, più avvincente. Infine, grazie a chi ha creduto nel mio progetto comprando questa scatola. Buon divertimento.

Questo gioco è dedicato alla mia cara moglie Giusy che mi è stata vicina nella mia grata fatica e a mio figlio Alessio che ha messo a dura prova le regole di questo gioco prima di licenziarlo.