

L'Ungheria combatte per la libertà

# Forradalom, 1848-49

di Gábor Valló



GIOCO: Forradalom

## 1. INTRODUZIONE

### 2. COMPONENTI

- 2.1. La Mappa
- 2.2. Pedine Evento
- 2.3. Pedine

### 3. ARMATE UNGHERESI

### 4. PIAZZAMENTO INIZIALE

### 5. SEQUENZA DEL TURNO

- 5.1. L'intervento Russo

### 6. MOVIMENTO DEL NEMICO

- 6.1. Regole sul Movimento di alcuni Generali Nemici
- 6.2. Iancu e Knićanin
- 6.3. Assedi Nemici

### 7. AZIONI

- 7.1. Trasferimenti Strategici
- 7.2. Attacco
- 7.3. Assedio
- 7.4. Sollevare il morale

### 8. FASE AMMINISTRATIVA

- 8.1. Modificatori di battaglia e morale
- 8.2. Vittoria e sconfitta
- 8.3. Trasferimenti e Reclutamento

### 9. REGOLE OPZIONALI

- 9.1. Modificare il livello di difficoltà

### 10. CREDITI

## 1. INTRODUZIONE

**Forradalom 1848-1849** è un gioco in solitario in cui il giocatore rappresenta il governo dell'Ungheria – incentrato sulla persona di Lajos Kossuth – durante gli anni 1848-49 della Guerra d'indipendenza. L'obiettivo è difendere l'Ungheria rivoluzionaria dai nemici che si avvicinano da direzioni diverse, controllati dalle regole del gioco. Il gioco è stato ispirato dalla popolare serie *States of Siege* di Darin Leviloff.

## 2. COMPONENTI

Il gioco richiede i seguenti componenti:

- ➔ una mappa A3;
- ➔ 52 pedine (8 eserciti nemici, 3 generali ungheresi, 11 pedine Armata, 4 pedine divisione, 5 pedine modificatore della battaglia, 9 pedine fortezza, 4 pedine punti assedio, 4 pedine evento, 1 pedina Commissario, Morale, Fabbriche e PA);

*Nella fustella sono incluse anche pedine da utilizzare in scenari di De bello Punico e Banditen! che saranno presenti nei prossimi numeri di Para Bellum, oltre a pedine generiche per Inferno sull'Isonzo.*

- ➔ 30 pedine Evento (separate in tre gruppi stagionali da 10: Inverno, Primavera, Estate);
- ➔ questo regolamento.

*Per giocare serve anche un dado a sei facce non incluso.*

### 2.1. La Mappa

La mappa raffigura l'Ungheria del XIX secolo. Sono presenti un certo numero di cerchi e quadrati collegati da frecce: sono gli spazi sui quali gli eserciti nemici si avvicinano agli obiettivi.

Tutti gli eserciti nemici iniziano da uno spazio rettangolare esterno (ad esempio Austria) o da uno spazio sulla mappa e avanzano lungo la direzione delle frecce fino a raggiungere Debrecen (Haynau fa eccezione, vedi 6.1). I cerchi rappresentano città importanti, ma indifese, mentre i quadrati rappresentano fortezze che devono essere assediate. Le tre città con il nome in rosso sono le capitali. Il numero nelle fortezze è il numero di punti assedio necessari per conquistarle.



Le coccarde tricolore sugli spazi mostrano il valore in punti Morale dello spazio (se lo spazio viene catturato, perdi quei punti di morale, se in seguito lo riprendi, li riotti). Su cinque spazi sono presenti icone di fabbrica, questi sono i centri di produzione industriale (importanti per reclutare nuovi divisioni, vedi 8.3).

*Morale e Fabbrica in uno spazio con una fortezza sono controllati sempre dal proprietario della fortezza anche se questa è sotto assedio.*

Gli spazi appartengono a percorsi diversi, differenziati in base al loro colore. Ci sono cinque percorsi: Principale (bianco), Settentrionale (arancione), Transilvano (giallo), Meridionale (celeste) e del Banato (verde). Accanto ad ogni percorso ci sono tre quadrati dello stesso colore dove piazzare le pedine dell'Armata ungherese che difende questo fronte. Ogni Armata ungherese è composta da uno (o più) generali, una pedina di armata e eventuali modificatori di battaglia.



La mappa, in alto a destra, ha un tracciato Morale. Il Morale mostra l'entusiasmo e la volontà dell'Ungheria di portare avanti la guerra. Il Morale alto dà bonus di battaglia e accelera il reclutamento, il Morale basso al contrario influisce negativamente su queste cose. È possibile utilizzare su questo tracciato le pedine Fabbriche e Punti azione (PA) come *pro memoria*.



Sotto al tracciato Morale c'è uno spazio per le divisioni appena reclutate

e la Riserva dove mettere le nuove divisioni, i generali e le divisioni che sono stati trasferite strategicamente. In basso a sinistra c'è uno spazio dove mettere gli Eventi Attivi.

### 2.2. Pedine Evento

Le pedine Evento indicano il numero e il nome dell'Evento (il colore di sfondo indica la Stagione) e il numero di Punti Azione (PA) disponibili per quel turno.



Nella Tabella Eventi dell'evento corrispondente trovate il suo effetto e una breve descrizione. Viene anche indicato quali eserciti nemici si muovono nel turno, l'eventuale assedio di Komárom e possono essere indicati anche i nomi di lancu o Kníčanin (questi sono generali nemici ribelli, vedere 6.2).

Gli Eventi sottolineati nella Tabella Eventi sono facoltativi, il giocatore può decidere se attivarli o meno e il suo effetto si applica solo se attivati.

### 2.3. Pedine

Le pedine degli eserciti nemici mostrano il nome e il ritratto del comandante nemico e un numero che indica la forza dell'Armata.

I generali ungheresi contengono solo un modificatore accanto al nome e il ritratto. I generali lancu e Kníčanin contengono un modificatore e sul lato più forte una "M" nera che indica la possibile perdita del Morale, vedi 8.1.



Le pedine dell'Armata mostrano la forza dell'Armata ungherese nella forma di modificatori; questa forza può variare tra -3 e +1 e nel caso di un singola Armata può salire fino a +3. Ogni livello equivale a una divisione (circa 8.000 Honvéd ungheresi).

Le pedine di divisione rappresentano divisioni nuove o trasferite strategicamente.

I modificatori di battaglia danno bonus o penalità per la battaglia.



Armata



Divisione



Modificatore

I segnalini delle fortezze mostrano il controllore delle cinque fortezze importanti (Komárom, Budapest, Pétervárad, Arad, Temesvár), e anche la forza di blocco degli assediati (+0 o +1).

I Punti Assedio indicano come procede l'assedio.

Il segnalino del Commissario può essere utilizzato dal giocatore una volta per Stagione per un'azione extra e questa azione avrà anche un +1 su qualsiasi tiro del dado.

Una volta utilizzato girate il Commissario sul lato U(sato), rigiratelo di nuovo all'inizio di una nuova Stagione (ritorna disponibile).



Fortezza



Assedio



Commissario

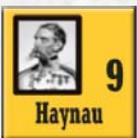
*I commissari erano i rappresentanti del governo rivoluzionario inviati presso le contee e gli eserciti per organizzare i rifornimenti militari e garantire la lealtà.*

Il segnalino Morale viene utilizzato per indicare il livello attuale di Morale.

Infine, alcune pedine servono per ricordare gli effetti duraturi di alcuni Eventi.

Le pedine Fabbrica e PA possono servire al giocatore come pro memoria.

*Errata: Un esercito nemico e due effetti Eventi sono stati stampati in maniera errata.*



Trovate le pedine giuste nella fustella de **La Squadriglia degli Assi**.



### 3. ARMATE UNGHERESI

Le armate ungheresi non sono rappresentate da pedine sulla mappa, vengono gestite in modo astratto. Ogni percorso sulla mappa include anche una Armata ungherese che



difende quel territorio. Solo questa Armata può attaccare un nemico che avanza su quel percorso. Se ci sono più eserciti nemici sullo stesso percorso gli Ungheresi possono attaccare solo quello più vicino a Debrecen.

*L'Armata ungherese è sempre posizionata adiacente all'esercito nemico, nello spazio verso Debrecen (se Puchner è a Kolozsvár per esempio, allora L'Armata ungherese di Transilvania si trova a Somlyó.)*

Possono occorrere alcuni casi particolari:

➔ Se un esercito nemico si trova sulla stessa Debrecen, può attaccarlo solo l'Armata ungherese dal cui percorso il nemico è entrato in Debrecen.

➔ L'Armata Meridionale difende Szeged invece di Debrecen, quindi la sua posizione deve essere considerata da quello spazio. In Estate, su quel percorso potrebbero trovarsi contemporaneamente due eserciti nemici (Haynau e Jelačić), in questo caso l'Armata Meridionale si considera essere adiacente al nemico più vicino a Szeged. Se Szeged è occupata, l'Armata ungherese

si trova nello spazio libero più vicino, se presente. Se Haynau e Jelačić si incontrano nello stesso spazio l'Armata Meridionale da ora in poi potrà fare solo Azioni di Trasferimento Strategico.

➔ Se il percorso difeso dall'Armata del Nord è privo di nemici (perché Schlik/Paskevich lo hanno lasciato), questa Armata si considera essere a Miskolc.

Quattro Armate ungheresi hanno un generale stampato sulla mappa: si tratta del generale che di solito guidava questa Armata durante la guerra. Il giocatore ha altri tre generali (Dembiński, Klapka e Damjanich) che possono essere spostati tra le varie armate con alcune limitazioni (vedi 7.1).

### 4. PIAZZAMENTO INIZIALE

Schierate gli eserciti nemici: Windisch-Grätz (a forza 6) in Austria, Schlik in Galizia, Puchner a Kolozsvár, Todorović a Versec, Nugent in Stiria.

Mettete Kničanin nello spazio vicino all'Armata del Banato sul lato -2 e lancu nello spazio vicino all'Armata della Transilvania sul lato -1 senza la perdita di Morale.



Armata ungheresi: l'Armata Principale riceve una pedina -1, l'Armata del Nord -3, l'Armata della Transilvania -2, l'Armata del Banato -1, l'Armata meridionale -3. Aggiungete Damjanich all'Armata del Banato. L'Armata della Transilvania riceve un modificatore di battaglia +1.

*Dembíński e Klapka non sono in gioco; arriveranno con le pedine Evento.*

Segnalini fortezza sulla mappa (tutti dalla parte +0): Komárom, Budapest e Pétervárad sono Ungheresi (pedine rosse), Arad e Temesvár sono Austriache (gialle).

*Budapest non ha un segnalino di fortezza ungherese, vedi 6.3.*

Piazzate il livello del Morale Iniziale a 7, una divisione nella casella Rec. (lutamento) 2 e la pedina Commissario nell'area della Riserva sul lato inutilizzato.

Separate i tre gruppi di 10 pedine Evento e piazzate quello invernale in una tazza opaca.

*È possibile disporre le pedine all'interno di ciascun gruppo in ordine numerico dal più basso al più alto, questo corrisponde all'incirca all'ordine cronologico degli eventi.*

Ora è possibile iniziare a giocare!

## 5. SEQUENZA DEL TURNO

All'inizio di ogni turno si pesca dalla coppa una nuova pedina Evento. Il giocatore applica gli effetti e muove gli eserciti nemici come indicato sulla Tabella Eventi. Quindi utilizza il numero di Punti Azione indicati (stampati anche sulla pedina) per effettuare le sue Azioni.

Alla fine del turno ha luogo la parte amministrativa dove modificare il morale, controllare le condizioni di vittoria, effettuare reclutamenti e trasferimenti.

Il gioco è diviso in tre Stagioni. Il giocatore inizia con le pedine Evento invernali nella coppa, quando sono stati giocati tutti gli Eventi mette nella coppa le pedine Evento della Primavera e infine quelle dell'Estate.

### 5.1. L'intervento Russo

All'inizio della Stagione estiva (nel momento in cui viene pescata la prima pedina Evento dell'Estate, ma prima che i suoi effetti vengano applicati o siano spostati eventuali nemici), l'esercito russo interviene in appoggio agli austriaci.

Si devono effettuare i seguenti passaggi:

- ➔ Eliminare Windisch-Grätz e schierare Haynau (a forza 9) al suo posto. Se Schlik è ancora sulla mappa schierate Haynau dal suo lato più

debole (7). Se Windisch-Grätz si trovava su Gyöngyös o Tiszafüred, schierate Haynau a Budapest.

➔ Girare Schlik dalla parte di Paskevich. Se Schlik era stato precedentemente rimosso, piazzate Paskevich in Galizia. Se Schlik è sulla mappa, mettete Paskevich a Miskolc (in questo modo il percorso Nord sarà nuovamente occupata).

➔ Girare Puchner dalla parte di Lüders.

➔ Girate Nugent sul lato Jelačić, girate anche il segnalino fortezza ungherese di Pétervárad dal lato +1 (se non già fatto).

*Non si applica se la fortezza è già Austriaca oppure non è sotto assedio.*

➔ Riducete il morale di 1.

➔ Rimuovete il segnalino Evento attivo *Proclama di Vác*. D'ora in poi anche Szeged conta come capitale, quindi il nemico dovrà prenderla per vincere.

## 6. MOVIMENTO DEL NEMICO

Ogni pedina Evento ha indicato nella Tabella Eventi gli eserciti nemici che vengono attivati e si muovono in quel turno.

Muovi l'esercito di uno spazio, seguendo la direzione delle frecce. Se non ci sono più frecce che partono dallo spazio (l'esercito si trova a Debrecen o Szeged), l'esercito rimane sul posto.

Tutti gli spazi che si trovano tra l'esercito nemico e il suo spazio di partenza (ad esempio tra Nugent e la Stiria), compreso lo spazio su cui si trova il nemico, si considerano conquistati, ad eccezione delle fortezze (queste possono essere conquistate solo tramite assedio).

➔ Se un esercito nemico attivato si trova su una fortezza controllata dagli Ungheresi, invece di muovere assedia la fortezza.

Komárom è un'eccezione a questa regola: Windisch-Grätz e Haynau avanzano normalmente da questo spazio.

*Essi si limitano a lasciare una piccola forza, che non è raffigurata nel gioco, per circondare Komárom, vedi anche 6.3.*

## 6.1. Regole sul Movimento di alcuni Generali Nemici

Sebbene il gioco semplifichi notevolmente le complesse manovre avvenute durante la guerra, sono ancora necessarie alcune regole speciali per mantenere un livello ragionevole di simulazione storica.

Alcuni generali nemici hanno delle regole di movimento speciali.

### 6.1.1. Schlik

Dopo Miskolc, Schlik si muove su Gyöngyös, il che significa che lascia il tracciato Nord e prosegue su quello Principale. Se dovesse ritirarsi da Gyöngyös a causa di un attacco ungherese riuscito, si ritirerà indietro a Miskolc.

Se Schlik si trova a Gyöngyös quando un Evento lo sposterebbe e Windisch-Grätz è ancora in Austria, Pozsony, Komárom o Budapest, dovete muovere Windisch-Grätz invece di Schlik.

Se Schlik è sul tracciato Principale quando un Evento lo muoverebbe e Windisch-Grätz è a Tiszafüred o Debrecen, Schlik prosegue sulla strada principale in direzione Windisch-Grätz. Se Windisch-Grätz (a forza 6) e Schlik si trovano nello stesso spazio in qualsiasi momento i due eserciti si uniscono. Rimuovi Schlik e gira Windisch-Grätz sul lato più forte (forza 8). Se successivamente un Evento impone di spostare Schlik, ignoratelo semplicemente.



**IMPORTANTE:** Se i due eserciti si uniscono, tutti gli spazi sul tracciato Nord (Miskolc e Kassa) vengono automaticamente liberati (Il giocatore ottiene +1 al Morale e una fabbrica perché Kassa adesso è libera).

### 6.1.2. Windisch-Grätz

Se Windisch-Grätz (8) si ritira da Budapest a Komárom, giratelo sul lato più debole (6). Nello stesso tempo girate Nugent dal lato Jelačić e girate anche il segnalino della fortezza ungherese di Pétervárad al suo lato +1. Se successivamente una carta Evento impone di spostare Nugent, spostate invece Jelačić.

### 6.1.3. Haynau

Dopo aver conquistato Budapest, Haynau si sposta a Kecskemét, abbandonando il percorso Principale e proseguendo per il Meridionale verso Szeged. D'ora in poi solo l'Armata Meridionale ungherese potrà attaccarlo.

Se Haynau si trova in Budapest quando un Evento lo sposterebbe e Paskevich è ancora sul percorso Nord, dovete muovere Paskevich invece di Haynau.

### 6.1.4. Paskevich

Dopo Miskolc, Paskevich si trasferisce a Gyöngyös, il che significa che lascia il percorso Nord e



prosegue sul percorso Principale. Se deve ritirarsi da Gyöngyös a causa di un attacco riuscito, si ritirerà su Miskolc. In questo caso Haynau, se è già sul percorso Meridionale, si ritira subito a Budapest (quindi il percorso Principale non è mai vuoto).

Se Paskevich si trova su Gyöngyös quando un Evento lo sposterebbe e Haynau è ancora in Austria, Pozsony o Komárom, dovete muovere Haynau invece di Paskevich.

## 6.2. Iancu e Kničanin

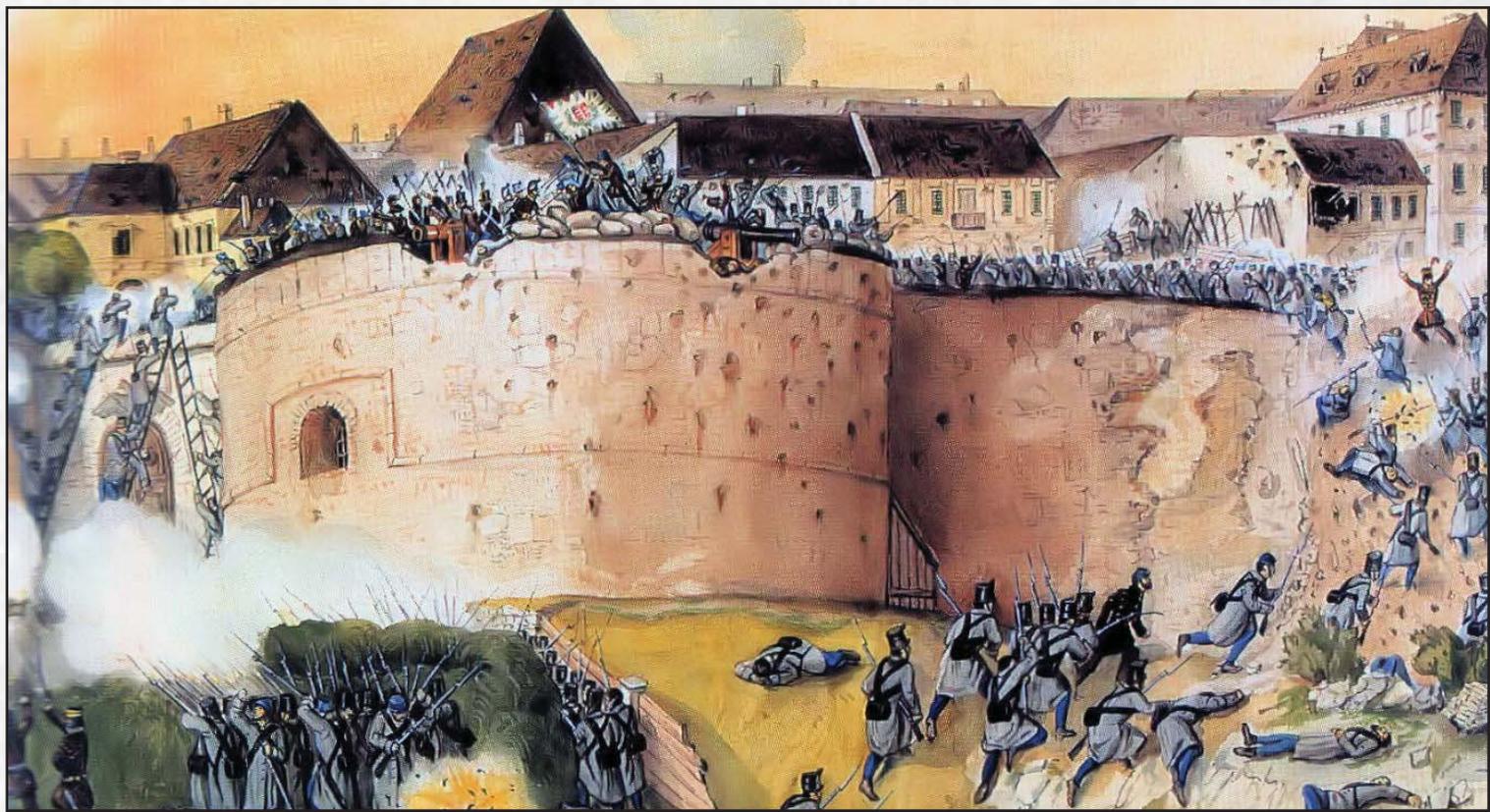
Questi due generali rappresentano gli insorti rumeni e serbi che combattevano contro il governo ungherese. Non si muovono sulla mappa, ma danno una penalità agli eserciti ungheresi che attaccano in Transilvania o nel Banato. Possono essere attaccati separatamente (vedi 7.2).

Entrambi hanno un lato più forte e uno più debole (il loro lato più forte è quello con la penalità al Morale). Se l'Evento del turno mostra il loro nome, devono essere girati sul lato più forte se possibile.

*La loro forza varia perché si tratta di forze irregolari. La perdita del Morale rappresenta le atrocità commesse dagli insorti serbi e rumeni contro la popolazione ungherese.*

## 6.3. Assedi Nemici

Gli assedi nemici possono aver luogo contro le fortezze ungheresi se un esercito nemico è presente sulla



fortezza e viene attivato da un Evento (Komárom è un'eccezione, vedi sotto). In questi casi si effettua un tiro per l'assedio.

Se il risultato modificato è 5 o più, l'assediente guadagna 1 Punto Assedio. Se il nemico ha accumulato 2 Punti Assedio, il giocatore ungherese perde un punto Morale. Se i Punti Assedio del nemico arrivano a 3, la fortezza cade e lo spazio viene catturato. (Se cade Komárom e Klapka era tra i difensori, mettetelo in Riserva.)

Se il risultato modificato è 1, la guarnigione ha effettuato una sortita con successo: riducete i Punti Assedio di uno.

Modificatori:

- ➔ +1 se indicato sul segnalino fortezza;
- ➔ -2 se Klapka sta difendendo Komárom (come da Evento *Pianificazione della Guerra*).

Il tiro per l'assedio di Komárom invece si effettua quando l'Evento del turno indica *Assedio di Komárom* tra l'elenco dei nemici da muovere e Windisch-Grätz o Haynau si trovano su Komárom o l'hanno superata.

Se il nemico assediante deve ritirarsi dalla fortezza, questa è stata liberata e i Punti Assedio sono annullati. Se c'erano 2 Punti Assedio su di esso, il giocatore guadagna anche un punto Morale.

Budapest è un caso speciale. Se il nemico conquista la città, questa diventa una fortezza e gli Ungheresi devono prenderla d'assedio. Per gli austriaci,

invece, conta come un semplice spazio conquistato nel momento in cui ci entra, quindi non c'è alcun segnalino di fortezza ungherese.

---

*Gli Austriaci presero Budapest senza combattere due volte durante la guerra.*

---

## 7. AZIONI

Ogni turno il giocatore ha un certo numero di Punti Azione (indicati dall'Evento) con i quali può effettuare diverse azioni. Ogni azione costa 1 PA.

### 7.1. Trasferimenti Strategici

Con questa azione puoi muovere una singola divisione o un generale tra una Armata e la Riserva o viceversa. Se una divisione viene trasferita da una Armata, devi ridurre la forza dell'Armata corrispondente di un livello, se invece la divisione dalla Riserva va in una Armata questa aumenta di un livello.

Una divisione o un generale possono essere trasferiti solo una volta per turno e il Trasferimento Strategico avviene alla fine del turno.

---

*Sono necessari 2 turni per spostarsi da un percorso ad un altro: nel primo turno il generale (o la divisione) viene messo nella Riserva, nel secondo nell'altro percorso, e infine si può usarlo nel terzo turno (Circa un mese di tempo di gioco).*

---

In alcuni casi il trasferimento può avvenire direttamente tra i percorsi, in modo da non passare nella Riserva

ed essere utilizzabili già nel turno successivo.

Questo è possibile:

- ➔ tra le due Armate ungheresi a non più di 2 spazi (vedi la regola 3 sulla posizione degli eserciti ungheresi) di distanza.

---

*Per questa regola Szeged e Arad sono considerate come se fossero spazi adiacenti (è possibile trasferire direttamente tra, ad esempio, Tiszafüred e Somlyó o Arad e Kecskemét).*

---

- ➔ tra un esercito e la forza che circonda una fortezza nella stessa zona (vedi 7.3).

Limitazioni ai trasferimenti dei generali: Dembiński può essere trasferito ovunque, Klapka solo nell'Armata Principale o nell'Armata Settentrionale, Damjanich nell'Armata Principale o nell'Armata del Banato

---

*L'Armata Principale può includerli tutti.*

---

**IMPORTANTE:** mentre Klapka e Damjanich collaborano con il comandante dell'Armata (stampato sulla mappa), Dembiński prenderà il suo posto e diventerà il nuovo comandante di quell'Armata.

---

*Per esempio se Klapka è con l'Armata Principale, il suo bonus si sommerà a quello di Görgei per un +3 totale, mentre se Dembiński prenderà il posto di Görgei avremo un +0.*

---

All'inizio del gioco Damjanich collabora con il comandante dell'Armata del Banato Vécsey per un bonus totale di +2.

### 7.2. Attacco

Questa è forse l'azione più importante, poiché consente di respingere i nemici prima che possano conquistare le capitali.

Per effettuare un attacco si deve selezionare una Armata ungherese e sommare i modificatori (la forza dell'Armata, eventuali generali e modificatori di battaglia e, se applicabili, anche i modificatori di lancu e Knićanin).

Se il giocatore ha ricevuto dei modificatori di battaglia negativi alla fine dell'ultimo turno, devono essere



usati obbligatoriamente per il primo attacco, mentre i modificatori positivi possono essere distribuiti come si desidera.

Lanciate un dado e aggiungete i modificatori.

➔ Se il risultato è superiore alla forza dell'esercito nemico, si è ottenuta una vittoria e il nemico si ritira di uno spazio (seguendo le frecce all'indietro).

➔ Se il risultato è uguale alla forza del nemico, si è ottenuta una vittoria sanguinosa: il nemico si ritira di uno spazio, ma il giocatore deve ridurre la forza dell'Armata attaccante di un livello (perde una divisione). Gli eserciti con forza -3 ignorano le perdite.

➔ Se il risultato modificato è inferiore alla forza del nemico, l'attacco è fallito e il nemico rimane nello spazio. In questo caso è possibile rilanciare immediatamente il dado con un modificatore +1 (tutti gli altri modificatori rimangono immutati). Dopo il rilancio si deve ridurre l'Armata attaccante di un livello indipendentemente dal risultato.

Dopo la battaglia, si rimuovono tutti i modificatori di battaglia utilizzati.

Se un attacco guidato da Dembiński fallisce (dopo un possibile rilancio), si deve lanciare un dado. Se il risultato è da 1 a 4 gli ufficiali si ribellano al comandante inetto: mettete Dembiński in Riserva.

**Attaccare gli insorti:** lancu e Knićanin possono essere attaccati. Tratta lancu come se fosse un esercito nemico con forza 3 e Knićanin come un esercito con forza 4. I modificatori si calcolano normalmente, ma non si deve includere le penalità che il generale insorto darebbe.

Se si ottiene un risultato pari alla loro forza, non è necessario ridurre la forza dell'Armata. Se si vince, girate il loro segnalino sul lato più debole.

lancu e Knićanin non possono essere rimossi con le normali azioni Attacco.

### 7.3. Assedio

Le fortezze nemiche possono essere assediate se nessun esercito nemico si trova sulla fortezza stessa o l'ha superata lungo il tracciato.



L'Azione richiede un tiro per l'assedio, con gli stessi modificatori e risultati degli assedi nemici (vedi 6.3).

Il nemico può liberare la fortezza dall'assedio se muove su di essa.

Ricorda che Budapest controllata dal nemico conta come una fortezza con l'unico differenza che bastano 2 Punti Assedio per prenderla (invece dei normali 3).

Se non stai assediando Budapest e hai accumulato 2 Punti Assedio, guadagni un punto Morale. Se il nemico in seguito libera la fortezza o riduce i Punti Assedio grazie ad una sortita perdi il punto Morale guadagnato.

È possibile aumentare le possibilità di conquistare una fortezza circondandola. Per questo è necessario trasferire una divisione dall'Armata ungherese corrispondente alla fortezza sotto assedio. Riduci la forza dell'Armata di un livello e gira la pedina della fortezza sul lato +1.

Il +1 viene aggiunto a tutti i tiri per l'assedio.

Se il nemico libera la fortezza, il segnalino viene girato sul lato 0 e la divisione che circondava la fortezza ritorna nell'Armata originale alla fine del turno.

Ogni fortezza può essere assediata solo una volta per turno. Non vengono utilizzati modificatori di battaglia

(negativi o positivo) e non è possibile ripetere il tiro.

### 7.4. Sollevare il morale

Lancia i dadi per aumentare il tuo morale di un livello. Se il Morale è attualmente compreso tra 0 e 2, riesci con 3+, se è compreso tra 3 e 10 con 4+ e se è 11 o più, con 5+.

## 8. FASE AMMINISTRATIVA

### 8.1. Modificatori di battaglia e morale

Rimuovi tutti i modificatori di battaglia, negativi e positivi (Eccezione: la penalità dell'Evento *Intervento Russo in Transilvania*).

Modifica il morale:

➔ Controlla lancu e Knićanin: se uno di loro è sul lato Morale perso, perdi 1 Morale con un tiro di dado di 1-3; se entrambi sono sul lato Morale perso, la perdita di 1 Morale è automatica.

➔ Se è in vigore l'Evento *Proclama di Vác*, controlla se:

- 1) Görgei è il comandante dell'Armata Principale e questa Armata non ha attaccato o assediato durante il turno.
- 2) Dembiński è in Riserva.

Se una di queste è avvenuta, perdi 1 Morale con un tiro di dado di 1-3; se lo sono entrambi, la perdita di 1 Morale è automatica.

➔ Applica l'effetto della Dichiarazione di Indipendenza, se lo hai scelto.

Controlla il livello attuale del Morale per vedere se ci saranno modificatori di battaglia positivi o negativi per il turno successivo (sono indicati sulla Tabella del Morale). Mettete gli eventuali modificatori di battaglia nella Riserva.

*Ricorda, devi usare i modificatori negativi nella prima battaglia del turno successivo.*

## 8.2. Vittoria e sconfitta

Il giocatore perde automaticamente se il Morale scende a 0 (il partito della pace ottiene la maggioranza in parlamento, arrendendosi agli Asburgo) o se il nemico ha catturato Budapest, Debrecen e (in Estate) anche Szeged (sconfitta militare).



Il giocatore vince se:

➔ siamo in Primavera

o Estate e il Morale è a 13, la Dichiarazione di Indipendenza non è stata scelta e ottieni 5+ con un tiro del dado (un giusto compromesso con gli austriaci).

➔ è stata pescata l'ultima pedina Evento e il nemico non ha vinto (le altre potenze, ritenendo impossibile una soluzione militare rapida, costringono Austria e Russia a negoziare la pace).

## 8.3. Trasferimenti e Reclutamento

Questo è il momento in cui le divisioni e i generali trasferiti strategicamente arrivano a destinazione. Se una divisione arriva ad una Armata, rimuovi la sua pedina e aumenta la forza dell'Armata di un livello.

Reclutamento di nuove divisioni:

➔ Se c'è una divisione nella casella Rec.(lutamento) 1 o 2, spostala in avanti di uno spazio (da Rec. 1 a Rec. 2 o da lì nella Riserva). Una divisione nella Riserva può essere trasferita sulla mappa nel turno successivo.

➔ Se le caselle Rec.(lutamento) sono vuote, si inizia a reclutare una nuova divisione. Il giocatore deve verificare quante fabbriche controlla sulla mappa. Se il giocatore non controlla nessuno spazio con fabbrica, non può reclutare (in questo improbabile caso l'industria bellica è paralizzata.)

Se il giocatore controlla una fabbrica, si mette una nuova divisione nella sezione Rec. 1, Se ne controlla due o tre, si mette una nuova divisione nella sezione Rec. 2. Se ne controlla quattro o cinque, la divisione è subito pronta, si mette direttamente nella Riserva.



*Sulla mappa ci sono cinque fabbriche: Budapest, Kassa, Nagyvárád, Temesvár e Székelyföld.*

Ricorda: il numero di fabbriche può essere modificato dall'effetto dell'Evento *Manovre di Duschek*.



## 9. REGOLE OPZIONALI

### 9.1. Modificare il livello di difficoltà

Se ritieni che il gioco sia troppo difficile o troppo facile, puoi ottimizzare la difficoltà modificando la configurazione, ad esempio il Livello del morale o la forza degli eserciti ungheresi.

Un'altra soluzione è escludere dal gioco le pedine evento #10 da ogni mazzo.

Se invece volete dare più imprevedibilità al gioco, potete pescare solo 9 carte per Stagione e della decima applicate solo il possibile Evento senza fare il resto del turno.

## 10. CREDITI (VERSIONE 2024)

**Autore:** Gábor Valló

**Sviluppo:** Piergennaro Federico

**Grafica:** Giulia Tinti

**Playtest:** Luca Borelli, Raffaele

Iannuzzi, Marco Rossi, Alessandro Villa.



## ESEMPIO DI GIOCO

In questo esempio di gioco, verranno giocati due turni della stagione primaverile per mostrare come funzionano le regole. Se lo desideri, puoi piazzare le pedine sulla mappa e seguire le azioni.

Dato che è primavera, gli Eserciti nemici hanno già fatto dei progressi nel paese. Windisch Grätz (6) si trova a Budapest, Nugent a Pétervárad, Schlik a Gyöngyös, Puchner a Marosvásárhely e Todorović su Temesvár. Iancu è sul suo lato più forte (quello con perdita di morale), Kničanin su quello più debole. L'Armata principale ungherese è guidato da Dembiński, la sua forza è +1, quella dell'Armata del Nord è -3, l'Armata della Transilvania +0, l'Armata del Banato +0 e infine l'Armata del sud -3. Klapka è con l'Armata principale, Damjanich nella Riserva. Il morale è un po' basso al livello 6. Il segnalino dei Commissari è ancora inutilizzato, e c'è una divisione nella casella Reclutamento 2.

## Primo Turno



Peschiamo la prima pedina Evento: Vittoria austriaca in Italia (#3). Poiché il nome di Kničanin è riportato in alto, giriamo il suo segnalino sul lato più forte. Poi spostiamo Windisch-Grätz uno spazio avanti verso Gyöngyös. Ora Windisch-Grätz e Schlik sono sullo stesso spazio, quindi i loro eserciti si uniscono (vedi 6.1.1): rimuoviamo Schlik e giriamo Windisch-Grätz dal lato a forza 8. L'unica buona notizia è che ora la pista nord è libera: otteniamo immediatamente un punto Morale per Kassa. Nello stesso tempo Todorović avanza verso Arad (ma non la cattura perché è già una fortezza austriaca).

A questo punto applichiamo gli effetti della carta: il Morale torna a 6 e dobbiamo girare il segnalino fortezza di Komárom sul lato +1 (da ora in

poi i tiri per l'assedio nemici avranno successo con un 4+). La carta dà 3 Punti Azione. Poiché Windisch-Grätz è ormai pericolosamente vicino a Debrecen, è necessario rinforzare l'Armata principale: Damjanich viene ridistribuito lì dalla Riserva (è stato spostato dalla pista Banata a tale scopo). Dembiński dovrà essere rimosso dall'Armata principale, ma solo se vogliamo attaccare con lui, poiché la leadership di Görgei probabilmente causerebbe perdite di morale a causa dell'effetto del Proclama di Vác (vedi 8.1).

Ma prima dobbiamo occuparci di questioni più urgenti: il morale basso e i due insorti, che lo ridurranno ulteriormente in automatico alla fine del turno. Lanciamo un attacco contro il più debole dei due, Iancu. Il risultato è 4, quindi non abbiamo nemmeno bisogno del bonus +2 di Bem per ottenere il successo (contro Iancu è sufficiente un 3). Il segnalino

<b>VITTORIA AUSTRIACA IN ITALIA</b> #3	<b>Kničanin</b> Windisch-Grätz, Todorović	<b>3</b>	Morale -1. Ottieni -1 al tiro per l'azione Sollevare il Morale in questo turno. Capovolgi la pedina della fortezza di Komárom sul lato +1.

Morale	
0	1
2	3
4	5
7	8
9	10
11	12
13	13

PA e Fabbriche - AP and Factories

**Armata Principale**

**Austria**

**Styria**

**Armata Meridionale**

**Galicia**

**Armata del Nord**

**Armata di Transilvania**

**Armata del Banato**

**Wallachia**

**Serbia**

Eventi attivi - Active events

SI VIS PACEAM PARA BELLVM

ESEMPIO DI GIOCO

di lancu viene girato sul lato più debole.

Ci resta un'azione che spendiamo per un attacco contro Todorovic. Il risultato è 3, modificato da Vécsey (+1) e Knićanin (-2), che risulta in un 2, proprio pari alla forza del nemico. Una vittoria costosa: Todorović si ritira a Temesvár, ma la forza dell'Armata del Banato è ridotta a -1. Questa è una brutta notizia perché le perdite sono difficili da rimpiazzare. A fine turno controlliamo il Morale: Tiriamo per Knićanin, il risultato è 5, quindi nessuna penalità al Morale. Non viene assegnato alcun modificatore di battaglia.

Una divisione è pronta (spostata dalla casella Reclutamento 2 alla Riserva) e Damjanich arriva all'Armata principale. Se riusciamo a sbarazzarci di Dembiński, l'Armata principale attaccherà con +5 contro Windisch-Grätz, il che significa buone possibilità di successo.

### Secondo Turno

La successiva pedina Evento è Volontari serbi tornano a casa (#1). Dato che Schlik



non è più sulla mappa, la sua mossa viene ignorata (vedi 6.1.1). Nugent è attivato dall'evento, ma si trova sulla fortezza di Pétervárad quindi invece di muoverlo tiriamo per l'assedio nemico (vedi 6.3). Il risultato è 4: nessun effetto. La carta indica l'Assedio di Komárom. Poiché Windisch-Grätz ha già superato Komárom, questa è sotto assedio nemico, quindi dobbiamo tirare. Il risultato è ancora 4, ma la forza assediante nemica ha +1, che significa un successo: mettiamo 1 Punto d'assedio a Komárom (altri due e la fortezza cadrà).

L'evento permette anche di girare Knićanin al suo lato più debole, e l'Armata del banato ottiene un modificatore di battaglia +1.

Dei quattro Punti azione disponibili, dobbiamo usarne uno per aumentare il Morale. Il risultato del tiro è 2, non abbastanza. Tiriamo di nuovo per il

Morale (secondo PA). Questa volta otteniamo un 5, quindi il Morale sale di un punto (adesso è a 7).

Vale la pena attaccare con l'Armata del banato, perché il bonus +1 verrebbe perso alla fine del turno. Il nostro tiro è un 6, successo: Todorović si ritira su Versec. Con la nostra ultima azione trasferiamo la nuova divisione dalla Riserva all'Armata di Transilvania di Bem: è tempo di prepararsi per la liberazione dello Székelyföld.

Alla fine del turno controlliamo il Morale (nessuna variazione). La nuova divisione arriva in Transilvania, e la forza dell'Armata aumenta a +1.

Possiamo iniziare a reclutare un'altra divisione. Attualmente abbiamo due fabbriche (a Kassa e a Nagyvárad), quindi mettiamo il segnalino della nuova divisione nella casella Reclutamento 2.

E un nuovo turno inizia...

#1	VOLONTARI SERBI TORNANO A CASA	Schlik, Nugent, Assedio di Komárom	4	L'Armata del Banato ha +1 in battaglia. Posiziona <b>Knićanin</b> sul lato più debole.
----	-----------------------------------	--	---	---

