

Sieben Jahre



Regolamento

PRESENTAZIONE E COMPONENTI DEL GIOCO

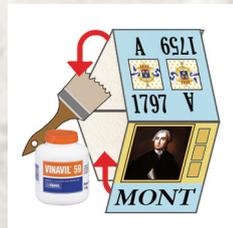
Sieben Jahre è ambientato nel periodo della Guerra dei 7 anni (1756-1763) che vide contrapposte da un lato la coalizione guidata da Austria e Francia e dall'altro quella guidata da Regno Unito e Prussia. Altri Stati europei presero parte al conflitto che si allargò dal Vecchio continente alle colonie dei francesi e degli inglesi. I giocatori assumono la guida di una delle due coalizioni e, gestendo con attenzione le risorse economiche a disposizione, devono organizzare le campagne militari, sia di terra che di mare, conquistando gli obiettivi assegnati; è possibile giocare da soli con la modalità scenario.

Il materiale di gioco è composto da: **tavole** da cm. 21x29,7 (le sezioni della plancia politica vanno rifilate) **pedine** tridimensionali da cm. 1,5x6; **cartellini** da cm. 2,7x5,4; **segnalini** da cm. 1,5x3; **regolamento** formato A4 (o A3 da piegare al centro e spillare). Per il gioco serve un dado a 6 ed eventualmente tre sacchetti opachi o tre recipienti per i sorteggi dei cartellini.

TAVOLE



Il libro degli scenari può essere scaricato collegandosi all'indirizzo:
www.fabra.biz/SiebenJahre/scenari.pdf



Piegare la pedina lungo le linee nere, incollare il lato inferiore in modo da ottenere una piramide allungata

PEDINE TRIDIMENSIONALI

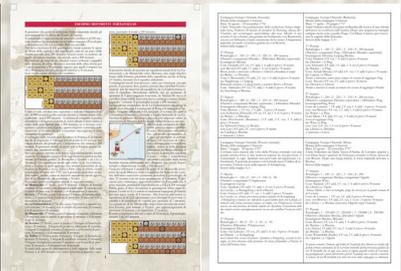
Da sinistra: 43 pedine Comandante, 1 Rifornimenti, 1 Riserve, 1 Distaccamento



1 regolamento in 16 facciate da cm 21x29,7



Fascicolo esempi appendice storica in 16 facciate



Libro degli scenari da cm 21x29,7

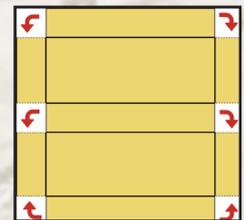
CARTELLINI

Da sinistra: 22 Cartellini Evento, 16 cartellini Vantaggio, 28 cartellini Battaglia, 4 cartellini Opzioni



Piegare il cartellino o il segnalino verso l'interno lungo la linea nera e incollare i due lati

4 scatole per le pedine cm 9x4x1,6 da ritagliare e piegare lungo le linee nere incollare i lembi con le frecce sotto quelli colorati



SEGNALINI

Da sinistra: 64 segnalini Forze armate, 8 segnalini segnalpunti attacchi, 36 segnalini Provviste, 6 segnalini Provviste-armata esausta, 34 segnalini Munizioni, 24 segnalini Provincia razzziata, 55 segnalini Bandiera, 36 segnalini Moneta. 42 segnalini Comandante, 3 segnalini Guerriglia, 6 segnalini Indiani, 2 segnalini Scudo, 2 segnalini riserva munizioni, 2 segnalini punti attacco extra, 1 segnalino Guarnigione, 2 segnalini perdite guarnigione



1. LA MAPPA

La mappa sulla quale si svolge il gioco raffigura la maggior parte delle aree dove fu combattuta la Guerra dei sette anni (che interessò quasi tutti i continenti) tra il 1756 e il 1763: Europa, Nord America, Caraibi.



Sulla mappa, divisa in 12 settori numerati, sono riprodotti gli Stati e le colonie alla metà del XVIII secolo, identificati dal colore di fondo. Alcuni Stati, colorati di grigio, non furono interessati alla guerra. I Paesi sono divisi in regioni e province, che, oltre ad avere ripercussioni sul piano economico, fungono da caselle per il movimento delle armate sulla terraferma. Le zone di mare, azzurre, sono divise in caselle sulle quali si spostano i contingenti navali; alcune linee tratteggiate uniscono tra loro alcuni porti per l'invio di contingenti militari via mare. Sul lato destro si trovano i riquadri delle rendite delle regioni europee, il tracciato delle vicende. A sinistra, in alto il riquadro con le rendite delle colonie nordamericane, in basso quelle delle colonie caraibiche, tra loro si trova il riquadro con il portafoglio a disposizione dei Ministri della Guerra dei vari Stati.

2. GLI SCHIERAMENTI

Protagonisti del conflitto sono: il Regno di Prussia e il Regno Unito da un lato, il Regno di Francia e la Monarchia Asburgica (da ora in poi Austria) dall'altro.

Altri Stati alleati della coalizione franco-austriaca sono: il Sacro Romano Impero (abbreviato in Impero), l'Elettorado di Sassonia, l'Impero di Russia dal 1757 al 1761, il Regno di Svezia dalla metà del 1757 al 1761, il Regno di Spagna nel 1762. Alleati della coalizione anglo-prussiana sono: l'Elettorado di Hannover, quello di Brunswick-Wolfenbüttel (abbreviato in Brunswick), il Langraviato d'Assia-Kassel, nel 1762 l'Impero russo e il Regno del Portogallo.

Se i giocatori sono due, uno guida la coalizione anglo-prussiana e l'altro quella franco-austriaca.

Si potrebbe giocare anche in quattro, ripartendo così gli Stati:

- Francia con Spagna nel 1762
- Austria con Impero, Sassonia, Russia dal 1757 al 1761 e Svezia dalla metà del 1757 al 1761
- Prussia con Hannover, Brunswick, Hessen-Kassel e la Russia nel 1762 che nel gioco offre solo un sostegno economico
- Regno Unito con Portogallo nel 1762.

Si può giocare da soli nella modalità Scenario.

3. CONDIZIONI DI VITTORIA

Condizione base è che tutti gli Stati mantengano inalterati i loro confini e quelli dei loro alleati alla fine del 1762.

Il giocatore che guida la coalizione anglo-prussiana vince se:

- la **Prussia** alla fine del 1762 possiede la Sassonia
- il **Regno Unito** alla fine del 1762 possiede tutto il Nord America

Il giocatore che guida la coalizione franco-austriaca vince se:

- l'**Austria** alla fine del 1762 possiede la Slesia
 - la **Francia** alla fine del 1762 possiede tutto il Nord America
- La conquista di altri obiettivi, precisati nel capitolo 31, permette di aggiungere ulteriori punti bonus.

Se nessun giocatore riesce a conquistare tutti gli obiettivi (vittoria totale), vince quello che ottiene più punti (vittoria parziale).

Se una coalizione riesce a conquistare Berlino o Londra ov-

vero Vienna o Parigi, vince la partita.

Non si possono attaccare Regno Unito e Francia attraverso il canale della Manica che è solo transitabile dai contingenti navali.

4. PREPARAZIONE

Due giocatori: ad ognuno viene attribuita la guida di una coalizione e si può giocare sia in modalità campagna che scenario. Un giocatore: può giocare in modalità scenario (pag. 14) Ad ogni giocatore devono essere consegnati:

- le due plance Ministero della Guerra della coalizione e 6 segnalini moneta oro, 6 argento, 6 bronzo (cap. 7)
- le pedine dei comandanti degli Stati presenti nella plancia Ministero della Guerra (cap. 12) e un segnalino bandiera dello Stato principale (Austria, Francia, Regno Unito o Prussia)
- un segnalino provviste (cap. 14), uno munizioni (cap. 17), i segnalini forze armate con il colore della coalizione scelta che andranno attribuiti ai comandanti (cap. 12)

Si mescolano i cartellini degli Eventi (cap. 11), quelli dei Vantaggi (cap. 19), quelli della Battaglia (cap. 20); sarebbe preferibile inserire i gruppi di cartellini in sacchetti o in recipienti; tenere a portata di mano tutti gli altri segnalini.

I giocatori collocano i segnalini monete negli spazi previsti della plancia Portafoglio a disposizione, Risorse annuali e Costi delle guarnigioni come precisato nel cap. 7.

Un giocatore lancia un dado a sei facce per selezionare la vicenda riportata nella tavola delle Vicende (nella parte bassa della mappa) che stabilisce l'ordine di gioco del primo anno e il numero di vantaggi da assegnare (cap. 9).

I giocatori che intendono effettuare la prima mossa dell'anno collocano a turno il segnalino con la bandiera del loro Stato sulla 1ª casella dello spazio Azioni dell'anno nella plancia politica. Un turno si compone di 10 frazioni nel corso delle quali i giocatori possono compiere fino a sei azioni per ogni Stato principale o per i suoi alleati (cap. 8).

All'inizio del gioco i giocatori devono collocare i comandanti sulla plancia come descritto nel box del capitolo 12; sono liberi di decidere la consistenza dei contingenti e di aggiungerne altri posizionandoli entro i confini dei loro Stati o delle loro colonie.

5. TURNI DI GIOCO

All'inizio di ogni anno:

1. si seleziona la vicenda annuale tramite il lancio di un dado a sei facce, stabilendo così l'ordine di gioco, e si assegnano i vantaggi indicati
2. si assegnano le risorse economiche ai Ministeri della Guerra in base alle regioni possedute
3. si possono versare degli aiuti economici agli Stati alleati
4. si pagano i costi delle guarnigioni
5. si decide quali comandanti attivare pagandone i costi
6. si pagano le unità agli ordini dei comandanti
7. si possono acquistare ulteriori Vantaggi
8. si effettua la prima azione pagandone il relativo costo

Ad ogni turno (frazione) dell'anno:

1. si decidono le azioni da effettuare a mano a mano che se ne presenta la necessità, assegnandole agli Stati sotto il proprio controllo
2. si pesca un cartellino Evento per stabilire l'entità del movimento di un contingente militare e il costo dell'azione
3. si spostano i segnalini dei comandanti sul terreno di gioco secondo quanto stabilito dai cartellini Eventi
4. si risolvono i combattimenti conseguenti agli spostamenti dei contingenti militari
5. si arruolano unità di riserva per rimpiazzare le perdite subite in battaglia e si inviano i rifornimenti ai contingenti, pagandone i relativi costi

6. STATI, REGIONI, PROVINCE

Gli Stati sono riconoscibili dalle linee di confine nere e dal colore di fondo: Francia e le colonie bianco, Gran Bretagna, le colonie e gli elettorati alleati di Hannover, Brunswick, Assia-Kassel rosso, Austria e Impero giallo, Prussia viola,

Russia verde, Sassonia grigio scuro, Svezia azzurro, Spagna e le colonie arancio, Portogallo blu, Stati neutrali grigio. Ogni Stato è diviso in regioni distinte da linee di confine nere meno marcate o bianche; le regioni sono suddivise in province divise da linee di confine discontinue e dai nomi grigi. La provincia principale è il capoluogo della regione sulla quale sono forniti, oltre al suo nome e a quello della provincia, indicazioni sulla rendita economica dell'intero territorio precedute da una moneta, sui costi di mantenimento della guarnigione che la difende che coincidono col numero di unità del presidio e col numero di carichi di munizioni a loro disposizione preceduti dall'immagine di un soldatino, dal valore di resistenza della guarnigione preceduto da uno scudo. Ogni regione ha un valore economico espresso in monete, in caso di sua conquista, questo valore viene trasferito dal portafoglio dello Stato che lo possiede in origine a quello dello Stato che l'ha conquistata (si veda il capitolo 7).



Capitale la provincia che la ospita è quella più importante perché la sua caduta comporta la resa automatica di tutto lo Stato, il valore di rendita riportato è quello complessivo dell'intero Paese (nell'immagine Paris, capoluogo dell'Île-de-France e capitale della Francia). Per quel che riguarda le capitali dei

quattro Stati protagonisti, il valore ha una finalità puramente informativa perché la conquista di una di esse comporta l'automatica fine della partita.



Centri importanti alcune città, come Prag, capitale del regno di Böhmen o Boston, centro principale del Nord America, rivestono una maggiore importanza strategica ed economica rispetto ad altri centri (nell'immagine Budapest capitale dell'Ungarn)



Porti le province che ne ospitano uno, rappresentato dal simbolo di un vascello, consentono di organizzare la partenza di convogli navali, di effettuare riparazioni di vascelli danneggiati, di assoldare militari, di trasferire truppe di terra, di approvvigionarsi di provviste e munizioni (nell'immagine Porto)



Scali marittimi contraddistinti da un'ancora, consentono la sosta di contingenti navali, il rifornimento di provviste e di munizioni, ma non l'arruolamento di truppe e la riparazione di eventuali danni subiti dai vascelli (nell'immagine Stralsund)



Russia nel gioco si assume che non possa essere conquistata, data l'enorme distanza che la separa dagli altri Stati e la vastità del territorio, ma le regioni visibili sulla mappa offrono un supporto economico che viene trasferito al Portafoglio degli Stati con i quali si allea, (nell'immagine Latvija in Russia,

punto di partenza delle armate russe)



Forti nordamericani oltre a difendere importanti punti strategici, fungono da centri amministrativi di una regione il cui valore economico è precisato sotto l'immagine che li rappresenta: un fortino bianco per i francesi, rosso per gli inglesi (nell'immagine Fort Duquesne)



Province contese si trovano tra le colonie francesi e quelle britanniche nordamericane contraddistinte da una striscia di terra di colore rosato, non danno alcuna rendita (nell'immagine l'area compresa fra l'Ohio francese e la Pennsylvania britannica)



Province improduttive non tutte le province del Nord America hanno un centro amministrativo, quelle prive di capoluogo sono indicate dal nome della regione e non danno un ritorno economico (nell'immagine alcune province della Louisiana)



Caraibi a parte le regioni e le isole più grandi (Florida, Cuba, Haiti, Jamaica e Puerto Rico) sono costituite da arcipelaghi di isole, hanno un valore economico cumulativo (nell'immagine gli arcipelaghi francese, britannico e spagnolo)

Ai lati della mappa sono stampati quattro riquadri divisi in caselle nei quali sono riportati i nomi delle regioni con i valori di rendita, preceduti dalle bandiere dei rispettivi Paesi di appartenenza: in basso a destra i due riquadri degli Stati europei, in alto a sinistra il riquadro del Nord America, in basso a sinistra quello dei Caraibi. Le capitali hanno un fondo dorato. Alcune regioni hanno una piccola stella colorata nell'angolo destro e un valore in quello sinistro, sono gli obiettivi che danno un bonus a chi li conquista.

7. MINISTERO DELLA GUERRA

Ogni giocatore tiene sotto controllo le spese militari e la composizione dei suoi contingenti attraverso il Ministero della Guerra (sotto), diviso in due plance: la prima serve a tenere il controllo delle risorse economiche destinate alla difesa della coalizione, la seconda contiene il quadro delle forze armate di terra e di mare. L'unità economica è la moneta.

<p>Ministero della Guerra di FRANCIA e SPAGNA La Spagna entra in guerra nel 1762, contro il Portogallo</p> <p>Portafoglio, costi iniziali guarnigioni Francia: Risorse 600 - Guarnigioni 120 Risorse Europee 200 - Guarnigioni 50 Risorse Colonie 300 - Guarnigioni 64</p>		<table border="1"> <tr><td>1000</td><td>800</td><td>600</td><td>400</td><td>200</td><td>90</td><td>80</td><td>70</td><td>60</td><td>50</td><td>40</td><td>30</td><td>20</td><td>10</td></tr> <tr><td>900</td><td>700</td><td>500</td><td>300</td><td>100</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> </table>	1000	800	600	400	200	90	80	70	60	50	40	30	20	10	900	700	500	300	100	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1000	800	600	400	200	90	80	70	60	50	40	30	20	10																	
900	700	500	300	100	9	8	7	6	5	4	3	2	1																	
<p>Ministero della Guerra di AUSTRIA, IMPERO SASSONIA, RUSSIA e SVIZZERA La Russia entra in guerra nel 1757, di pace nel 1761 La Svezia entra in guerra nel 1760, di pace nel 1763</p> <p>Portafoglio, costi iniziali guarnigioni Austria: Risorse 420 - Guarnigioni 90 Risorse Austria 250 - costo Guarnigioni 42 Risorse Impero 100 - costo Guarnigioni 14 Risorse Sassonia 100 - costo Guarnigioni 14 Russia: Risorse 120 - Guarnigioni 42 Svezia: Risorse 90 - Guarnigioni 30</p>		<table border="1"> <tr><td>1000</td><td>800</td><td>600</td><td>400</td><td>200</td><td>90</td><td>80</td><td>70</td><td>60</td><td>50</td><td>40</td><td>30</td><td>20</td><td>10</td></tr> <tr><td>900</td><td>700</td><td>500</td><td>300</td><td>100</td><td>9</td><td>8</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr> </table>	1000	800	600	400	200	90	80	70	60	50	40	30	20	10	900	700	500	300	100	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1000	800	600	400	200	90	80	70	60	50	40	30	20	10																	
900	700	500	300	100	9	8	7	6	5	4	3	2	1																	

La prima plancia ha due sezioni, ognuna formata da tre gruppi di tracciati, nelle quali vanno conteggiate entrate e uscite degli Stati principali e dei loro alleati.

Quella superiore ospita il portafoglio di:

Francia Spagna
Regno Unito Portogallo

Quella inferiore ospita il portafoglio di:

Austria Impero, Sassonia, Russia, Svezia
Prussia Hannover, Brunswick, Hessen-Kassel e nel 1762 Russia

I tracciati di ogni sezione sono divisi in caselle (sotto).

Portafoglio e Entrate	1000	800	600	400	200	90	80	70	60	50	40	30	20	10
	900	700	500	300	100	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Risorse annuali	1000	800	600	400	200	90	80	70	60	50	40	30	20	10
	900	700	500	300	100	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Costi guarnigioni	400	200	90	80	70	60	50	40	30	20	10			
	300	100	9	8	7	6	5	4	3	2	1			

In quello superiore si tiene il conto delle entrate e delle uscite del Ministero. E' diviso in tre segmenti contraddistinti dal colore di fondo delle monete (dorate da 100 in su, argentate da 10 a 90, bronzo da 1 a 9). Sul primo **Portafoglio a disposizione** si registrano le entrate e le uscite, il secondo **Risorse annuali** serve da promemoria per ricordare l'ammontare delle risorse annue, il terzo **Costi guarnigioni** ricorda il totale annuo delle spese destinate alla difesa delle regioni. I tracciati devono essere aggiornati ogni volta che si conquista o si perde una regione, quando si pagano i costi dei coman-

danti, quelli delle unità e delle guarnigioni, quando si hanno entrate straordinarie.

Per tenere il conto si usano i **segnalini monete** (a fianco), con gli stessi simboli utilizzati nei tracciati del portafoglio, ma con il fondo nero.



Ad esempio, per comporre 342 si devono collocare i segnalini delle monete sulle caselle dei tracciati come raffigurato nell'esempio sottostante.



Ogni giocatore deve indicare sul primo tracciato il valore di partenza del portafoglio a disposizione degli Stati della coalizione:

Francia 600 monete (tracciato superiore)

Austria - Impero - Sassonia 402 monete (tracciato inferiore)

Regno Unito 750 monete (tracciato superiore)

Prussia - Hannover - Hessen-Kassel - Brunswick 380 monete (tracciato inferiore)

Il portafoglio è formato da un'ipotetica percentuale di risorse che lo Stato destina al Ministero, ricavate dal pagamento delle tasse delle regioni sotto il proprio controllo. L'importo indicato sotto il nome della regione sulla mappa politica è la quota spettante al Ministero della Guerra.

Le risorse vengono percepite all'inizio dell'anno in base ai territori posseduti. Se si strappa una regione ad un avversario, a partire dall'anno successivo il suo valore di rendita va accreditato a chi l'ha conquistata. Quando un nuovo alleato entra a far parte della coalizione (ad esempio, la Russia nel 1757 in quella franco-austriaca), porta in eredità nuove risorse economiche:

- **Russia** 126 monete dal 1757 al 1761 (tracciati dell'Austria)

- **Svezia** 90 monete dal 1757 a 1761 (tracciati dell'Austria)

- **Spagna** 216 monete nel 1762 (tracciati della Francia)

- **Portogallo** 78 monete nel 1762 (tracciati del Regno Unito)

- **Russia** 126 monete nel 1762 (tracciati della Prussia)

Sotto le indicazioni degli Stati si trovano gli spazi dove collocare i cartellini Vantaggi, alcuni di essi prevedono entrate o perdite straordinarie da accreditare al portafoglio del Ministero (capitolo 19).

Le entrate e le spese degli Stati principali e degli alleati conglobati nello stesso portafoglio vanno tenuti separati; non è consentito utilizzare le risorse di uno di essi per coprire eventuali necessità dell'altro Stato principale, ma è consentito ad uno Stato principale dotato di maggiori risorse prestare denaro ad un altro Stato principale e ai suoi alleati.

La seconda plancia è formata dai quadri dedicati ai contingenti militari che compongono le forze armate delle nazioni in essa presenti (sotto).

Comandante
Spazio munizioni
Spazio provviste
Spazio contingente

Il quadro dell'armata guidata da de Broglie, generale di 1° livello, come indicato dal colore della cornice del suo ritratto e delle tre tacche sottostanti, la lettera E indica che può operare solo in Europa

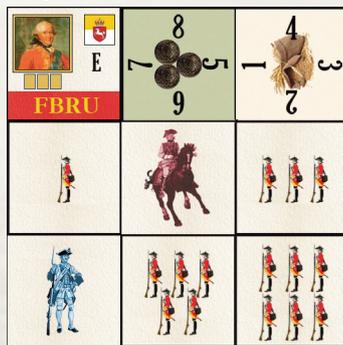
Ogni contingente, sia dell'Esercito che della Marina, ha un quadro, formato da 4 settori: nel primo a sinistra con la bandiera dello Stato va collocato il segnalino del Comandante assegnato al contingente di cui si parlerà nel capitolo 12; accanto la casella dei carichi di munizioni (capitolo 17) e a destra quella delle provviste (capitolo 14); le sei caselle inferiori sforniscono le informazioni sulla forza del contingente (capitolo 12).

Sopra le caselle delle provviste e delle munizioni vanno collocati i segnalini che indicano il numero di carichi a disposizione. Sopra le caselle dedicate al contingente vanno collocati i segnalini del tipo di unità (fanteria, cavalleria, artiglieria, marina) e di esperienza in battaglia (addestrata o veterana).

Nell'immagine accanto lo spazio dell'armata comandata dal generale Ferdinand von Brunswick che ha tutti i carichi di munizioni, ha 4 carichi di provviste ed è composta da 4 brigate di fanteria e 2 di cavalleria.

Se il contingente è pronto per una spedizione militare, si devono caricare provviste, munizioni e segnalini per l'organizzazione dei rifornimenti, ma, se si desidera, possono essere caricati anche se resta nel proprio Stato, in modo da tenersi pronti in caso di necessità.

Per maggiori informazioni sull'assegnazione di provviste e munizioni e per le linee di rifornimento si rimanda ai capitoli specifici (14 e seguenti).



8. LE AZIONI

Una campagna militare ha dei costi che vanno tenuti presenti quando si decide di armare e far partire un'armata o uno squadrone navale: quelli delle unità, che si pagano all'inizio dell'anno, quelli dei rifornimenti - cioè delle provviste e delle munizioni - che si devono versare prima di una spedizione, quelli delle azioni che rappresentano gli imprevisti che possono capitare durante lo spostamento di grandi masse di uomini e mezzi, da pagare obbligatoriamente prima di muovere il contingente.

La partita completa dura 7 anni di gioco, ogni anno è diviso in 10 turni o frazioni che non coincidono con un periodo temporale preciso, ma potrebbero durare da pochi giorni ad alcune settimane; nel corso di una frazione i giocatori possono dar vita ad una o più azioni.

Per tenere il conto delle frazioni si utilizza il tracciato stampato sulla plancia dei tracciati sulla quale vanno posti i segnalini delle bandiere del proprio Stato (sotto il tracciato con la bandiera francese).

FRAZIONI DELL'ANNO IN CORSO					
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10		

Per azione s'intende lo spostamento di un'armata o di uno squadrone navale o di unità di rinforzo o di un convoglio di rifornimenti o la riparazione dei danni subiti dagli squadroni navali o un raid per catturare convogli nemici. I giocatori ne possono compiere al massimo quattro per ogni frazione di anno o sei divise in due fasi: nella prima se ne possono compiere al massimo tre, quando tutti i giocatori hanno terminato la prima fase, a partire dal primo giocatore di turno, si possono effettuare le altre tre azioni. Completate le azioni, la frazione ha termine. Se un giocatore nel corso della prima fase

compie meno azioni, non può recuperarle nella seconda fase. Non sono azioni i movimenti di denaro.

Come scritto prima, ogni azione ha un costo determinato dal cartellino Evento, come verrà precisato nel capitolo 11.

I giocatori, al loro turno, devono dichiarare che intendono effettuare una nuova azione, qual è lo Stato interessato, ne devono pagare il costo, spostare la pedina della bandierina dello Stato sul tracciato Frazioni dell'anno in corso ed effettuare l'azione. Non ci si può rifiutare di eseguire l'azione dopo avere preso visione del cartellino Evento. Si possono spostare contingenti di Stati sotto il proprio controllo (per comodità, per indicare il gruppo di nazioni presenti nella stessa plancia, si utilizza il termine «plancia»), ma è vietato muovere lo stesso contingente due volte nel corso della stessa frazione. Non è obbligatorio utilizzare tutte le frazioni dell'anno, quando un giocatore decide di fermarsi, deve comunicarlo agli altri giocatori; se viene attaccato dopo aver dichiarato la sua intenzione di fermarsi, può difendersi o lasciare la regione o lo spazio di mare che occupava prelevando un cartellino Evento pagandone il relativo costo, ma non può reintegrare eventuali perdite subite o rifornirsi di provviste e/o munizioni. Quando tutti i giocatori passano, l'anno termina e si deve selezionare una nuova vicenda (capitolo 9), ripetendo la procedura descritta in questo capitolo.

9. TAVOLA DELLE VICENDE

La tavola delle vicende si trova sulla mappa in basso a sinistra. E' divisa in sette gruppi di opzioni, ogni gruppo è riferito ad un anno, dal 1756 a sinistra al 1762 all'estrema destra.

Le vicende hanno quattro funzioni:

1. fungono da calendario di gioco
2. forniscono informazioni a titolo puramente didascalico sui principali fatti storici capitati nel corso dell'anno
3. stabiliscono l'ordine di gioco per tutto il resto dell'anno
4. assegnano gratuitamente Vantaggi ad uno o più Stati

A sinistra è stampata una breve spiegazione del funzionamento della tavola seguita dalla sequenza dell'avvicendamento degli Stati (rappresentati dalle loro bandiere), preceduta da un numero compreso tra 1 e 6 per il sorteggio. Accanto alle bandiere può trovarsi un numero compreso fra 1 e 3 che indica quanti Vantaggi vengono assegnati allo Stato (cap. 19)

All'inizio di ogni anno un giocatore sorteggia con un dado a sei facce una delle vicende determinando l'ordine di gioco di tutto l'anno in base alla sequenza con la quale sono disposte le bandierine. Si prelevano a caso i Vantaggi assegnati allo Stato o agli Stati indicati dalla vicenda che vengono consegnati al giocatore o ai giocatori interessati.

Al proprio turno ogni giocatore può effettuare le proprie azioni, seguendo le procedure descritte nel precedente capitolo, assegnandole a contingenti diversi della propria plancia.

10. SPOSTAMENTI SULLA MAPPA

Per rappresentare un'armata o uno squadrone navale sulla plancia politica si utilizzano le pedine dei comandanti che saranno descritte nel capitolo 12.



A destra: la posizione iniziale dell'armata di Frederik II entro i confini prussiani. A sinistra: quella dello squadrone navale di de La Galissonniere nel porto di Toulon in Francia

La pedina viene collocata all'inizio della partita su una provincia dello Stato o delle colonie di appartenenza o in un tratto di mare con un porto dello Stato, rappresentato da un vascello, o con uno scalo marittimo, rappresentato da un'ancora. Non è possibile collocare all'inizio della partita un'ar-

mata al di fuori dei confini del proprio Stato o delle colonie possedute dalla nazione.

Lo spostamento di un'armata va da una provincia a quella accanto, quello di uno squadrone navale da un quadrato di mare a quello adiacente per un numero di spazi determinato in entrambi i casi dai cartellini Eventi. Le armate e i rifornimenti possono muoversi fino a 5 spazi alla volta, i rinforzi e gli squadroni navali fino a 6.

11. CARTELLINI DEGLI EVENTI



Lo spostamento di un'armata o di uno squadrone navale, era soggetto a non pochi imprevisti che ne potevano rallentare la marcia, quando, addirittura, non la impedivano del tutto.

Per rappresentare questo stato d'incertezza nel gioco si utilizzano i cartellini degli Eventi (accanto un cartellino).

Ognuno di essi è composto da 4 sezioni:

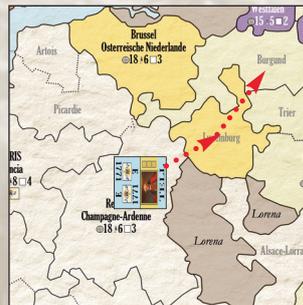
- la prima è preceduta da un pallino colorato che indica gli effetti sul movimento e riporta il costo dell'azione
- la seconda precisa l'entità dello spostamento dell'armata, e dei rifornimenti
- la terza precisa l'entità dello spostamento degli squadroni navali, delle riserve inviate a rinforzare le armate sotto organico e dei distaccamenti di terra in missione
- la quarta è dedicata all'influenza che l'evento ha sulle battaglie

Il movimento può essere spedito (fino a 5 punti movimento per le armate e i rifornimenti, fino a 6 PM per le riserve delle armate e per gli squadroni navali) o lentissimo, fino a fermarsi.

Simboli degli eventi e loro ricadute sul movimento

● Movimento rapido Armate 5 spazi - Navi 6 spazi	● Movimento difficile Armate 2 spazi - Navi 3 spazi
● Movimento normale Armate 4 spazi - Navi 5 spazi	● Movimento lentissimo Armate 1 spazio - Navi 2 spazi
● Movimento rallentato Armate 3 spazi - Navi 4 spazi	● Impossibile muoversi Armate e navi ferme

Prima di prelevare il cartellino si deve precisare a quale unità si riferisce l'azione il cui costo va dedotto dalla plancia del Paese cui è stata assegnata. Ad esempio, il giocatore che guida l'Austria intende spostare un'armata russa: pesca a caso un cartellino Evento, paga l'importo dell'azione precisato nella prima sezione e sposta il segnalino.



Il movimento dell'armata di Le Tellier dopo aver prelevato un cartellino Evento che indica un movimento lentissimo e, quindi, uno spostamento di 2 sole province

I cartellini degli Eventi possono prevedere la perdita di munizioni o eventuali ritardi di una o più unità.

Quanto stabilito dal cartellino degli Eventi è obbligatorio e non può essere in alcun modo modificato.

Dopo l'uso, il cartellino va rimesso nel mazzetto che va mescolato dopo ogni utilizzo o reinserto nel suo sacchetto o nel recipiente, se si opta per una di queste soluzioni.

12. LE FORZE ARMATE

Ogni Stato ha un esercito, Francia e Regno Unito possiedono anche una flotta. Entrambe sono rappresentate dalla pedina del comandante (il generale per i contingenti di terra, l'ammiraglio per quelli di mare).



La pedina dei Generali von Daun e von Königsegg. Sotto: il lato con le aree nelle quali agirono e le date di morte, disposti in modo che quelli che si riferiscono al comandante siano rivolti verso l'alto

La pedina ha tre lati: su due di essi sono raffigurati due comandanti diversi, sul terzo l'area nella quale operarono e la data di morte disposti in modo che quelle che si riferiscono alla figura del comandante siano in alto.

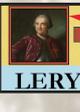
Ecco gli elementi della pedina del comandante:

- il colore di fondo precisa la coalizione alla quale appartengono, il colore delle strisce il Paese per il quale combattono, il loro ritratto, l'acronimo del nome e sul terzo lato l'area nella quale operarono, la loro bandiera e le date di morte

- la lettera E precisa che si tratta di un generale che opera in Europa (tranne la penisola iberica), la A che opera in America, la P in Portogallo, la C nei Caraibi, la M che è un ammiraglio della Marina; se un generale può operare in più aree, riporta tutte le loro sigle, ad esempio, EP significa che può operare sia in Europa che in Portogallo.

- il colore della cornice e le tacche colorate accanto al ritratto ne precisano il valore di comando (VC), oro 1° livello, argento 2° livello, bronzo 3° livello e assume grande importanza durante le battaglie perché permette di recuperare da 1 a 3 unità perse nel corso dello scontro, come indicato dal numero delle tacche accanto al loro ritratto (capitolo 20).

Il costo di un comandante dipende dal suo VC: per quelli di 1° livello si devono pagare ogni anno 9 monete, per uno di 2° livello 6 monete, per uno di 3° livello 3 monete.

	La cornice argentata del generale von Hessen-Kassel indica che ha un valore di comando di 2° livello La doppia tacca argentata indica che può recuperare fino a due unità in battaglia HESS è l'acronimo del nome del Generale
	La cornice color bronzo indica che il generale francese de Léry ha un valore di comando di 3° livello La tacca bronzo indica che può recuperare una sola unità in battaglia
	La cornice dorata indica che Hawke è un comandante di 1° livello La tripla tacca oro indica che può recuperare fino a tre unità in battaglia
	Il terzo lato della pedina dei generali prussiani von Lewahlt e de La Motte-Fouqué ha stampati dall'alto: l'area nella quale operano la bandiera dello Stato per il quale combattono la loro data di morte

Alcuni comandanti muoiono nel corso del conflitto (ad esempio, de Montcalm nel 1759), si possono utilizzare fino alla fine dell'anno della scomparsa e poi vanno sostituiti con altri comandanti a scelta a partire dall'inizio dell'anno successivo (nell'appendice storica è pubblicato l'elenco dei comandanti, i loro acronimi, le aree dove possono operare, le date di nascita e di morte, le vittorie conseguite e le sconfitte subite).

Al comandante viene assegnato un contingente (armata, se di terra, squadrone navale, se di mare), identificato da uno più segnalini che possono rappresentare uno o due soldati, se si tratta di un'armata, o un vascello, se si tratta di uno squadrone navale, il cui valore è espresso dalla sua forza di combattimento (FC). La FC dipende dal tipo di unità e dal livello di addestramento delle truppe o degli equipaggi.

Tranne che non venga precisato diversamente in uno scenario, in genere, le unità delle armate prendono il nome di brigate. Una brigata di fanteria addestrata è rappresentata da un moschettiere blu con una FC di 1 punto e costa 2 monete, vete-

rana (sul verso) da un granatiere rosso, FC di 2 punti, costo 3 monete; una brigata di cavalleria addestrata è rappresentata da un dragone blu, FC di 2 punti, costo 3 monete, veterana (nel verso) da un corazziere rosso, FC di 3 punti, costo 4 monete; una brigata di artiglieria addestrata, da un artigliere con cannone blu, FC di 3 punti, costo 4 monete, veterana (nel verso) da un artigliere con un ufficiale e un cannone rosso, FC di 4 punti, costo 5 monete.

Le unità degli squadroni navali, invece, prendono il nome di squadre, vengono distinte solo dal livello di addestramento degli equipaggi, nave blu con una FC di 3 punti quelli addestrati e un costo di 5 monete, quelli veterani nave rossa con una FC di 4 punti e un costo di 6 monete.

I costi vanno pagati all'inizio dell'anno per tutti i contingenti presenti sulla mappa di gioco. E' possibile formare contingenti con un numero inferiore a sei unità, ma mai superiore. Per indicare il comandante assegnato ad un contingente si utilizza il segnalino Comandante che riproduce il lato della pedina con la sua immagine e sul verso quello del Comandante ad esso accoppiato. Il segnalino va collocato sulla casella con la bandiera della plancia del Ministero della Guerra. Negli spazi dei contingenti vanno collocati i segnalini delle unità sopra il numero di soldatini o di navi corrispondenti al numero di unità che li compongono; ma, mentre negli spazi degli squadroni navali basta collocare un solo segnalino di un vascello girato dal lato che mostra il livello di esperienza dell'equipaggio, per quanto riguarda i contingenti di terra i giocatori possono creare delle armate miste collocando i segnalini delle armi scelte sopra il numero di soldatini corrispondenti.

Accanto l'armata del generale prussiano August Wilhelm von Brunswick-Bevern composta da tre brigate di fanteria veterana, due di cavalleria addestrata, una d'artiglieria veterana; il valore complessivo dalla FC del contingente è di 12 punti.

Le unità della stessa arma devono avere identico livello di esperienza, ma unità di armi diverse possono avere livelli diversi. Il limite per l'utilizzo di armi diverse è quello dato dal numero di segnalini a disposizione.

Ogni coalizione a ha sua disposizione un numero massimo prefissato di unità contraddistinte dal colore di fondo.

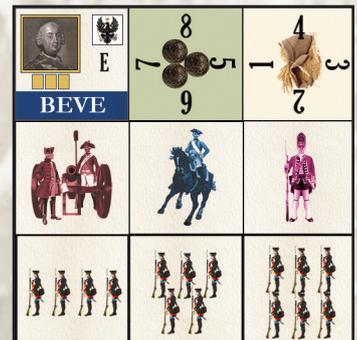
Le unità perse in combattimento possono essere reintegrate inviando delle riserve - sempre al costo previsto - che devono avere lo stesso livello di esperienza.

Non è consentito inviare unità di livello diverso da quelle che compongono il contingente, ma è possibile cambiare il tipo di arma.

I costi di arruolamento di nuove unità vanno pagati prima del loro invio. Le riserve dei contingenti navali possono essere caricate solo attraccando in un porto amico.

Se il giocatore decide di sostituire un comandante con un altro deve rispettare queste procedure:

- se il nuovo comandante si trova nello stesso Stato di quello da sostituire, basta annunciarlo e provvedere al cambio di segnalini e di pedine
- se il comandante si trova nella stessa pedina di quello da sostituire, basta annunciare il cambio e procedere subito alla sostituzione
- se si trova in uno Stato diverso dello stesso continente, deve annunciare la sostituzione, attendere una frazione di anno e procedere al cambio
- se si trova in un continente diverso, deve annunciare la sostituzione, attendere due frazioni d'anno e procedere al cambio
- se decide di sostituirlo all'inizio di un nuovo anno, può annunciare la sua intenzione e procedere direttamente al cambio di comandante



POSIZIONAMENTO INIZIALE COMANDANTI

1756

Austria von Browne: Brünn - von Daun: Wien

Francia de Montcalm: Quebec - de Léry: Montreal - Am. de La Galissonniere: Toulon

Regno Unito Campbell (fino al 1757): Boston - Murray: Philadelphia - Am. Hawke: Liverpool - Am. Byng: Minorca

Prussia Frederik II: Berlin - von Schwerin: Sternberg

1757

Francia De Soubise: Picardie - Le Tellier: Paris

Regno Unito Cumberland (fino al 1757): Dover

Russia Apraksin (fino al 1757): Latvija

Regno Unito Wolfe: Boston - Am. Boscawen: Liverpool

Hannover F. von Brunswick: Hannover, sostituisce Cumberland dopo la prima battaglia

Prussia von Lehwalt: Ostpreussen

Svezia un'armata svedese comandata da Ungern-Sternberg parte da Karlskrona e sbarca a Stralsund alla fine della sesta

I giocatori possono aggiungere fin dall'inizio altri comandanti e contingenti oltre a quelli indicati la cui posizione va obbligatoriamente rispettata. Ogni nuovo contingente deve trovarsi sempre entro i confini del proprio Stato, partendo da un capoluogo di regione. Francia e Regno Unito possono collocare nuove armate nelle colonie nordamericane posizionandole, rispettivamente, a Quebec e Boston. Per quanto riguarda gli squadroni navali, devono partire sempre da queste posizioni:

Francia La Rochelle, Toulon **Regno Unito** Liverpool, Dover, Cork

NUMERO MASSIMO DI ARMATE

PER STATO E AREA

Francia Germania: 3 - Spagna>Portogallo: 1 (armata della Germania) America: 3 - Marina: 3

Spagna Spagna>Portogallo: 1

Austria Impero: 3

Russia Russia>Prussia: 1

COMANDANTI SCOMPARSI

DURANTE IL CONFLITTO

1756 Am. de La Galissonniere (FR), Am. Byng (GB)

1757 Gn von Browne (AU), Gn. von Schwerin (PR)

1758 Gn. Keith (PR), Gn. Apraksin (RU)

frazione dell'anno, ma resta ferma fino alla fine del 1757, inizierà ad operare l'anno successivo con Hamilton

1759

Russia il Generale Saltykov sostituisce Apraksin

Svezia Lantinghausen sostituisce Hamilton

1762

Francia de Beauvau-Craon: La Rochelle

Regno Unito Burgoyne: Cork, con lui parte anche un comandante a scelta tra Campbell e Lee più un'armata; arrivati in Portogallo, uno dei due generali comanda l'armata portoghese

Keppel e Am. Pocock: Port Arthur. (NB in realtà, il corpo di spedizione britannico che assediò La Habana era composto da contingenti provenienti da diverse zone che poi si riunirono, ma, per comodità di gioco, si assume che parta dalla Jamaica)

Spagna de Carajal: Madrid

Svezia: Pomerania: 1

Regno Unito Germania: 1 - Portogallo: 1 (1 generale dalla Germania e 1 dall'America) - America: 3 - Marina: 4

Portogallo Portogallo: 1 (comandata da un generale britannico)

Prussia Prussia>Sassonia: 5

Hannover e Hessen-Kassel Germania: 3

1759 Gn. de Montcalm (FR), Gn. de Lignery (F), Gn. Wolfe (GB), Gn. Ysenburg-Budringen (HK)

1760 Am. Thurot (FR)

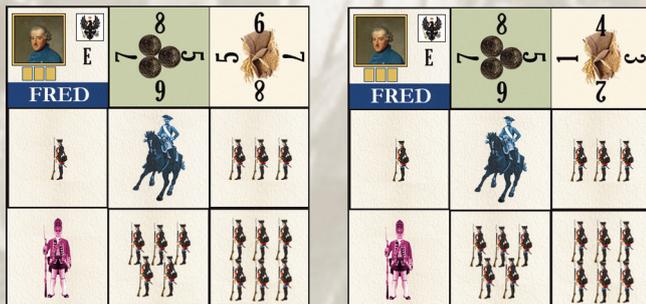
1761 Am. Boscawen (GB)

13. LE CAMPAGNE MILITARI

La pianificazione di una campagna militare prevede l'assegnazione del comando, l'entità della forza del contingente, di quella delle provviste delle munizioni, dei rinforzi, oltre agli, spesso inevitabili, imprevisti. Ai costi di armate e comandanti descritti nel capitolo precedente vanno aggiunti quelli dei carichi di provviste, dei carichi di munizioni, degli imprevisti rappresentati dai cartellini degli Eventi e, quando si esauriscono le scorte a disposizione e vengono eliminate unità di combattimento, dall'invio di rifornimenti e di riserve.

14. RIFORMIMENTI E RISERVE

Un aspetto molto importante di una spedizione militare è quello dell'organizzazione dei rifornimenti di provviste e munizioni e dell'invio di eventuali rinforzi.



L'armata di Frederick II parte con 6 carichi di provviste e 8 di munizioni, dopo due frazioni ha consumato due carichi di provviste (a destra)

Ogni contingente porta con sé un convoglio composto da carichi di provviste e di munizioni, le salmerie. Ogni carico costa 1 moneta.

Un contingente di mare o di terra consuma un carico di provviste per frazione, indipendentemente dalla sua forza di combattimento. I giocatori decidono prima di una spedizione militare il numero di carichi di provviste e di munizioni che devono accompagnare il contingente, fino al massimo di 8 per tipo. Per tenere il conto di quelli consumati si utilizzano i segnalini delle provviste e delle munizioni che vanno collocati negli appositi spazi della plancia di governo accanto al ritratto del comandante. I segnalini sono numerati su ogni lato da 1 a 4 su una faccia e da 5 a 8 sull'altra, il segnalino va ruotato in modo che il numero di carichi ancora disponibili sia sempre rivolto verso l'alto.

Per quanto riguarda le armate, quando la scorta di provviste aggregata termina, si deve provvedere a rifornirla. Per farlo i giocatori hanno due sistemi:

1. li acquistano e fanno arrivare i carichi di provviste necessari dal proprio territorio a da un Paese amico

2. fanno una razzia nella provincia di uno Stato nemico

Un capoluogo di regione permette di acquistare un numero di carichi di provviste e/o di munizioni pari al numero di unità della guarnigione (minimo 4, massimo 8), le altre province 3 carichi di provviste e nessun carico di munizioni.

Nel primo caso i carichi devono essere pagati prima dell'invio che, anche in questo caso, viene regolato dai cartellini degli Eventi; il loro impiego costa un'azione. Per stabilire l'entità dello spostamento si deve verificare la sezione dedicata agli spostamenti delle armate, quindi, il convoglio si sposta da un

minimo di 1 ad un massimo di 5 spazi.

Per quanto riguarda i carichi di munizioni da reintegrare, l'unico modo per rifornirsi e quello di farli arrivare da una provincia del proprio territorio o da quella di uno Stato alleato ovvero da una regione conquistata. Se si prende una regione per fame, l'armata non può rifornirsi prima di una frazione di anno, se in una regione si è fatta terra bruciata, non ci si può rifornire prima dell'anno successivo.



Per rappresentare lo spostamento sulla mappa di un convoglio che trasporta viveri e/o munizioni si utilizza una pedina Rifornimenti con i colori di fondo delle due coalizioni in due dei tre lati (a sinistra quella della coalizione franco-imperiale).

Se un'armata deve reintegrare le brigate perdute in battaglia, può far arrivare i rinforzi solo da un capoluogo del proprio Stato o di uno conquistato, in ragione di una brigata ogni due unità della guarnigione, arrotondato per difetto, l'anno. I rinforzi sono rappresentati dalla pedina Riserve con i colori di fondo delle due coalizioni (a sinistra quella della coalizione anglo-prussiana) che va spostata sulla mappa fino a quando non raggiunge l'armata cui i rinforzi sono destinati.



Per indicare il numero di riserve ancora a disposizione dopo l'invio di unità, si deve collocare sopra la bandiera della regione nel riquadro delle regioni il verso del segnalino Bandiera, cioè la faccia con le tre cifre intorno al vessillo dello Stato, orientato in modo che il numero di unità ancora disponibili sia rivolto in alto (per gli alleati di uno dei quattro Stati principali va usata la bandiera della nazione leader). Ad esempio, un'armata prussiana perde una brigata che viene inviata da Magdeburg che ha una guarnigione di 5 unità, quindi, il numero massimo di riserve che può inviare è 2 (2,5 arrotondato per difetto), dopo l'invio il segnalino con la bandiera va orientato in modo da mostrare la cifra 1 (cioè il numero di unità ancora a disposizione per il resto dell'anno) in alto. Esaurite le riserve, si lascia il segnalino sul lato senza cifre. All'inizio del nuovo anno il segnalino va tolto in modo da segnalare che il capoluogo è di nuovo pronto ad inviare riserve. Anche in questo caso, si deve pescare un cartellino Evento, verificare la sezione dedicata alle navi e aggiungere 1 punto al movimento. Se l'armata ha bisogno sia di rifornimenti che di riserve, si può utilizzare una sola pedina, tenendo l'altra sulla provincia di partenza come promemoria; in questo caso, si procede alla velocità del convoglio di rifornimenti. Una volta raggiunta l'armata, la/le pedine vanno eliminate.



Lo spostamento viene completato in una sola azione, se i punti movimento previsti dal primo cartellino Evento non bastano, si devono pescare uno o più cartellini fino a che non si raggiunge l'armata; ad ogni tappa, il convoglio si ferma momentaneamente e riprende il viaggio dopo aver pescato un nuovo cartellino Evento. **Questo spostamento a tappe va iniziato e completato nel corso della stessa azione.**

Se un convoglio è costretto a fermarsi perché un cartellino non è sufficiente a completare il percorso in un solo movimento, potrebbe subire un attacco da un distaccamento nemico rappresentato dalla pedina Distaccamento (a sinistra).

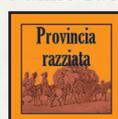
Per effettuarlo, la pedina deve partire dalla provincia nella quale si trova il suo comandante, raggiungere quella nella quale è momentaneamente fermo il convoglio e tornare indietro a quella di partenza in una sola mossa. Per effettuare il movimento, si deve pescare un cartellino Evento e guardare la sezione degli squadroni navali. Se il numero di spazi non è sufficiente a raggiungere il convoglio, il raid fallisce, ma costa un'azione da detrarre da quelle a disposizione del giocatore nel turno successivo. I contingenti navali si approvvigionano attraccando in un porto o in uno scalo marittimo amico, se si ha bisogno di provviste o munizioni, mentre, per reintegrare le unità perdute in battaglia, si deve attraccare in un porto del proprio Stato o di una propria colonia.



Per effettuare questo tipo di azione, si deve collocare sulla casella con la bandiera accanto a quella con il nome del capoluogo stampata sul quadro delle regioni un segnalino Razzia (a fianco) da togliere all'inizio dell'anno successivo. Non è, invece, possibile razzare la provincia del capoluogo di regione perché presidiata dalla sua guarnigione.

15. LE RAZZIE

Un altro modo per approvvigionarsi di viveri è quello di razzare il territorio nemico. Come abbiamo scritto, una provincia senza capoluogo rende 3 carichi di provviste. Per razzarne una, l'armata deve sostarvi per requisire tutti i viveri. Una provincia razzata non rende altri viveri fino all'anno successivo.



Per indicare il numero di riserve ancora a disposizione dopo l'invio di unità, si deve collocare sopra la bandiera della regione nel riquadro delle regioni il verso del segnalino Bandiera, cioè la faccia con le tre cifre intorno al vessillo dello Stato, orientato in modo che il numero di unità ancora disponibili sia rivolto in alto (per gli alleati di uno dei quattro Stati principali va usata la bandiera della nazione leader). Ad esempio, un'armata prussiana perde una brigata che viene inviata da Magdeburg che ha una guarnigione di 5 unità, quindi, il numero massimo di riserve che può inviare è 2 (2,5 arrotondato per difetto), dopo l'invio il segnalino con la bandiera va orientato in modo da mostrare la cifra 1 (cioè il numero di unità ancora a disposizione per il resto dell'anno) in alto. Esaurite le riserve, si lascia il segnalino sul lato senza cifre. All'inizio del nuovo anno il segnalino va tolto in modo da segnalare che il capoluogo è di nuovo pronto ad inviare riserve. Anche in questo caso, si deve pescare un cartellino Evento, verificare la sezione dedicata alle navi e aggiungere 1 punto al movimento. Se l'armata ha bisogno sia di rifornimenti che di riserve, si può utilizzare una sola pedina, tenendo l'altra sulla provincia di partenza come promemoria; in questo caso, si procede alla velocità del convoglio di rifornimenti. Una volta raggiunta l'armata, la/le pedine vanno eliminate.

	Bohmen Mähren 18 6 3		Meckleburg 12 4 2
	Slowakei Ukraine 12 4 2		Underrhein 15 5 2
	Ungarn 18 6 3		Obersachsen 12 4 2

È possibile fare terra bruciata in una regione per impedire ad un'armata nemica sia di rifornirsi che di effettuare razzie; questo tipo di iniziativa va presa al momento dell'ingresso del contingente nemico nella regione: per effettuarla, nella regione deve trovarsi un'armata del proprio Stato che decide di abbandonarla al nemico distruggendo tutte le riserve.

Sulla casella con la bandiera accanto a quella con il nome del capoluogo stampata sul quadro delle regioni della plancia politica va esposto il retro del segnalino Razzia, mostrando il lato con la scritta Terra bruciata (come mostra l'esempio a sinistra).

Una regione che ha perso tutte le risorse non procura guadagni per un anno, quindi, dal portafoglio del Ministero va sottratto il valore della rendita di un anno. Dopo un anno, il segnalino Terra bruciata va tolto, i viveri sono disponibili già a partire dall'inizio dell'anno successivo a quello dell'azione. Il capoluogo della regione mantiene una riserva di carichi di viveri per la guarnigione pari al numero di unità presenti nel capoluogo.

Esempio: nel 1759 l'armata russa di Saltykov invade la provincia di Königsberg nella regione dell'Ostpreussen, difesa dall'armata prussiana di von Lehwalt che, dopo aver perso una battaglia contro i russi, decide di fare terra bruciata e abbandonare la regione; dal portafoglio prussiano dev'essere detratta la rendita di un anno, pari a 18 monete, il segnalino Terra bruciata sarà tolto all'inizio del 1761; le province potranno rifornire di cibo le armate a partire dal 1760.

Se ad approvvigionarsi è un'armata amica, le risorse restano intatte perché sono acquisite senza atti di violenza.

16. ARMATA ESAUSTA

		8	-1
		7	-2
APRA	6	-3	-4

Un contingente che ha perso tutte le provviste deve collocare sulla casella delle provviste nello spazio dell'armata il segnalino Armata esausta con l'immagine di un soldato prostrato e i valori da -1 a -4 sui quattro lati (a sinistra lo spazio dell'armata del generale Apraksin con il segnalino Armata esausta orientato sul valore -1).

Un'armata affamata combatte con minor vigore: nei combattimenti si dovrà sottrarre 1 punto ai valori d'attacco per ogni frazione di anno senza provviste fino al massimo di 4 punti di penalizzazione. Sul verso del segnalino sono riportati 4 carichi di provviste che possono essere utilizzati per le guarnigioni dei capoluoghi con 4 unità.

Il segnalino va tolto quando l'armata riesce ad approvvigionarsi.

17. LE MUNIZIONI

Altro costo importante è quello delle munizioni che rappre-

sentano gli attacchi che le unità possono condurre in battaglia. Ogni unità conduce un attacco per battaglia rappresentato da un carico di munizioni simboleggiato dal segnalino Munizioni (a sinistra), con cifre comprese fra 1 e 4 su una faccia e fra 4 e 8 sull'altra che va collocato nella casella accanto a quella con l'immagine del comandante; ogni carico rappresenta un attacco, come si vedrà nel capitolo 20, e costa 1 moneta.

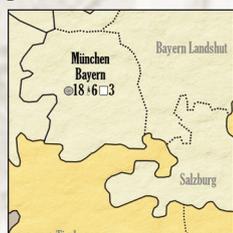
Un contingente di mare o di terra può trasportare un carico di munizioni per ogni unità più due di riserva, per un totale massimo di otto carichi.

Il contingente senza munizioni non può combattere. Si ricorda che per approvvigionarsi di munizioni, le armate devono farle arrivare da una provincia amica, uno squadrone navale deve attraccare in un porto o in uno scalo amico.

18. LE GUARNIGIONI

Le informazioni del capoluogo di provincia forniscono anche dettagli sui valori di difesa delle unità che compongono la guarnigione e sulla sua forza di combattimento. Le regioni possono essere difese da guarnigioni composte da 4, 5, 6, 8 unità di combattimento.

La guarnigione ha una riserva di provviste pari al numero delle sue unità che possono essere fornite ad armate amiche che vi sostano e che le permette di sopravvivere in caso di assedio per un numero di azioni pari a quello dei carichi di provviste.



Ad esempio, München (a sinistra), capitale del Bayern, ha una guarnigione composta da sei unità di combattimento, può, quindi, fornire fino a 6 carichi di provviste ad un'armata amica e può resistere per 6 turni ad un eventuale assedio; la provincia di Salzburg, sempre in territorio bavarese, non ospitando un capoluogo, può fornire fino a 3 carichi di provviste.

Non è possibile acquisire una regione se non viene conquistato il suo capoluogo attraverso un assedio: a partire dall'anno successivo, le rendite dell'intera regione vengono percepite da chi ha espugnato la roccaforte



Per evidenziarne la conquista si deve collocare una bandierina del proprio Stato su quella del riquadro delle regioni sulla plancia politica (accanto quella inglese sulla bandiera francese di Fort Duquesne). Se una regione

persa viene riconquistata, si toglie semplicemente la bandierina del nemico.

Si può cercare di conquistare una regione attraverso un assalto militare o si può decidere di presidiare la provincia della regione, attendendo che la guarnigione esaurisca le provviste e si arrenda per fame. Per rappresentare la riserva, si utilizzano i segnalini delle provviste che vanno posti sulla bandiera nello spazio della regione sul riquadro delle regioni della plancia politica, fatti ruotare in modo che il numero che indica la



scorta residua sia posto in alto, come mostra l'immagine a sinistra che mostra la scorta della guarnigione che difende l'Ostpreussen, assediata da un'armata russa.

Le guarnigioni consumano 1 carico a turno. Una regione presa per fame non può rifornire le truppe prima di una frazione d'anno.

19. I VANTAGGI



I cartellini dei Vantaggi forniscono un supporto alla strategia dei giocatori, sia sotto il profilo militare che economico. Possono venire distribuiti in due modi: gratuitamente, se previsto da una vicenda, o a pagamento.

Abbiamo già scritto del modo di fruire di

questi aiuti nel capitolo dedicato alle vicende, ma i vantaggi possono essere acquistati, la richiesta va effettuata all'inizio dell'anno, prima di cominciare le azioni. Se ne possono acquistare al massimo quattro l'anno, ognuno costa 5 monete. La richiesta di Vantaggi va presentata seguendo l'ordine di gioco dell'anno in corso. Possono essere distribuiti anche agli alleati non principali. Dopo l'utilizzo il segnalino va alienato. Il Vantaggio può essere favorevole a chi lo utilizza o sfavorevole ad un nemico indicato dal fruitore.

La maggior parte dei Vantaggi viene utilizzata in battaglia, altri danno dei benefici economici o logistici ovvero possono essere utilizzati per la difesa delle guarnigioni.

20. LA BATTAGLIA

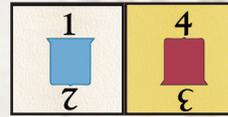
Quando un comandante raggiunge una provincia o un tratto di mare dove si trova un nemico, lo sfida in battaglia.



Per regolare gli scontri si utilizzano i 28 cartellini Battaglia. All'interno è disegnato un soldato (per la fanteria uno o due) di una delle armi che rappresenta

l'unità impegnata nella fase dello scontro e le munizioni impiegate; in alto sono stampate delle palle di cannone o delle sciabole incrociate con un numero compreso fra 1 e 3 in mezzo che rappresentano la maggiore o minore capacità di infliggere danni all'avversario, rispettivamente, tramite un tiro da lontano o all'arma bianca. Un contingente trasporta un carico di munizioni (che rappresenta il numero massimo di attacchi che può condurre in battaglia) per unità più al massimo due di riserva che non è obbligatorio avere; se un'armata esaurisce le munizioni, non può combattere ed è costretta a fuggire per evitare lo scontro.

Prima della battaglia ogni giocatore deve prendere quattro cartellini Battaglia a caso e un segnalino Scudo con il fondo del colore della propria coalizione. Quando terminano i cartellini, se si decide di proseguire lo scontro, si devono prendere altri 4 cartellini a caso.



I segnalini Scudo hanno impressi i numeri 1 e 2 su un lato e 3 e 4 sull'altro, con il fondo del colore della coalizione (a sinistra).

La battaglia si combatte sulla plancia predisposta per gli scenari e gli scontri armati. (sotto) L'area dei combattimenti ha diversi tracciati, dall'alto: quelli per le guarnigioni della coalizione anglo-prussiana (A), al centro quelli che consentono a uno o due contingenti della coalizione anglo-prussiana di schierarsi (B), nella parte inferiore al centro quelli dei contingenti della coalizione franco-imperiale (C) e quello della guarnigione franco-imperiale (D).

The diagram illustrates the battle board layout with four main zones: A (top), B (middle), C (bottom), and D (bottom center). It shows how units from different coalitions (Anglo-Prussian and Franco-Imperial) are placed and how they interact. Key elements include:

- Zone A:** Guarnigione coalizione con fondo bianco. Shows units and munitions for the Anglo-Prussian coalition.
- Zone B:** Contingente coalizione con fondo bianco. Shows units and munitions for the Anglo-Prussian coalition.
- Zone C:** Contingente coalizione con fondo bianco. Shows units and munitions for the Franco-Imperial coalition.
- Zone D:** Guarnigione coalizione con fondo giallo. Shows units and munitions for the Franco-Imperial coalition.

 Text boxes provide instructions on how to place units, use munitions, and handle the 'Difesa capoluogo' (capital defense) mechanism.



La plancia serve per tenere il conto degli attacchi condotti da ogni unità tramite i segnalini segnapunti attacchi, identici a quelli delle brigate e delle squadre navali, ma riquadrati (a sinistra quello dell'artiglieria veterana). Il segnalino va collocato sulla casella col numero di attacchi a disposizione di ogni tipo di arma del contingente e va spostato verso sinistra a mano a mano che gli attacchi vanno esaurendosi. Se le brigate di un'arma hanno esaurito gli attacchi a disposizione e si possiedono altri cartellini Battaglia che permetterebbero di attivare quel tipo di unità, si può utilizzare uno degli attacchi di riserva a disposizione (uno solo per tipo di arma). La plancia permette di ospitare fino a due armate.



Dietro il tracciato degli attacchi si trovano (da sinistra a destra): la casella degli attacchi di riserva dove va collocato l'apposito segnalino rappresentato da un carro (a sinistra) con il numero di attacchi a disposizione (il segnalino va orientato in modo che il numero di carichi a disposizione sia rivolto verso l'alto, fino a due per un solo contingente, fino a 4 nel caso di grandi armate), la casella dei punti avanzati da un precedente attacco sul quale va collocato il segnalino con una o due palle di cannone (a destra), la casella sulla quale va collocato il segnalino scudo per il recupero di unità eliminate.



Lo scontro si articola in più fasi nel corso delle quali i giocatori scelgono un cartellino Battaglia comandando ai punti stampati in alto quelli della FC dell'unità o delle unità che stanno conducendo l'attacco: se la somma raggiunta da uno dei contendenti supera quella dell'avversario, elimina solo la/le unità nemiche impegnate nello scontro anche se la somma supera il loro numero, ma, se la differenza eccede i 2 punti, quelli che oltrepassano questo limite vanno sommati al risultato della fase successiva (attacco devastante) e si devono indicare i punti utilizzando l'apposito segnalino, la differenza massima è di 2 punti. Ad esempio, un giocatore totalizza 2 punti, l'altro 5, quest'ultimo potrà aggiungere al risultato della fase successiva 1 punto.



Il tracciato degli attacchi della coalizione franco-imperiale è predisposto per accogliere le azioni di due armate: nell'esempio, a sinistra un contingente formato da 4 brigate di fanteria addestrata e 2 di cavalleria veterana, a destra un'armata composta da 5 brigate di fanteria veterana e da una di artiglieria addestrata. Per indicare il tipo di arma si utilizzano i segnalini segnapunti attacchi. Dietro la linea degli attacchi, da sinistra, la casella con il segnalino delle munizioni di riserva con 4 attacchi a disposizione fra le due armate (2 per armata), quella dei punti extra a disposizione dopo aver condotto un attacco con più di 2 punti di differenza (al momento vuoto) quella del segnalino Scudo, il valore 3 disposto in alto indica che a capo della grande armata si trova un generale di 1° livello

Le fasi del combattimento non vengono decise solo dalla differenza di punti fra i cartellini dei contendenti, ma anche dal tipo di assalto e di armi utilizzate:

- l'unità di fanteria o cavalleria che attacca all'arma bianca una brigata di fanteria addestrata che spara perde 1 punto, 2 punti se la brigata di fanteria è veterana
 - un'unità di fanteria che si scontra in mischia contro una di cavalleria, perde tutti i punti d'attacco
 - una brigata d'artiglieria azzerata tutti i punti d'attacco delle brigate delle altre armi
 - se si è costretti ad utilizzare un cartellino che prevede l'impiego di unità che non sono presenti nell'armata, l'attacco va sempre attribuito ad unità di fanteria
 - se non è possibile attribuire un cartellino ad unità di fanteria perché non ce ne sono più, l'avversario decide contro quale unità intende combattere e conteggia la somma dei suoi punti contro la sola FC dell'avversario
 - il giocatore può chiedere la sostituzione di cartellini fino a due per battaglia, pagandoli 1 moneta l'uno
- Il numero di attacchi residui va indicato nella plancia della battaglia, mentre, se si subiscono delle perdite di unità, nel

quadro del comandante va spostato il segnalino del contingente di un numero equivalente a quelle perse.

Al termine di ogni fase, i comandanti possono recuperare una unità utilizzando il segnalino Scudo che va girato in modo da mostrare il numero di recuperi residui, quando si esaurisce il numero di recuperi a disposizione, il segnalino va eliminato. Quelli di 1° livello possono recuperare fino a tre unità, quelli di 2° livello fino a due, quelli di 3° livello una sola. **E' possibile recuperare una sola unità per fase di combattimento.** Per le battaglie che coinvolgono squadroni navali si deve procedere in modo diverso: ai fini dei danni vanno considerate solo le carte con le palle di cannone, quelle con le sciabole non infliggono danni, ma riducono o azzerano quelli inflitti dalle palle; le carte utilizzabili dalla cavalleria vanno tolte prima della battaglia o scartate e sostituite con altre a mano a mano che si pescano.

21. GRANDI ARMATE

E' possibile unire fino ad un massimo di due armate per formarne una formidabile per numero di unità e munizioni.



I contingenti da riunire devono trovarsi nella stessa provincia. Il giocatore decide quale dei due generali dev'essere nominato comandante in capo, la sua pedina continua ad essere presente sulla mappa di gioco, mentre, quella dell'altro va collocata sull'immagine di quello in campo. Una grande armata

perde 1 punto di movimento per ogni azione, con il minimo di 1 punto, quindi, anche se si pesca l'Evento Movimento lentissimo, l'armata si sposta ugualmente di 1 punto.

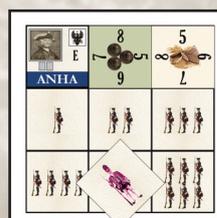
I consumi di provviste vanno detratti da entrambi i contingenti in ragione di un carico per armata a turno. In battaglia può essere recuperato un numero di unità pari a quello previsto dal livello del comandante in capo. Il giocatore deve dichiarare di volta in volta a chi vanno detratti i carichi di munizioni e a chi vanno attribuite eventuali perdite. E' consentito unire armate di Stati diversi.

Le munizioni di riserva vanno sommate e vanno attribuite fino al massimo di due carichi per armata.

Non è, invece, possibile unire due squadroni navali, ma un contingente navale può trasportare un'armata seguendo la stessa procedura. Lo squadrone navale può caricare e lasciare un'armata in qualunque scalo della mappa. In questo caso, la pedina del generale dell'armata va collocata sopra il ritratto dell'ammiraglio che comanda lo squadrone navale.

In caso di scontro in mare, l'armata non somma le sue unità a quelle del contingente navale, ma, se si perde una squadra, viene eliminata anche una brigata trasportata.

E' possibile condurre anche attacchi anfibi composti da unità di terra e di mare, per esempio, se si decide di assaltare un capoluogo di regione che ha un porto o uno scalo marittimo, come La Habana a Cuba.



22. RITARDI

Tra le possibili conseguenze dei cartellini Eventi utilizzati prima di una battaglia può esserci il ritardo di una o due unità che riescono a raggiungere il contingente di appartenenza dopo un certo numero di fasi. Per rappresentare questa situazione sul quadro del comandante si deve posizionare il segnalino dell'unità

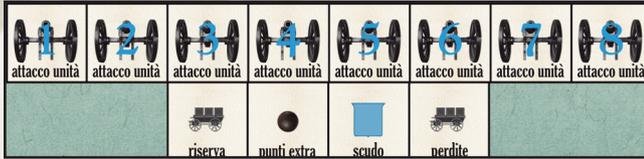
in diagonale sul numero di unità presenti (nell'esempio di sopra, il segnalino obliquo indica che l'armata di von Anhalt-Dessau, composta da 6 brigate, ne ha una in ritardo, quindi, il segnalino va collocato sulla casella con 5 brigate). Le munizioni delle unità in ritardo devono essere momentaneamente tolte dal quadro del comandante e reinserte quando le unità raggiungono il contingente.

23. ASSEDI

In caso di assalto ad un capoluogo di regione, si deve procedere con le stesse modalità delle battaglie di mare.

La guarnigione è composta dal numero di unità precisate nelle indicazioni del capoluogo dopo l'immagine del cannone e ha a sua disposizione un numero di carichi di munizioni pari a quello delle unità che la compongono, più due di riserva, la sua FC è di 1 punto per unità. Il capoluogo viene conquistato se la guarnigione viene eliminata o se si esauriscono le munizioni ovvero se si verifica una delle condizioni descritte nel successivo capitolo 24.

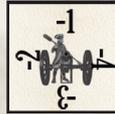
Per tenere il conto degli attacchi si deve utilizzare il tracciato della guarnigione sulla plancia della battaglia (sotto).



Tutti gli attacchi vengono condotti con tiri da lontano; le brigate di cavalleria non possono combattere.



Sulla plancia vanno collocati il segnalino Guarnigione (a sinistra), quello dei punti extra, un segnalino Scudo orientandolo a seconda del valore di difesa del capoluogo che può andare da 1 a 4 punti (come precisato sotto il nome della regione), quello delle perdite dalla guarnigione (a destra), orientandolo in modo che il numero di unità superstiti sia rivolto in alto.



Se un capoluogo viene espugnato, sulla casella con la bandiera accanto al nome della regione del riquadro delle regioni stampato sulla plancia politica si deve collocare un segnalino bandiera dello Stato che l'ha conquistato.

Una volta espugnato un capoluogo, va ripristinata la piena efficienza della guarnigione al costo di un'azione, 1 moneta per unità e 1 per carico di munizioni perduti. Il capoluogo senza guarnigione o con un numero ridotto di unità e/o di munizioni viene conquistato posizionando un'armata nell'area della regione.

24. I CARTELLINI OPZIONI



3
Se perde altre due unità la guarnigione si arrende
Se perde altre due unità l'armata abbandona il campo
Un distacco attacca l'armata in movimento

Quando un'armata o una guarnigione subiscono una perdita non importa se recuperabile o meno dal comandante o dalla difesa del capoluogo si deve obbligatoriamente prelevare a caso uno dei quattro cartellini Opzioni.

Il cartellino può essere impiegato in quattro modi diversi:

1. Per selezionare una delle opzioni quando si gioca in modalità scenario (pag. 13)
2. Per verificare la tenuta della guarnigione assediata
3. Per verificare il morale del contingente assediante o impegnato in battaglia
4. Per verificare se un contingente che attraversa uno spazio confinante con quello occupato da un nemico può proseguire nella sua marcia o se deve scontrarsi contro di esso.

A seconda delle opzioni si possono avere questi effetti:

- la guarnigione si arrende subito o il contingente toglie l'assedio o abbandona il campo di battaglia
- se si perde un'altra unità, la guarnigione si arrende o il contingente leva l'assedio o abbandona il campo di battaglia
- se si perdono altre due unità la guarnigione si arrende, l'armata toglie l'assedio o abbandona il campo di battaglia
- la guarnigione prosegue la difesa a oltranza, l'armata prosegue l'attacco a oltranza

Per quanto riguarda i contingenti che passano su aree contigue a quelle occupate da forze nemiche, tenendo conto che la scala della mappa può comportare che spazi apparentemente vicini possono, nella realtà rappresentare pochi chilometri o una notevole distanza inframmezzata da ostacoli

naturali di vario tipo, si possono verificare queste possibilità:

- l'armata prosegue nella sua marcia
- l'armata in movimento arresta la sua marcia e attacca quella ferma
- l'armata ferma attacca quella in movimento
- un distacco dell'armata ferma attacca quella in movimento bloccandola per un'azione.

Il distacco è rappresentato dalla pedina omonima, che entra nell'area dell'armata in movimento. Questo tipo di operazione rappresenta l'incursione di unità di cavalieri o truppe leggere che attaccano l'avanguardia o la retroguardia di un'armata creando scompiglio e ritardando la sua marcia.

Ogni giocatore deve prendere un cartellino Attacco a testa e sommare i punti della FC delle rispettive unità. Il giocatore che attacca sceglie l'unità contro la quale intende scontrarsi. Se la differenza di punteggio premia l'attaccante, l'unità attaccata viene eliminata, se premia chi si difende, dall'armata che ha inviato il distacco va eliminata un'unità. All'azione successiva l'armata può proseguire la sua marcia. Esempio: un'armata di unità di fanteria addestrata imperiale passa nella provincia accanto a quella occupata da un'armata prussiana. Il giocatore imperiale preleva il cartellino Opzioni che prevede che l'armata ferma (quella prussiana) debba inviare un distacco e sceglie una brigata di cavalleria veterana. I due giocatori prelevano un cartellino Battaglia mischia a testa, entrambi con valore 1: il risultato è 1+1 (valore dell'unità di fanteria addestrata) per l'armata imperiale, 1+3 (valore dell'unità di cavalleria veterana) per l'armata prussiana che elimina la brigata avversaria. **In questo caso il comandante non può recuperare l'unità perduta.** Alla frazione successiva l'armata imperiale può proseguire la sua marcia. Il cartellino Opzioni non si utilizza nelle battaglie navali, a meno che lo squadrone non sia impegnato in un assedio.

25. I VANTAGGI IN BATTAGLIA



Aggiungi
2 punti
al tuo valore
d'attacco

Alcuni Vantaggi possono essere impiegati in battaglia per incrementare i punti di attacco o di difesa ovvero per sottrarre punti d'attacco e di difesa all'avversario. In questo caso, il Vantaggio va giocato subito dopo l'esposizione dei cartellini Battaglia e Attacco. Come in tutti gli altri casi, il cartellino del Vantaggio va alienato dopo l'utilizzo.

26. FINE DELLA BATTAGLIA

Se un'armata perde uno scontro o decide di ritirarsi ovvero non riesce a prevalere sull'armata o sulla guarnigione che aveva attaccato, si deve pescare un cartellino Evento e spostarsi del numero di province in esso indicato, abbandonando del tutto la regione. Se il cartellino prevede uno spostamento insufficiente a lasciare la regione o che debba star fermo, il contingente perde una unità e deve pescare al turno successivo un nuovo cartellino. In mare, per evitare di perdere unità, lo squadrone deve allontanarsi di almeno due spazi.

Un contingente in condizioni di netta inferiorità perché ha poche munizioni o ranghi incompleti o attaccata da un nemico molto più forte può cercare di abbandonare la regione prelevando un cartellino Evento, anche se non è il suo turno, pagandone il relativo costo. Questa azione di disimpegno va decurtata da quelle a sua disposizione nel primo turno utile.

27. NATIVI NORDAMERICANI

Nella cosiddetta Guerra franco-indiana che contrappose britannici e francesi per la conquista del Nord America vennero impiegati nativi americani appartenenti a varie tribù.



Per simulare questo tipo di supporto, nel gioco si devono utilizzare i segnalini Indiani per effettuare delle scorriere che possono fiaccare le armate nemiche facendo perdere loro unità o carichi di provviste e/o di munizioni. Per gli attacchi degli in-

diani s'impegna un'azione prelevando un cartellino Evento da cui va preso solo il costo dell'azione.

I giocatori che muovono le armate francesi e inglesi possono acquistare al costo di 3 monete l'uno fino a tre segnalini per anno di guerra che possono utilizzare in due modi: attaccando il contingente o razziando parte delle provviste.

In caso di attacco ogni giocatore prende un cartellino attacco e confronta il risultato: se quello degli indiani è superiore, elimina una brigata avversaria, indipendentemente dalla differenza di punti. Gli indiani aggiungono 2 punti al valore d'attacco. In caso di razzia, il giocatore deve utilizzare il verso del segnalino ed eliminare un carico di provviste ed uno di munizioni all'avversario.

Sia l'attacco che l'operazione di razzia vanno compiute durante il turno dell'avversario e vanno dedotte dal monte azioni del turno successivo del giocatore che sta utilizzando gli indiani.

In entrambi i casi, l'armata attaccata deve fermarsi per un'azione, rallentando la sua marcia, e deve prelevare un nuovo cartellino Evento per proseguire.

Il segnalino Indiani va eliminato dopo l'utilizzo.

Nelle battaglie combattute in Nord America non si devono utilizzare unità di cavalleria.

28. GUERRA FANTASTICA

Nel 1762 il Regno Unito dichiarò guerra a quello spagnolo che rispose invadendo il Portogallo, alleato dei britannici.

Il giocatore della coalizione franco-imperiale deve far partire un'armata guidata da de Beauvau-Craon che deve approdare nello scalo di A Coruña e deve inviare un'armata guidata da de Carvajal da Madrid alle Asturias per invadere il Portogallo. Gli inglesi devono far partire da Cork in Irlanda un'armata con i generali Burgoyne e Campbell o Lee a scelta per farli attraccare a Porto nel Portogallo, lì uno dei due generali inglesi dev'essere posto a capo dell'armata britannica, mentre l'altro deve prendere la guida di quella portoghese.

I giocatori sono liberi di scegliere il livello di esperienza delle rispettive truppe.

I portoghesi incaricarono il conte Wilhelm zu Schaumburg-Lippe di occuparsi della difesa della nazione. Il conte selezionò i soldati dell'armata portoghese e coordinò le azioni dei guerriglieri che attaccarono a più riprese le truppe franco-ispaniche, facendo spesso terra bruciata.

Per organizzare i guerriglieri, il giocatore che muove le unità anglo-portoghesi può assoldare il conte rappresentato dalla pedina Schaumburg-Lippe (a sinistra) al costo di 10 monete con tre segnalini Guerriglia o, in alternativa, può acquistare da uno a tre segnalini Guerriglia (a destra) al costo di 3 monete per azione. Si possono compiere al massimo tre azioni nel 1762, il giocatore deve decidere all'inizio dell'anno quanti segnalini Guerriglia acquistare e se utilizzare o meno Schaumburg-Lippe, pagandone i costi.

Chi muove gli anglo-portoghesi deve collocare uno dei segnalini guerriglia acquistati nella provincia del Portogallo occupata dall'armata avversaria e seguire le stesse procedure delle scorrerie degli indiani descritte nel capitolo precedente. Se si vuole utilizzare anche la pedina Schaumburg-Lippe, si deve collocare la pedina sopra il segnalino Guerriglia, la presenza del conte dà 1 punto in più all'attacco dei guerriglieri. In alternativa, si può utilizzare il verso del segnalino Guerriglia che riporta la scritta Terra bruciata per impedire al nemico di approvvigionarsi di viveri tramite razzia.

Prima di far intervenire i guerriglieri si deve prelevare un cartellino Evento e pagare il costo dell'azione previsto senza seguire le altre indicazioni in esso contenute.

L'azione di guerriglia può essere effettuata in qualunque momento dell'azione dell'avversario e va anticipata da quelle che il giocatore anglo-portoghese effettuerà al suo turno.

Dopo l'utilizzo, il segnalino Guerriglia va alienato, mentre, se decide di utilizzarla la pedina Schaumburg-Lippe, va ripresa per un eventuale ulteriore impiego fino all'esaurimento

dei tre segnalini Guerriglia a disposizione del conte.

29. ATTACCHI ANFIBI E SBARCHI DI ARMATE

E' possibile attaccare un capoluogo con un porto o uno scalo marittimo sia con forze di mare che di terra. Per poter sbarcare un'armata, lo squadrone navale deve attaccare il capoluogo in modo che la guarnigione a difesa del capoluogo venga dimezzata o i carichi di munizioni a disposizione siano ridotti della metà. Ad esempio, Haiti deve perdere tre unità o ridurre le munizioni a tre carichi.



Sulla mappa sono disegnate delle linee tratteggiate azzurre che uniscono alcuni porti e/o scali marittimi, in questi casi il trasporto può avvenire senza l'ausilio di squadroni navali, ma si sposta semplicemente la pedina del generale, anche se non si ha una flotta da guerra. Sono:

- tratto da Karlskrona a Stralsund per trasportare truppe svedesi dalla madre patria al Vorpommern
- tratto da Dover a Hamburg per trasportare truppe britanniche dall'Inghilterra a Hannover
- tratto da La Rochelle ad A Coruña per trasportare truppe francesi dalla madre patria alla Spagna
- tratto da Cork a Porto per trasportare truppe inglesi dall'Irlanda al Portogallo (in questo caso è possibile spostare un'armata e due generali)

Sulla linea tratteggiata è precisata la distanza in punti movimento. Prima del viaggio si deve pescare un cartellino Evento per verificare se si riesce a muovere il convoglio navale in una sola azione o no. L'armata sbarcata deve sostare per un turno prima di potersi muovere.

30. PERDITE DEGLI SQUADRONI NAVALI

Gli squadroni navali che hanno perduto unità in battaglia possono essere riparate e ricostituite nell'organico in un porto amico al costo di 1 o 2 monete - a seconda del livello di esperienza delle loro truppe - per ogni squadra.

31. COSTI INSOSTENIBILI

Un contingente militare ha dei costi che vanno affrontati fin dalla sua costituzione all'inizio di ogni anno. Se si è impossibilitati a sostenerli, si possono ridurre le unità di uno o più contingenti o eliminarne del tutto qualcuno; il comandante resta a disposizione per eventuali ulteriori incarichi.

32. FINE DELLA PARTITA

Quando i giocatori hanno completato tutte le azioni dell'anno 1762, la partita ha termine. Per verificare chi ha vinto, si deve tenere conto degli obiettivi esposti nelle Condizioni di vittoria del capitolo 3.



Nel riquadro delle regioni stampato sulla plancia politica gli obiettivi sono contraddistinti da una stella e da un punteggio bonus sotto il nome della regione; sia le stelle, sia il punteggio

bonus hanno una colorazione diversa a seconda dello Stato o del gruppo di Stati che devono conquistarli: Regno Unito rosso, Francia blu, Prussia nero, Austria verde.

Per conquistare il Nord America il Regno Unito deve espugnare i sette forti francesi con la stella rossa, il capoluogo Montreal e, alla fine, Quebec; la Francia i sei forti inglesi con la stella azzurra, New York, Philadelphia e, alla fine, Boston. Se una delle due nazioni riesce a raggiungere l'obiettivo, i generali e le armate del nemico sconfitto devono lasciare l'America, i generali che operano solo in America devono essere accantonati.

Se nessuno raggiunge l'obiettivo o due o più giocatori lo hanno conseguito, si devono contare i valori di rendita delle regioni conquistate più gli eventuali bonus acquisiti; si aggiudica la vittoria il giocatore che ha il totale più alto. Ecco tutti gli obiettivi e i relativi bonus a disposizione:

Austria

Obiettivo principale deve possedere la Slesia alla fine del 1762: 100 punti

Obiettivi secondari la Russia deve possedere l'Ostpreussen alla fine del 1761: 20 punti - la Svezia deve possedere il Pommern alla fine del 1761: 20 punti

Francia

Obiettivo principale deve conquistare il Nord America entro il 1762: 100 punti

Obiettivi secondari deve conquistare Minorca entro il 1756: 20 punti - deve conquistare i Caraibi entro il 1762: 40 punti - deve conquistare Hannover entro il 1762: 20 punti - le armate franco-spagnole devono conquistare il Portogallo nel 1762: 20 punti

Regno Unito

Obiettivo principale deve conquistare il Nord America entro il 1762: 100 punti

Obiettivi secondari deve conquistare Belle Île entro il 1761: 20 punti - deve conquistare i Caraibi entro il 1762: 40 punti

Prussia

Obiettivo principale deve possedere la Sassonia alla fine del 1762: 100 punti

Obiettivi secondari deve conquistare il Böhmen-Mahren entro il 1762: 20 punti - Hannover non dev'essere mai essere conquistata dai francesi: 20 punti

MODALITA' SCENARIO

I. MATERIALE

Il materiale aggiuntivo per giocare da soli o in due in modalità Scenario è costituito da:

- Libro degli scenari formato dalle tavole delle seguenti campagne: Europa Orientale, Germania, Penisola iberica, Nord America, Caraibi divisi per anno di guerra
- la plancia dei Tracciati costituita da quelli delle Frazioni dell'anno, del Punteggio obiettivo conquistato, del Punteggio obiettivo difeso (sotto) e da quelli del campo di battaglia e dell'assedio.

PUNTEGGIO OBIETTIVO CONQUISTATO									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

PUNTEGGIO OBIETTIVO DIFESO									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

II. TAVOLE DEGLI SCENARI

Le tavole, oltre agli obiettivi che il giocatore deve raggiungere, forniscono indicazioni per poter attivare il giocatore simulato, abbreviato BOT (queste indicazioni valgono anche se si gioca in due, in questo caso il termine BOT va sostituito con «secondo giocatore»). Ogni tavola contiene gli elementi di partenza per i contingenti di entrambe le coalizioni che il BOT può rappresentare, in modo che il giocatore possa giocare tanto con una quanto con l'altra coalizione.

La tavola è divisa in quattro riquadri Scenario che si riferiscono ad altrettanti episodi o del conflitto.

In ogni scenario si trovano i seguenti elementi:

- La campagna (ad esempio, Boemia)
- Durata della campagna espressa in frazioni d'anno
- Le date nelle quali si svolsero gli eventi
- I fatti, cioè la presentazione dello scenario
- Settori della mappa con l'area interessata dallo scenario
- Stato che gioca per primo
- Portafoglio a disposizione dello Stato con 4 opzioni, la prima è quella base che va sempre utilizzata per il BOT, le altre tre hanno importi via via più bassi per rendere sempre più difficile il raggiungimento dell'obiettivo; il giocatore può selezionare con i cartellini Opzioni una delle quattro possibilità o ne può direttamente scegliere una, se si gioca in due anziché in modalità solitario, i giocatori possono procedere a due sorteggi separati.
- L'obiettivo che il 1° giocatore deve conquistare e/o quello che deve difendere; in alcuni scenari viene proposto un obiet-

tivo opzionale che il giocatore può cercare di conquistare o può ignorare

- Guarnigioni interessate allo scenario per le quali vanno pagati i costi di mantenimento

- Per ogni comandante:

- nome del comandante - unità del contingente distinte in armi (F fanteria, C cavalleria, A artiglieria), addestrate (Add) e veterane (Vet) - i carichi di provviste (provv) e munizioni (muniz) a disposizione - la posizione di partenza e la meta finale del contingente

Se il comandante forma una grande armata assieme ad un altro generale, segue l'indicazione «con», in questo caso il primo comandante guida l'intero contingente

- Se previsto dallo scenario, segnalini Indiani o guerriglieri a disposizione

Nella seconda sottosezione vengono riportate le stesse indicazioni, ma riferite ai contingenti del 2° giocatore.

Il giocatore deve decidere preventivamente con quale esercito giocare e quale assegnare al BOT.

Per entrambi gli schieramenti è obbligatorio rispettare l'obiettivo o gli obiettivi da conquistare e da difendere, i nomi dei comandanti, le loro posizioni di partenza, le guarnigioni interessate e (se previsto dallo scenario) il numero di segnalini Indiani e Guerriglieri a disposizione, ma, mentre per il BOT si devono seguire fedelmente anche le altre indicazioni, il giocatore è lasciato libero di decidere qualità e quantità delle unità, entità delle salmerie, direzione dei vari contingenti.

In genere, gli scenari proposti sono ispirati alle vere campagne o a singoli episodi di esse, ma possono essere inseriti obiettivi aggiuntivi o ipotesi di scenari, in questi casi seguono sempre le indicazioni «opzionale» o «ipotetico».

Nei limiti del possibile, si è cercato di rispettare nomi di comandanti, schieramenti, posizioni di partenza e obiettivi delle vere campagne, compatibilmente con le regole del gioco, con l'organizzazione della mappa che non consente di riportare fedelmente i movimenti delle armate che combatterono nella Guerra e delle esigenze di equilibrio fra i contendenti, alcuni aggiustamenti si sono resi necessari, ma, in buona sostanza, gli scenari si avvicinano molto a ciò che avvenne realmente. In alcuni scenari compaiono i nomi di comandanti non presenti tra le pedine del gioco, in questi casi si è messo tra parentesi il nome di uno dei comandanti a disposizione in sostituzione di quello che prese parte agli eventi.

Le unità dei contingenti possono riferirsi a formazioni di diversa entità e qualità, a seconda del numero di uomini o del tipo di navi che presero parte ai fatti. Per quelli dell'esercito: brigata (brg) per contingenti composti da oltre 10.000 uomini, reggimenti (rgm) per contingenti entro 10.000 uomini, battaglioni (bgn) per contingenti entro 3.000 uomini. compagnie (cmp) per piccoli contingenti di poche centinaia di uomini. Per la Marina: vascelli (vsc) per contingenti formati da navi da battaglia di linea, fregate (frg) per contingenti formati da piccole navi da guerra, galeoni o galee (gal) per navi da guerra di vecchio tipo.

III. OBIETTIVI

Il giocatore deve completare entro il periodo indicato l'obiettivo o gli obiettivi assegnati dal riquadro dello scenario che potrebbe prevedere la conquista di un capoluogo o la difesa del territorio dagli attacchi del nemico. In alcuni scenari sono presenti entrambi gli obiettivi, cioè la conquista di un capoluogo del nemico e la difesa del proprio territorio.

Conquista se il giocatore riesce a conquistare l'obiettivo indicato, prende 1 punto per ogni frazione in cui resta in suo possesso.

Difesa il giocatore prende 1 punto per ogni frazione in cui riesce a mantenere il possesso della regione obiettivo dell'avversario.

Il punteggio massimo è di 10 punti per obiettivo.

Se si è costretti a terminare prima della fine del periodo indicato, tutte le frazioni non giocate vengono accreditate a chi possiede l'obiettivo dello scenario. Esempio: l'esercito prussiano deve conquistare Dresden e difendere Breslau, obiettivo

delle forze imperiali. Riesce a espugnare la prima alla terza frazione dell'anno, la tiene per 2 turni, ma termina le risorse economiche alla quinta frazione di gioco e deve fermarsi. L'Impero non riesce a riconquistare Dresden al 6° turno, quindi, alla Prussia viene assegnata anche l'ultima frazione. Sia il conto delle frazioni, sia quello dei punteggi degli obiettivi da conquistare e da difendere vanno tenuti nella plancia per il gioco in modalità Scenario. Per maggiore praticità, i giocatori possono utilizzare solo le sezioni della mappa contenenti le regioni interessate allo scenario, evitando di dover giocare sulla mappa completa.

Se il giocatore riesce a conquistare almeno la metà dei punti più uno, ha vinto lo scenario. Si può giocare una campagna suddivisa nei vari scenari, sommando i risultati dei singoli scenari: se se ne conquista almeno la metà più uno, si vince la campagna, in tutti gli altri casi si viene sconfitti.

IV. INIZIO E FINE DELLO SCENARIO

Ogni scenario inizia dalla prima frazione di gioco (vedi capitolo 8 del Regolamento) e termina all'ultima prevista o prima, se i giocatori non possono più proseguire per mancanza di risorse economiche.

V. PORTAFOGLIO INIZIALE

Ad ogni scenario viene stanziato un portafoglio per le spese militari costituite da: arruolamento Comandanti, arruolamento unità, costo guarnigioni delle aree interessate alla campagna, costi dei rifornimenti (provviste e munizioni), arruolamento delle riserve, costi di spedizione (cartellini Evento), costi della guerriglia, costi degli Indiani.

Le spese vengono addebitate tanto al portafoglio del giocatore che a quello del BOT.

Per tenere il conto delle spese il giocatore deve utilizzare le plance Ministero di entrambi gli Stati interessati allo scenario.

VI. FRAZIONI DELL'ANNO

Come previsto dal regolamento al capitolo 8, lo scenario è diviso in più frazioni, ogni frazione è composta da quattro azioni consecutive o da due fasi da tre frazioni l'una.

I giocatori sono liberi di scegliere la soluzione che preferiscono, il BOT, invece, utilizza sempre la seconda che viene suddivisa in «spostamento» (prima fase da tre azioni) e «consolidamento» (seconda fase da tre azioni).

Nel corso della fase di spostamento il BOT muove i contingenti e combatte le eventuali battaglie conseguenti; nel corso di quella di consolidamento il BOT rifornisce il contingente di provviste e/o munizioni e/o reintegra le unità eventualmente perdute in battaglia o nel corso degli spostamenti.

La seconda fase va iniziata quando il giocatore avversario ha terminato la prima. Se il giocatore preferisce utilizzare quattro fasi consecutive ed è il primo a muovere, il BOT effettua le sue due fasi di seguito.

Il giocatore è libero di scegliere per ogni frazione di anno la

sequenza da seguire e il numero di azioni da compiere secondo le esigenze della sua strategia.

VII. MOVIMENTO DEI CONTINGENTI

Ogni contingente, di mare o di terra, si muove seguendo quanto stabilito dal regolamento ai capitoli 10 e 11.

VIII. BATTAGLIE

Come previsto dal regolamento (capitolo 20), entrambi i contendenti ricevono quattro carte Battaglia a caso.

Il giocatore seleziona una delle sue carte Battaglia; per il Bot si sceglie a caso una carta e si procede al confronto tra i punteggi complessivi conseguiti da entrambi.

Terminata la fase, si scartano entrambe le carte dei due contendenti. Dopo ogni fase, se si sono subite delle perdite, si ripristina una unità fino al limite di recuperi previsti per il comandante. Mentre per il giocatore questa possibilità è facoltativa, per i BOT è obbligatoria.

La battaglia termina in questi casi:

- una delle due armate termina le munizioni
- quando previsto dal cartellino Opzioni
- il giocatore decide di ritirarsi dallo scontro.

L'armata sconfitta deve lasciare il campo di battaglia seguendo le modalità descritte nel capitolo 26. In caso di parità, l'attaccante deve abbandonare la regione.

I Vantaggi non si usano nella modalità solitario.

IX. ASSEDI

Per gli assedi si devono seguire le regole descritte nei capitoli 20. *La battaglia*, 23. *Assedi* e 24. *Cartellini Opzioni* del regolamento.

Per gli assedi si devono utilizzare i riquadri stampati sulla plancia dei tracciati.

X. INDIANI E GUERRIGLIERI

Secondo quanto precisato nello scenario, i giocatori possono avere a disposizione fino a tre segnalini Indiani nelle campagne del Nord America, per quella iberica la pedina Schaumburg-Lippe e/o da uno a tre segnalini Guerriglia.

In entrambi i casi, i segnalini vengono utilizzati solo nella modalità attacco prima di uno scontro che coinvolga un'armata dello Stato per il quale combattono, come azione di disturbo. Gli indiani hanno sempre una forza di combattimento di 2 punti per segnalino, i guerriglieri 1 punto, 2 se supportati dalla pedina Schaumburg-Lippe.

XI. VANTAGGI

Non si utilizzano i Vantaggi nella modalità scenario.

XII. FINE DELLO SCENARIO

Se nessuno dei due contendenti può più muovere per esaurimento delle risorse economiche o se le frazioni assegnate sono esaurite, la campagna ha termine.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio mia moglie Giusy per l'amorevole vicinanza e il sostegno che mi dà in ogni mio progetto. Ringrazio Antonio Favaloro, Andrea Magno, Sergio Masini, Andrea Sbragia che hanno messo alla frusta questo gioco e che con i loro utilissimi e consigli mi hanno aiutato a migliorarlo



SOMMARIO

Pag. 1	Presentazione e componenti del gioco	Pag. 8	17. Le munizioni
Pag. 2	1. La mappa	Pag. 9	18. Le guarnigioni
	2. Gli schieramenti		19. I Vantaggi
	3. Condizioni di vittoria		20. La battaglia
	4. Preparazione	Pag. 10	21. Grandi contingenti
	5. Turni di gioco		22. Ritardi
	6. Stati, regioni, province	Pag. 11	23. Assedi
Pag. 3	7. Ministero della guerra		24. I cartellini Opzioni
Pag. 4	8. Le azioni		25. I Vantaggi in battaglia
Pag. 5	9. Tavola delle vicende		26. Fine della battaglia
	10. Spostamenti sulla mappa		27. Nativi nordamericani
	11. Cartellini degli Eventi	Pag. 12	28. Guerra fantastica
Pag. 6	12. Le forze armate		29. Attacchi anfibi e sbarchi di armate
Pag. 7	13. Le campagne militari		30. Perdite degli squadroni navali
	14. Rifornimenti e riserve		31. Costi insostenibili
Pag. 8	15. Le razzie		32. Fine della partita
	16. Armata esausta	Pag. 13	Modalità Scenario

Sieben Jahre

Gioco da tavolo sulla Guerra dei 7 anni - per uno o due giocatori

Idea e realizzazione di Sergio Fabra (2025)

www.fabra.biz - e-mail sergio@fabra.biz