

La Guerra dei 30 anni in Italia

La Seconda Guerra del Monferrato

di Nicola Contardi



1. INTRODUZIONE

2. COMPONENTI DEL GIOCO

- 2.1. Le unità del gioco
- 2.2. I “chit”
- 2.3. La mappa
- 2.4. La Tabella del Tempo e altre tabelle

3. SCALA DEL GIOCO

4. COME SI GIOCA

- 4.1. Sequenza di gioco

5. ATTIVAZIONE DELLE UNITÀ DEL CORPO E GIOCO DEI CHIT

- 5.1. Giocare i Chit
- 5.2. Attivare le unità
- 5.3. Azioni delle unità

6. MOVIMENTO

7. COMBATTIMENTO CAMPALE

- 7.1. Richiamo unità d’appoggio
- 7.2. Eseguire il combattimento
- 7.3. Allocazione delle perdite
- 7.4. Disorganizzazione, eliminazione e recupero delle unità

- 7.5. Ritirata

8. BOMBARDAMENTO

- 8.1. Bombardamento di Fortezze
- 8.2. Bombardamento di unità assedianti o attraverso una Breccia

9. FORTEZZE E BORGHI FORTIFICATI

- 9.1. Minare le fortezze
- 9.2. Contromina
- 9.3. Ricostruzione di mura di Fortezze
- 9.4. Borghi fortificati

10. FORTI

11. RAZZIA

12. AMMASSAMENTO

13. RIFORNIMENTI

- 13.1. Fuori Rifornimento
- 13.2. Rifornimenti d’Attacco

14. UNITÀ PARTICOLARI

- 14.1. Comandanti e Guastatori
- 14.2. Fanteria con 2 valori
- 14.3. Unità di Fanteria “maggiori”
- 14.4. Cavalleria in Inverno

- 14.5. Il Campo

- 14.6. Guarnigioni

15. MORALE DELL’ESERCITO

16. CHIT

- 16.1. Chit obbligatori
- 16.2. Chit con data
- 16.3. Chit Rinforzi
- 16.4. Chit da rimuovere e sostituire
- 16.5. Ingresso di nuove unità sulla mappa
- 16.6. Rimpiazzi

17. FINE DEL GIOCO E PUNTI VITTORIA

SCENARIO: LA GUERRA DI MANTOVA E DEL MONFERRATO 1628-1630

Setup iniziale

Punti Vittoria per obiettivi geografici

Regole speciali

Turno iniziale

Fine del Gioco

BIBLIOGRAFIA SCELTA

RICONOSCIMENTI

1. INTRODUZIONE

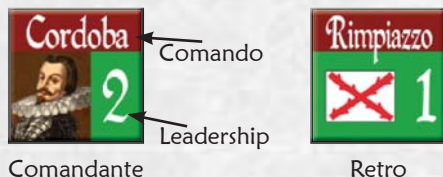
La Seconda Guerra del Monferrato è un gioco di simulazione storica pensato per due giocatori: la Fazione Pro-Francia (Pro-Fr) e la Fazione Pro-Spagna (Pro-Sp). I giocatori governano le unità sulla mappa, affrontando e cercando di risolvere tutti i problemi in capo ai comandanti generali dell'epoca, loro controparti storiche, e cercando di raggiungere le condizioni di vittoria.

Le Istruzioni di Scenario specificano quali sono le parti in gioco e di quali nazioni e/o dinastie sono composte.

2. COMPONENTI DEL GIOCO

2.1. Le unità del gioco

Le unità del gioco si dividono in Comandanti e Unità di combattimento. I Comandanti rappresentano loro stessi ed il loro seguito armato. Il loro segnalino presenta un Valore di Leadership in basso a destra.



Le Unità di combattimento sono suddivise nei seguenti tipi e distinte tramite il tipo di icona rappresentata sul segnalino:

- ➔ **Guarnigioni:** unità destinate al presidio di zone o fortezze
- ➔ **Fanteria:** regolari o mercenari dotati di archibugi, moschetti o picche
- ➔ **Cavalleria:** le cosiddette "Corazze", cavalleria media del XVII secolo
- ➔ **Artiglieria:** comprendente il personale addetto, allora chiamati "bombardieri"
- ➔ **Guastatori:** l'equivalente degli odierni genieri

Tutte le unità di combattimento hanno un **Valore di Fuoco** stampato in basso a sinistra. Per i Guastatori è tra parentesi quadra []. Le artiglierie presentano un asterisco *.



Fanteria

Retro

I Comandanti e le Unità di combattimento presentano una striscia colorata in alto che identifica il Corpo (o **Comando**) di appartenenza. Ogni tipo di unità di combattimento ha caratteristiche peculiari spiegate in seguito. Molte unità di combattimento presentano sul retro il loro lato **"Disorganizzato"** (7.4).

Alcuni Comandanti presentano sul retro il loro Comandante di Rimpiazzo (7.4).

Ogni Fazione del gioco controlla una o più nazionalità (o dinastia). Ogni nazionalità ha un esercito che può essere composto da uno o più Comandi. Il morale di un esercito è il morale di tutti i Comandi in gioco per quella nazionalità.

Il colore di sfondo delle unità rappresenta la nazionalità di appartenenza:

FAZIONE PRO-FRANCIA

- ➔ Blu: Regno di Francia (2 Comandi)
- ➔ Rosa antico: Ducato di Mantova e del Monferrato, casata dei Gonzaga-Nevers (1 Comando)
- ➔ Porpora: Repubblica di Venezia (1 Comando)

FAZIONE PRO-SPAGNA

- ➔ Verde: Regno di Spagna (3 Comandi)
- ➔ Bianco: Ducato di Savoia (1 Comando)

2.1.1. Marcatori

Il gioco comprende anche diversi tipi di marcatori. L'uso di questi segnalini nel gioco viene spiegato in questo regolamento. Esistono segnalini per molte attività: Forti, Livello (corrente) delle Fortezze, Segnalino di Corpo, etc.

2.2. I "chit"

Il gioco comprende un insieme di segnalini di azione ("chit") che vengono utilizzati per generare eventi speciali di gioco ed assistere le operazioni dei giocatori. L'uso dei chit è spiegato alla Regola 16.

2.3. La mappa

La mappa è divisa in tre riquadri: il riquadro principale, ovvero il **Monferrato** e aree limitrofe; **Mantova** e aree limitrofe; la **Valtellina**. Ciascun riquadro è diviso in zone. Ogni zona è caratterizzata

dal tipo di terreno presente. Esistono zone di: terreno **aperto**, terreno **difficoltoso** (la loro denominazione è su sfondo marrone), **borgo fortificato** (indicato dal simbolo di un castello), **Fortezza** (Casale e Mantova).



Terreno aperto

Terreno difficoltoso



Borgo fortificato

Fortezza

Le zone di Fortezza condividono con le altre zone dei confini numerati, le mura della fortezza.

Nota: Le Fortezze di Mantova e di Casale sono riprodotte anche a bordo mappa per facilitare le operazioni di assedio.



Alcuni confini tra zone adiacenti sono intransitabili e sono segnati con una "X" sulla mappa.

I confini tra zone adiacenti colorati in azzurro sono tratti di fiume (alcuni di essi presentano **Ponti**).



Intransitabile

Ponte

Tutte le zone presentano un'etichetta con il nome.

Due zone sono considerate adiacenti se condividono un lato, non un vertice. Le zone servono per regolare il movimento delle truppe. Solo i loro confini ed il tipo di terreno sono importanti a questo fine, lo sfondo di ogni zona è riportato solo per interesse storico-geografico.

Il colore di sfondo delle zone della mappa indica la nazionalità di appartenenza, simile al colore di sfondo delle unità.

2.3.1. Passaggi tra riquadri e zone

È possibile transitare dalla zona della Valtellina a Milano e viceversa, al costo dell'intera capacità di movimento. Analogamente è possibile transitare dalla zona di Milano a quella di Cremona e viceversa.

Le unità spendono 1 della loro capacità di Movimento per transitare dalla zona di Moncalvo a Mencucco e viceversa (non passano per Col d'Asti).

Tra le zone di Ivrea e Col d'Asti sul Fiume Po c'è un Ponte.

2.3.2. Fonti di Rifornimento

Ogni nazionalità ha le sue proprie Fonti di Rifornimento che sono zone sulla mappa segnate con uno stemma rappresentativo della nazionalità.

2.4. La Tabella del Tempo e altre tabelle

Sulla mappa sono stampate le tabelle per l'avanzamento del Turno (uno o due mesi) e dell'Anno di gioco. Inoltre sono stampati una tabella che serve per memorizzare per ciascun giocatore il numero di Punti Vittoria accumulati e il Morale dei propri eserciti e un riquadro per mettere i Comandi già attivati.

3. SCALA DEL GIOCO

Ogni turno rappresenta un periodo di tempo di 1 o 2 mesi.

Ogni unità di combattimento può rappresentare: un numero variabile tra 2000 e 4000 soldati a piedi; tra 1200 e 1500 soldati a cavallo; un treno di alcune decine di pezzi di artiglieria; un reparto di guastatori.

4. COME SI GIOCA

Suddividete tutte le unità secondo il corpo di appartenenza (banda colorata in alto). Quindi mettete in un contenitore opaco le pedine di "Comando" di ciascun corpo in gioco, seguendo quanto indicato nelle Istruzioni dello Scenario.

Durante la partita rimuovete dal gioco i segnalini di "Comando" dei corpi che non hanno unità sulla mappa e inserite nel gioco, nella casella "Comandi Attivati" sulla mappa, quelli le cui unità entrano sulla mappa (Rinforzi, vedi 16.3).

Mettete i segnalini di "Turno", "Anno di Gioco" e "Fine Gioco" sulla

posizione della Linea del Tempo (sulla mappa) indicata nelle Istruzioni dello Scenario.



Il numero di turni da giocare può essere modificato dal gioco di certi chit.

Disponete le unità dei vari corpi sulla mappa secondo le Istruzioni dello Scenario. Le unità rimanenti vanno a bordo mappa, suddivise per Comando (banda colorata in alto): entreranno come Rinforzi attraverso il gioco dei chit.

Mettete da parte i chit con il fronte con un simbolo "rosso", sono utilizzati nella seconda parte del gioco.

Mischiate i chit rimanenti e distribuitene quattro (4) coperti a ciascun giocatore, cominciando dal primo giocatore (vedi Scenario). I chit rimanenti vengono messi in un ulteriore contenitore opaco.



Mettete infine i segnalini Punti Vittoria (PV) di entrambi i giocatori sulla posizione "0" della corrispondente tabella sulla mappa.



Il gioco consiste in una sequenza di turni consecutivi dove i giocatori attivano i loro Comandi e compiono azioni militari usando le unità di loro proprietà ed eventualmente giocando chit.

4.1. Sequenza di gioco

Ogni turno consiste dei seguenti passi:

a) Selezione Comando. Si estrae a caso un segnalino di Comando dal contenitore opaco

b) Attivazione Comando

b.1) Rifornimento. Si verifica lo stato di Rifornimento (Regola 13) delle unità del Comando selezionato

b.2) Attivazione unità e gioco chit. Si attivano le unità del

Comando e/o si giocano dei chit (Regola 5)

Nota: In questa fase l'avversario può giocare a sua volta alcuni tipi di chit ("Risposta").

b.3) Comando attivato. Si pone sulla mappa il segnalino di Comando estratto nella sezione "Comandi Attivati"

c) Ripetere. Si ripete la sequenza dal punto a) fino a quando tutti i segnalini di Comando non siano stati estratti

d) Ammassamento e nuovo Turno

d.1) Controllo ammassamento. Terminati i segnalini di Comando, si controlla se qualche zona ha unità di combattimento in eccesso (Regola 12).

d.2) Nuovo Turno. Si avanza il segnalino di Turno e/o Anno corrente sulla successiva casella nella Linea del Tempo.

e) Preparazione nuovo Turno. Se il Turno di Gioco corrente ha superato quello di Fine gioco, il gioco termina e si controllano i Punti Vittoria di entrambi i giocatori per determinare il vincitore. Altrimenti:

- solo se questo è il primo turno di un nuovo anno, si rimuovono i segnalini di "Razzia" dalla mappa
- si rimuovono i segnalini di "Attivato" dalla mappa
- si rigira il segnalino di "Campo", se è stato mosso (14.5) nel turno precedente
- se la casella del turno corrente lo indica ("**Morale -1**"), si sottrae uno al Morale di tutti gli eserciti
- se qualche esercito ha un segnalino di Campo fuori gioco, diminuire di 1 il Morale di quell'esercito
- se vi sono gruppi di Rinforzi su caselle di Turni precedenti, si lancia un dado per ogni gruppo per controllare se questo entra come Rinforzo (16.3)
- si rimettono i segnalini di Comando nel contenitore opaco e si ricomincia la sequenza con un nuovo turno dal punto a)

Il gioco termina comunque alla conclusione del Turno finale indicato nelle Istruzioni dello Scenario.

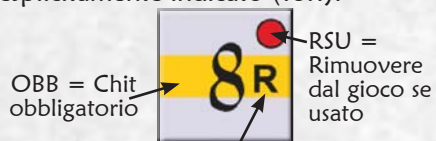
5. ATTIVAZIONE DELLE UNITÀ DEL CORPO E GIOCO DEI CHIT

Quando un segnalino di Comando viene estratto, per prima cosa viene valutato lo stato di Rifornimento di tutte le unità del Corpo (Regola 13). Quindi, il giocatore può:

- 1) Giocare fino a **due** chit e attivare le unità del Corpo estratto presenti **in una sola zona** oppure
 - 2) Pescare **un** chit e non attivare alcuna unità, né giocare chit. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di quattro (4) chit. Se succede, deve scartarne uno a sua scelta (prima pesca, poi scarta). Si può scartare un chit solo se ne hanno in mano cinque.
- Inoltre, solo se il Corpo ha un **Comandante** in gioco:
- 3) Si può giocare fino a **un** chit ed attivare le unità del Corpo estratto presenti in un numero di zone pari al valore di Leadership del Comandante. Ogni zona deve essere entro il Raggio di Comando del comandante del Corpo, pari a 2 zone dalla zona in cui si trova il comandante (al massimo una zona intramezzata). Il percorso dal Comandante all'unità non deve attraversare tratti intransitabili, né zone contenenti unità nemiche.

5.1. Giocare i Chit

I chit giocati vengono messi nella pila degli scarti. Quando i giocatori hanno esaurito tutti i chit, si prendono gli scarti, e si rimettono nel contenitore opaco dei chit. Giocare un chit non è obbligatorio, se non quando esplicitamente indicato (16.1).



R = Chit di Rinforzi

Rispettando le direttive indicate, i chit non Obbligatori possono essere giocati prima, o dopo l'attivazione delle unità, a meno di istruzioni speciali scritte nelle regole relative al chit stesso.

I chit RSU ("Rimuovere se usato", indicati da un pallino rosso sulla pedina corrispondente) non finiscono negli scarti, sono permanentemente rimossi dal gioco.

La tabella degli Eventi elenca tutti chit disponibili e le loro caratteristiche.

Nota: alcuni chit possono essere giocati, sotto alcune condizioni, durante un'attivazione dal giocatore avversario, sono denominati "Risposta" sulla Tabella dei Chit. L'avversario può giocare uno o due di questi chit nel momento che ritiene adatto durante l'attivazione del giocatore attivo.

5.2. Attivare le unità

Per attivare le unità, si sceglie una zona contenente una o più unità del Corpo estratto. Tutte le unità presenti appartenenti al Corpo estratto, e solo a quello, possono essere attivate singolarmente o in gruppo. Si procede per tutte le zone coinvolte, una alla volta.

Terminate le operazioni con le unità, si pone il segnalino del Comando selezionato nella sezione "Comandi Attivati" sulla mappa: tutte le unità del Comando sono considerate attivate, indipendentemente dal fatto che siano state mosse o abbiano compiuto altre azioni.

5.3. Azioni delle unità

Quando una o più unità in una zona vengono attivate, ciascuna di esse può fare **una ed una sola** delle seguenti azioni:

➔ Muovere in zone adiacenti ed eventualmente entrare in zone contenenti unità nemiche. Quest'ultima azione genera immediatamente un **Combattimento Campale**.

➔ **Bombardare zone di Fortezza** adiacenti (solo Artiglierie) (8.1)

➔ **Bombardare unità** in zone adiacenti (solo Artiglierie assediate) o attraverso una Breccia (8.2)

➔ Effettuare una operazione tra: **Mina, Contromina o Riparazione** di mura di Fortezze (solo Guastatori) (9.1, 9.2, 9.3)

➔ **Costruire o Distruggere Forti** (solo Guastatori) (Regola 10)

➔ **Razzia** (Regola 11)

➔ **Recuperare** dalla Disorganizzazione (7.4)

Segnare le unità attivate con il segnalino "Attivato", come pro



memoria quando può essere utile ricordarlo.

6. MOVIMENTO

Le unità hanno una capacità massima di movimento espressa in zone (non stampata sulle pedine delle unità):

- ➔ Guarnigione, Fanteria, Artiglieria e Guastatori: **3 zone**
- ➔ Cavalleria e Comandanti: **5 zone**
- ➔ Campo: **1 zona**

Le unità muovono da zona a zona adiacente consumando di norma 1 punto della loro capacità di movimento, fino al massimo della loro capacità. Ogni zona di terreno **difficoltoso** in cui si entra consuma **due punti** di capacità di movimento. Non si possono attraversare tratti intransitabili. Non è mai permesso passare in un incrocio tra zone (vertice). I tratti di fiume **senza Ponte** sono **intransitabili per l'Artiglieria e il Campo** (14.5) e **bloccano la ritirata delle unità** (7.5), il tracciamento della **Linea di Rifornimento** (Regola 13) e del **Raggio di Comando** (Regola 5). Possono essere attraversati durante il movimento (tranne l'Artiglieria e il Campo), ma un'unità impiega **tutta la sua capacità di movimento** per farlo.

Le linea di rifornimento ed il Raggio di Comando possono essere tracciati attraverso un tratto di fiume con Ponte senza penalità. È possibile ritirarsi attraverso un tratto di Fiume con Ponte.

Ogni volta che una unità entra in una zona contenente unità nemiche, essa deve fermarsi e non può andare più avanti per quel turno.

Eccezione: vedi Regola 11 "Razzia".

Le unità possono muoversi singolarmente o come gruppo. Se si muovono come gruppo, la capacità di movimento del gruppo è il valore più basso della capacità di movimento delle unità che compongono il gruppo. Le unità amiche lungo il percorso non possono essere raccolte. Unità in un gruppo che si muove possono essere lasciate indietro nelle zone attraversate. I Comandanti, le unità Guastatori, il Campo e le Artiglierie non possono entrare in una zona

contenente unità nemiche, a meno che siano accompagnati da unità di combattimento amiche.

Se una unità di combattimento entra o si ritrova in una zona contenente uno o più Comandanti e/o Guastatori e/o Campo nemici da soli, questi sono eliminati dal gioco.

Nessuna unità può di norma entrare in una zona Fortezza occupata da unità nemiche, a meno che vi sia già una Breccia (9.1) nelle mura.

Unità presenti in una zona Fortezza possono uscire da essa, anche se entrano in una zona occupata da unità nemiche. Nessuna unità può mai attraversare un tratto intransitabile (indicato con una "X" sulla mappa). Tutte le unità che escono dalla mappa, volontariamente o meno, sono eliminate.

7. COMBATTIMENTO CAMPALE

Nel Combattimento Campale le unità di combattimento del giocatore attaccante (quello le cui unità sono entrate nella zona avversaria), e quelle del giocatore difensore fanno fuoco le une contro le altre.

7.1. Richiamo unità d'appoggio

Quando un Comandante accompagnato da unità amiche entra in una zona contenente unità nemiche, prima che il combattimento sia risolto, il Comandante attaccante (e solo lui) può richiamare, e quindi attivare, unità amiche in appoggio (sia Comandanti che unità di Combattimento) **non già attivate**, in numero pari al suo Valore di Leadership, presenti in zone entro il suo Raggio di Comando. Il percorso dal Comandante all'unità richiamata non deve attraversare tratti intransitabili, né zone contenenti unità nemiche.

Le unità richiamate possono appartenere anche a Corpi differenti da quello del Comandante. Le unità attivate in questo modo non possono più essere attivate in una futura attivazione del loro Corpo nello stesso Turno. Segnare queste unità come "Attivate". I Comandanti eventualmente richiamati in questo modo non possono richiamare unità a loro volta. Tutte le unità richiamate se muovono devono avere una capacità di movimento sufficiente per raggiungere

la zona del Combattimento. Se non è presente un Comandante al momento del Combattimento, non è permesso richiamare unità d'appoggio

7.2. Eseguire il combattimento

Tutti i Comandanti e le unità di combattimento attaccanti fanno fuoco, così come tutti i Comandanti e tutte le unità di combattimento che si difendono (queste ultime indipendentemente dal Corpo di appartenenza).

Eccezione: I Guastatori non possono fare fuoco in un Combattimento Campale, ma possono subirlo.

Se entrambi i giocatori hanno un numero di unità di combattimento, esclusi i Guastatori, nella battaglia **uguale o superiore a sei** (6), la battaglia è considerata **Maggiore** e si può combattere in più round. Altrimenti la battaglia è considerata **Minore** e si combatte in un solo Round.

BATTAGLIA MINORE:

Si tira un dado per ciascuna unità e si confronta con il valore di fuoco (o di Leadership nel caso di un Comandante) dell'unità.

Se il tiro di dado è minore o uguale del valore di fuoco dell'unità, questa ha colpito (si dice che ha fatto un Centro). Tutti i tiri di dado sono considerati simultanei. L'attaccante deve considerare gli effetti del Terreno Difficoltoso (7.2.1), dei Borghi Fortificati e dei Forti (9.4 e 10). Tali effetti sono cumulativi.

BATTAGLIA MAGGIORE:

I giocatori devono tenere traccia di quanti Centri effettivi ciascuno infligge all'avversario.

- 1) Si combatte un Round come nella Battaglia Minore e si applicano i risultati, applicando gli effetti del terreno (Terreno Difficoltoso, Forti, Borghi)
- 2) Se il numero di Centri effettivamente subiti è uguale per i due giocatori, si prosegue con un altro round (punto 1.), ma solo se entrambi i giocatori lo vogliono. Altrimenti la battaglia è finita (passare al punto 4. sotto)
- 3) Se un giocatore vince il round, ovvero infligge più Centri all'altro,

può scegliere se terminare la battaglia (punto 4. sotto) oppure proseguirla. In questo ultimo caso si riparte dal punto 1. sopra

- 4) La battaglia è finita. Se il numero di centri complessivo è uguale, l'attaccante si deve ritirare, altrimenti chi ha subito più centri ha perso la battaglia e si deve ritirare.

7.2.1. Effetti del Terreno sul Combattimento Campale

Un terreno **difficoltoso** produce effetti negativi all'attaccante nel combattimento campale. Tutte le unità attaccanti con un **valore di fuoco pari a 3 o più** subiscono una riduzione di uno (1) al valore di fuoco (3 diventa 2, 4 diventa 3, etc.). Tutti gli effetti del terreno sono cumulativi.

La riduzione dei valori di Fuoco per Terreno Difficoltoso si applica anche ai Comandanti attaccanti.

Esempio: unità di combattimento con valore di fuoco 3 attaccano in una zona in terreno difficoltoso con Borgo Fortificato e Forte; hanno valore di fuoco 2 e il difensore subisce due Centri in meno.

7.2.2. Valtellina

La **Valtellina** è una zona di terreno **Difficoltoso** ai fini del Combattimento. Unità sconfitte in Valtellina sono eliminate dal gioco.

7.2.3. Conquista di Fortezze

Il combattimento dentro una Fortezza a seguito di una Breccia viene eseguito come un normale Combattimento Campale. La Fortezza non è conquistata se rimane almeno una unità nemica, anche un singolo Comandante, dentro la Fortezza. Se la Fortezza viene conquistata, i Livelli di Fortezza **non** sono ripristinati, mentre le Mine sono eliminate.

7.3. Allocazione delle perdite

Il giocatore proprietario decide come meglio crede a quali unità far subire gli effetti dei Centri avversari. Se tutte le unità nemiche sono eliminate, i Centri in eccesso sono perduti. Vedere la Regola 7.4 per gli effetti dei Centri sui diversi tipi di unità.

I Comandanti non possono subire i Centri avversari. Tuttavia al termine del

Combattimento, ciascuna delle parti che ha subito almeno un Centro deve fare una verifica sulla sopravvivenza di ciascun suo Comandante presente nell'area di combattimento. Si tira un dado: **se il risultato è 1 o 2, il Comandante viene colpito.**

Una volta che entrambi i giocatori hanno applicato i risultati dei tiri, se una delle due parti ha completamente eliminato l'altra, può rimanere nella zona occupata. Altrimenti il giocatore che ha subito più centri (non considerare i Comandanti) deve ritirarsi in una zona adiacente (7.5). Nel caso di numero pari di centri, l'attaccante deve ritirarsi.

7.4. Disorganizzazione, eliminazione e recupero delle unità

7.4.1. Disorganizzazione

Quando una unità di combattimento subisce un centro in combattimento o un danno per altre cause (eventi, attrito, etc.), questa viene **girata** sul lato "**Disorganizzato**". Le unità di combattimento che non hanno un lato "Disorganizzato" sono eliminate dal gioco al primo Centro.

I Comandanti che vengono colpiti sono girati sul lato opposto per essere sostituiti dal loro Comandante di Rimpiazzo, se presente. Altrimenti sono eliminati dal gioco. Il Comandante di Rimpiazzo può comparire nella stessa zona o in un'altra zona contenente unità amiche, a scelta del giocatore. Non si può rimpiazzare un Comandante di Rimpiazzo.

Una unità Disorganizzata possiede a volte una capacità di combattimento

ridotta, ma conserva intatte le altre funzioni.

7.4.2. Eliminazione

Se una unità Disorganizzata dovesse ricevere un altro Centro o un danno per altre cause (eventi, attrito, etc.), l'unità è rimossa dal gioco.

Le unità eliminate sono messe da parte fuori della mappa (non si mischiano con le unità di rinforzo).

7.4.3. Recupero

Le unità di combattimento attivate possono recuperare dalla disorganizzazione e sono rigirate sul lato in buon ordine se sono rifornite. Unità fuori rifornimento non possono recuperare dalla disorganizzazione.

Quando recuperano non possono fare nessun'altra azione, movimento o combattimento.

7.5. Ritirata

In un combattimento campale la parte che ha subito più Centri (sottratti i centri mancati dovuti a Forti o Borghi Fortificati), oppure l'attaccante se i Centri sono pari, è stata sconfitta e le sue unità devono ritirarsi in una, ed una sola, zona adiacente.

Nota: i Comandanti colpiti non sono mai considerati come "Centri".

La ritirata non può avvenire entro zone contenenti unità nemiche o attraverso tratti intransitabili. Unità attaccanti devono sempre ritirarsi nella zona da cui sono entrate nella zona di combattimento. Se una unità deve ritirarsi e non può, è eliminata. Una forza che viene attaccata dentro una Fortezza, può decidere di subire una

perdita aggiuntiva, invece che ritirarsi fuori dalla Fortezza. In questo caso si ritira l'attaccante.

8. BOMBARDAMENTO

L'Artiglieria può essere usata come una qualsiasi altra unità di combattimento in un Combattimento Campale, inoltre l'Artiglieria può bombardare Fortezze o unità avversarie, ma non può muovere per eseguire un Combattimento Campale attraverso una Breccia.

Le seguenti regole valgono per ogni tipo di combattimento in cui è impegnata una unità di Artiglieria:

➔ Se nella zona da dove fanno fuoco è presente una o più unità di **Guastatori**, le Artiglierie fanno fuoco utilizzando il loro valore di fuoco **stampato** sul segnalino (Nota: questo fatto non rende "Attivata" l'unità/e Guastatori). **Altrimenti** hanno un valore di fuoco pari a **1** (uno).

➔ Con un tiro di dado pari a **6** (sei), sono sempre e immediatamente **eliminate**.

NdA: I cannoni dell'epoca "sboccavano" facilmente.

8.1. Bombardamento di Fortezze

Unità di Artiglieria attivate possono bombardare una zona di Fortezza adiacente (il fuoco in realtà è contro le mura della Fortezza). Per ogni Artiglieria che fa Fuoco, se il tiro di dado ha successo, viene diminuito di uno (1) il Livello del lato di Fortezza adiacente all'unità (il Livello iniziale del lato di Fortezza è stampato sulla mappa).



Quando il Livello di un lato di Fortezza raggiunge il valore zero (0), si è creata una Breccia su quel lato e da questo momento è possibile entrare nella zona di Fortezza da quel lato per fare un Combattimento Campale con le unità nemiche che si trovano nella Fortezza stessa.

Eccezione: non è possibile entrare in una Fortezza attraverso una Breccia se il confine è un tratto di fiume senza Ponte.

Il Livello corrente di un lato di Fortezza viene segnato con un apposito segnalino numerato apposto sul lato stesso e non può mai essere inferiore a zero (Breccia).



Una Breccia può essere chiusa ricostruendo le mura e recuperando il Livello di Fortezza (9.3).

8.2. Bombardamento di unità

assedianti o attraverso una Breccia

Unità di Artiglieria attivate che occupano una zona di Fortezza possono fare fuoco su unità nemiche in zone adiacenti.

Unità di Artiglieria possono anche fare fuoco attraverso una Breccia contro unità avversarie che si trovano in una zona di Fortezza adiacente, ed in questo caso hanno il Valore di Fuoco diminuito di 1 (uno).

Nei due casi sopracitati, le unità che si trovano nella zona che subisce il fuoco non possono fare fuoco a loro volta, ma non si devono ritirare se qualcuna subisce un centro, anche se possono farlo se vogliono. La parte che ha subito almeno un Centro deve fare una verifica sulla sopravvivenza di eventuali suoi Comandanti presenti nell'area del bombardamento (7.3).

9. FORTEZZE E BORGHI FORTIFICATI

9.1. Minare le fortezze

Unità Guastatori attivate in una zona adiacente ad una Fortezza possono cercare di minare il lato di Fortezza, purché il confine tra le due zone non sia un fiume (con o senza Ponte). Si tira

un dado per ciascuna unità Guastatori e se questo è minore o uguale del valore di fuoco del Guastatore, una mina è posizionata. Segnare con apposito segnalino ("Mina") il lato di Fortezza minato. Si possono posizionare più mine su uno stesso lato di Fortezza. Ad una successiva attivazione della zona, una unità Guastatore può cercare di fare brillare una mina. Un Guastatore non può far brillare una mina nella stessa attivazione in cui è stata posizionata, né tentare di posizionare una mina dopo avere tentato di farne brillare una. Si tira un dado per ciascuna coppia Guastatore-Mina. Se il tiro di dado è 1, 2 o 3, la mina esplose e si crea una Breccia. Se il tiro di dado è 6, la mina è persa e viene rimossa dalla mappa. Se il tiro di dado è 4 o 5, nessun effetto. Se in qualunque momento la zona adiacente ad un lato di Fortezza con mine è lasciata vuota di unità amiche, tutte le mine posizionate vengono immediatamente rimosse.



Guastatore



Mina

9.2. Contromina

Unità Guastatori attivate all'interno di una Fortezza possono tentare di sminare il lato di Fortezza adiacente, se questo contiene mine. Si tira un dado per ciascuna unità e se questo è minore o uguale del valore di fuoco del Guastatore, una mina è rimossa dalla mappa. Altrimenti, nessun effetto.

9.3. Ricostruzione di mura di Fortezza

Unità Guastatori attivate all'interno di una Fortezza possono tentare di ricostruire un lato adiacente che presenti un segnalino di Livello di Fortezza (o anche una Breccia). Si tira un dado per ciascun Guastatore e se questo è minore o uguale del valore di fuoco del Guastatore, un Livello di Fortezza viene ripristinato (fino al massimo stampato sulla mappa). Altrimenti, nessun effetto.

9.4. Borghi fortificati

Le zone contrassegnate da Borghi (fortificati) garantiscono ad unità che

si difendono in esse lo stesso beneficio dei Forti.

Se unità nemiche vincono un Combattimento Campale in una zona con Borgo (fortificato), il giocatore vittorioso **può** decidere la distruzione del Borgo. In questo caso i suoi effetti svaniscono per tutto il gioco. Usare un segnalino di Breccia per segnare il Borgo distrutto.

Se nella zona con il Borgo Fortificato è presente anche un Forte e le unità che vi si difendono sono sconfitte in un Combattimento Campale, solo il Forte viene distrutto.

10. FORTI

Quando un Guastatore viene attivato, può spendere la sua intera Capacità di Movimento per costruire un Forte in una zona priva di unità di combattimento nemiche.

Quando una unità Guastatori è attivata può spendere la sua intera capacità di movimento per distruggere un Forte amico nella zona di attivazione (di norma per evitare che cada in mano nemica).

Un Comando può costruire o alternativamente distruggere un solo Forte per zona in una singola attivazione.

L'effetto del Forte è di diminuire di uno i Centri effettuati da unità nemiche che attaccano la zona, con ogni forma di combattimento possibile. **Fino a due Forti** possono essere presenti in una data zona in uno stesso tempo.

È possibile costruire fino a due Forti in una zona con Borgo Fortificato (9.4) e i loro effetti si sommano. Non è possibile costruire un Forte in una zona di Fortezza.

Il numero di segnalini di Forte nel gioco è volutamente limitato per ciascun giocatore. Una volta che un giocatore ha posizionato sulla mappa tutti i suoi segnalini di Forte, non può posizionarne altri.



Se unità di combattimento entrano in una zona con forti nemici da soli oppure vincono un Combattimento

Campale nella zona, esse hanno l'opzione di distruggere i Forti nemici, oppure di convertire parte o tutti i Forti in amici, distruggendo quelli che non si vuole convertire.

I Forti rimossi non possono essere recuperati, sono eliminati dal gioco.

11. RAZZIA

Una o più unità di Fanteria o Cavalleria attivate possono dichiarare una Razzia nel momento in cui entrano o sono in una zona non di Fortezza. La zona della Razzia può contenere anche unità nemiche.

Ogni **tentativo** di Razzia, indipendentemente dal risultato, **consuma un punto di capacità di movimento** di ciascuna unità.

Quando un giocatore dichiara la "Razzia" si tira un dado:

➔ se il valore ottenuto del dado non modificato è **uno** (1), la Razzia ha **successo**;

➔ se il valore ottenuto (non modificato) è **sei** (6), la Razzia **fallisce**, tutte le unità che l'hanno tentata sono Disorganizzate (se già Disorganizzata nessun effetto) e non possono più muovere nel turno.

➔ se il tiro di dado è minore o uguale del numero di unità che tentano la Razzia, questa ha avuto successo. Il tiro di dado in questo caso è modificato di +1 per ogni unità o Forte nemico presente.

Se la Razzia ha avuto successo, rimuovere eventuali segnalini di Fuori Rifornimento sui razziatori, **accrescere di uno il Morale dell'esercito di appartenenza dei razziatori** e porre un segnalino di **Razzia** nella zona. La zona non può essere più razzata per l'anno in corso. Rimuovere tutti i segnalini di Razzia alla conclusione dell'ultimo turno dell'anno in corso. Se la Razzia riesce in una zona **dove è presente il Campo** nemico, il **Morale dell'esercito** che l'ha effettuata sale di **+2**.

Se la Razzia non fallisce (il tiro dado naturale non è sei), ma non ha successo, le unità possono continuare a muovere/razziare, se hanno una



capacità di movimento residua. L'unico caso in cui devono fermarsi è quando si tira un 6, vale a dire la Razzia fallisce. Entro i limiti sopra esposti, è possibile effettuare un numero qualsiasi di tentativi di razzia in una stessa (o diverse) zona, per attivazione.

Indipendentemente dal fatto che la Razzia abbia avuto successo o meno, al termine della Razzia se vi sono unità di entrambe le parti nella zona questo origina un Combattimento Campale.

Le varie nazionalità possono avere limiti politici sulle aree di possibile Razzia, vedere le Istruzioni di Scenario per i dettagli.

12. AMMASSAMENTO

Non c'è un limite al numero di unità che possono occupare una zona durante il turno di gioco. Tuttavia al termine del turno, in ogni zona in cui vi sono più di sei (6) Fanterie e/o Cavallerie (tutte le altre unità non contano), il numero di Fanterie e/o Cavallerie **oltre le sei** (6) corrisponde al numero di unità in buon ordine che vengono **"Disorganizzate"**. Se tutte le unità di una zona sono Disorganizzate, non vi è un ulteriore effetto.

13. RIFORNIMENTI

Una unità è rifornita se si trova in una zona da cui è possibile tracciare una sequenza ininterrotta di zone di qualsiasi lunghezza, chiamata **Linea di Rifornimento**, dall'unità **alla propria Fonte di Rifornimento** (vi sono tuttavia delle Eccezioni, vedere più sotto).

Tracciando la sequenza di zone, non si possono attraversare tratti intransitabili, tratti di fiume senza ponti e zone con unità nemiche.

Ogni esercito ha le sue Fonti di Rifornimento. Queste ultime sono zone sulla mappa segnate con uno stemma della propria nazionalità. La presenza o meno della linea di rifornimento deve essere controllata solo all'inizio dell'attivazione delle unità di una zona.

Eccezioni:

- *Unità in una zona con una propria Fonte di Rifornimento sono sempre rifornite*

- *Unità Pro-francesi che occupino Casale sono sempre considerate rifornite*

13.1. Fuori Rifornimento

Una unità senza linea di rifornimento è detta fuori rifornimento ed è segnata con il segnalino "Fuori Rifornimento".



Il segnalino viene rimosso se l'unità torna in Rifornimento alla sua prossima attivazione.

I Comandanti fuori Rifornimento hanno il Valore di **Leadership ridotto a 1**, per tutti gli scopi. Tutte le unità di combattimento fuori Rifornimento hanno la **Capacità di Movimento ridotta di uno, non possono recuperare** dalla Disorganizzazione e non possono avere il **Rifornimento d'Attacco**.

Alcuni eventi di gioco possono richiedere alle unità di essere in rifornimento.

13.2. Rifornimenti d'Attacco

Nota storica: le operazioni militari offensive richiedevano un consistente deposito di viveri e rifornimenti materiali di vario tipo nelle immediate vicinanze delle unità attive.

Le unità che intendono compiere le seguenti operazioni devono avere il **Rifornimento d'Attacco** nella zona in cui vengono attivate: Combattimento Campale, Razzia con 3 o più unità di combattimento, Bombardamento, posizionamento di Mine, costruzione di Forti.

Le unità richiamate da un Comandante non necessitano del rifornimento d'attacco.

Una unità ha il rifornimento di attacco se si trova in una zona da cui è possibile tracciare **una linea di rifornimento non più lunga di tre (3) zone** (i Terreni Difficolto si contano 2) al **Campo** (14.5) (escludendo la zona con le unità e includendo quella con il Campo) e dal Campo per una lunghezza qualsiasi alla propria Fonte di Rifornimenti.

*Eccezione: unità **all'interno di una Fortezza** non richiedendo il rifornimento d'attacco per alcuna operazione.*

Unità senza Rifornimento di Attacco possono:

- a) Muovere in zona senza unità nemiche;
- b) Essere richiamate in battaglia da un comandante (7.1);
- c) "Fare una Razzia" con meno di tre unità in un'area ammissibile senza unità nemiche;
- d) Recuperare dalla Disorganizzazione;
- e) Effettuare operazioni di Contromina, Ricostruzione di Mura e Distruzione di Forti.

14. UNITÀ PARTICOLARI

14.1. Comandanti e Guastatori

Comandanti e Guastatori non possono entrare da soli in una zona contenente unità nemiche e sono eliminati da unità nemiche che si trovano nella zona che occupano, se non accompagnati da altre unità amiche. I Comandanti possono aiutare nei combattimenti (7.1) e nel manovrare Corpi di grandi dimensioni.

I Guastatori hanno le seguenti abilità speciali: Minare Fortezze (9.1), Contromina (9.2), Ricostruzione di Fortezze (9.3), Costruzione e Distruzione di Forti (Regola 10).

14.2. Fanteria con 2 valori

Alcune unità di fanteria hanno due valori di fuoco separati da una "/". Quello a sinistra viene usato quando l'unità attacca, quello a destra quando si difende.



14.3. Unità di Fanteria "maggiori"

Alcune unità di Fanteria, identificate da una doppia stella, sono "unità maggiori". Rappresentano un gruppo di reggimenti capaci di una coesione superiore alla media. Ai fini del Combattimento e dell'Ammassamento contano sempre **come una unità**. Durante i Combattimenti tirano **due dadi** (invece che uno), anche quando Disorganizzate. Se una unità "maggiore" in buon ordine subisce un Centro viene Disorganizzata; se già Disorganizzata, viene eliminata.



14.4. Cavalleria in Inverno

Tutte le unità di **Cavalleria** nei Turni Genn.-Febb. di ogni anno hanno una

capacità di movimento **ridotta a 4 zone**

Nota: la Cavalleria era molto sensibile ai rigori dell'inverno.

14.5. Il Campo

Ogni esercito possiede una o più pedine denominate "Campo", il cui scopo è di consentire il Rifornimento d'Attacco (12.1). Il Campo si può muovere di una sola zona per turno, durante un'attivazione di unità di un Comando qualsiasi dell'esercito di appartenenza, nella zona in cui si trova il Campo. Una volta mosso viene **girato** sul lato "**Mosso**". Non ha effetto sull'ammassamento, né sul combattimento. Il Campo non può ritirarsi in un Combattimento Campale.



Se il Campo è l'ultima pedina che rimane in una zona dopo un combattimento o dopo una Razzia oppure è l'unica pedina presente in una zona in cui entra una forza nemica, questo viene eliminato: diminuire di uno (1) il Morale dell'Esercito di appartenenza, alla fine di ogni Turno di Gioco in cui il Campo non è in gioco. Ricompare come rinforzo nella propria Fonte di Rifornimenti, purché nella zona siano presenti unità amiche, durante l'attivazione di uno qualsiasi dei Comandi dello stesso esercito.

14.6. Guarnigioni

Le Guarnigioni sono unità minori con due valori di fuoco (1/2), sprovviste del retro Demoralizzato. Sono pertanto eliminate in Combattimento al primo centro.

Una singola Guarnigione che occupa un Borgo Fortificato è considerata Rifornita.



15. MORALE DELL'ESERCITO

Ogni esercito in campo possiede un valore di Morale che può cambiare durante il gioco, anche tramite il gioco di chit.

Il valore iniziale del morale di ciascun esercito è dato nelle Istruzioni di

Scenario ed il valore corrente del morale viene segnato sulla mappa con un apposito segnalino.

Il morale dell'esercito può salire con le Razzie e scende con il passare del tempo. A seguito del gioco di certi chit può salire oppure scendere. Quando è scritto sulla linea del tempo (**Morale -1**) il morale di ogni esercito scende di uno.

Quando il morale dell'esercito è **Alto** (zona verde sulla traccia), non ci sono effetti.

Quando il morale dell'esercito è **Medio** (zona gialla), ogni Comando di quell'esercito può attivare le unità di una sola zona. I Comandanti non possono richiamare unità di appoggio da altre zone in un combattimento.

Quando il morale è **Basso** (zona rossa), **nessuna** unità di quell'esercito può avere il **Rifornimento d'Attacco** (12.1), ogni Comando può attivare le unità di una sola zona e non si può giocare più di un chit per attivazione. Il valore del Morale non può mai essere più basso di 1 o più alto di 9.

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

16. CHIT

I Chit inclusi nel gioco sono utilizzati per la generazione di eventi casuali e per l'assistenza dei giocatori nelle operazioni belliche.

Seguire le istruzioni per ogni Chit indicate nella tabella, prestando attenzione alle condizioni (temporali o altro) per il gioco dello stesso. Nelle regole vengono indicate le istruzioni che si applicano solo ad uno o entrambi i giocatori. Se non specificato, gli effetti del chit si applicano al giocatore del chit.

Rispettando le direttive sotto indicate, i chit non Obbligatoriosi possono essere giocati prima, o dopo l'attivazione delle unità, a meno di istruzioni speciali scritte nelle regole relative al chit stesso.

La Tabella dei Chit riassume numero, titolo e caratteristiche dei ogni Chit.



deve essere svuotato dai chit blu residui (che sono messi negli scarti) e sostituiti con i chit rossi. Quando i chit rossi sono esauriti si prendono tutti i chit scartati (di entrambi i colori) e si rimettono nel contenitore.

16.5. Ingresso di nuove unità sulla mappa

Quando un chit fa entrare unità appartenenti ad un corpo che non è già presente sulla mappa, si posiziona il corrispondente segnalino di "Comando" nel riquadro "**Comandi Attivati**": sarà messo nel contenitore e sarà disponibile per l'estrazione dal prossimo turno.

Quando un chit fa entrare unità sulla mappa in una zona dove sono presenti unità nemiche, questo genera immediatamente un Combattimento Campale. Se le unità attaccanti sono sconfitte e si devono ritirare, sono eliminate dal gioco.

Le unità che un chit fa entrare sulla mappa sono di norma prese dai rinforzi, a meno di indicazioni differenti scritte nella descrizione del chit.

16.6. Rimpiazzi

Alcuni chit generano Rimpiazzi per Comandi specifici. I Rimpiazzi indicati possono essere spesi per riportare in gioco unità del Comando precedentemente eliminate, del tipo previsto dai Rimpiazzi (Fanteria, Cavalleria, etc.). Le unità sono riportate in buon ordine in zone sulla mappa contenenti unità dello stesso Comando, al massimo 4 unità per zona (per chit di rimpiazzo). I Rimpiazzi indicati dal chit non possono essere accumulati e devono essere spesi al momento del gioco del chit, oppure sono perduti.

17. FINE DEL GIOCO E PUNTI VITTORIA

Nell'attimo in cui il segnalino di Turno di Gioco supera quello di Fine del Gioco durante il turno, il gioco termina immediatamente e si contano i Punti Vittoria.

Punti Vittoria possono essere accumulati dai giocatori durante la partita con il gioco di alcuni chit. I Punti Vittoria sono segnati con gli appositi segnalini su una tabella sulla mappa.

Inoltre, le Istruzioni di Scenario specificano quanti Punti Vittoria sono

16.1. Chit obbligatori

Alcuni chit riportano una striscia gialla che implica OBBLIGATORIETA'. Questi chit non possono essere tenuti in mano né scartati e, rispettando i limiti descritti nelle regole, devono essere giocati alla prima occasione possibile. Se un giocatore ha in mano un chit Obbligatorio, non può pescare altri chit, deve fare un'azione che gli consenta di giocare il chit Obbligatorio. Questa deve essere inoltre la prima azione fatta durante l'attivazione del suo Comando. Nel caso avesse in mano più Chit obbligatori, il giocatore può scegliere quale giocare (è obbligato a giocare solo uno per attivazione di un Comando).

Alcuni Chit sono obbligatori "sotto determinate condizioni" (striscia gialla più chiara): non possono essere scartati e sono Obbligatori solo se la condizione si verifica, altrimenti sono opzionali.

(OBB) = Chit obbligatorio sotto condizione



16.2. Chit con data

I chit associati ad una data, ovvero un turno di gioco (Es: 1628 APR, corrispondente al turno Aprile del 1628), possono essere giocati solo in corrispondenza o dopo la data indicata.

Prima di quella data/turno possono essere scartati (se non Obbligatori).

16.3. Chit Rinforzi

I chit che portano Rinforzi (indicati da una "R") non possono essere scartati. Sono obbligatori in corrispondenza o dopo la data indicata, sono opzionali prima. Se uno di questi chit è giocato prima della data, i rinforzi elencati nella Tabella dei Chit devono essere posizionati sulla Linea del Tempo, in corrispondenza del turno di gioco corrispondente alla data indicata (turno di posizionamento), a formare un gruppo. All'inizio di ogni turno a partire dal turno di posizionamento, si tira un dado per ciascun gruppo di rinforzi presenti sulla Linea del Tempo e si sottrae uno. Se il risultato è maggiore o uguale della differenza, in turni di gioco, tra il turno corrente e il turno di posizionamento, il gruppo di rinforzi è posizionato sulla mappa dove indica il chit.

16.4. Chit da rimuovere e sostituire

Alcuni chit presentano un cerchio rosso che sta per "RIMUOVERE SE USATO". Questi chit una volta giocati sono rimossi definitivamente dal gioco e non possono più essere giocati. All'inizio del turno di gioco **MARZO 1629**, il contenitore opaco dei chit

assegnati a ciascun giocatore per il possesso di determinati obiettivi geografici. I Punti Vittoria per gli obiettivi geografici sono assegnati se le unità di un giocatore occupano l'obiettivo al termine del gioco.

Alla fine del gioco, chi accumula più Punti Vittoria è il vincitore. Il pareggio è possibile.

SCENARIO: LA GUERRA DI MANTOVA E DEL MONFERRATO 1628-1630

Setup iniziale

FAZIONE: PRO-FRANCESE (schiera per prima)

Comando Gonzaga:

- ➔ A **Mantova**: 1 Fanti (3/4); 1 Cavallo (2); 1 Artiglieria (a scelta: 3 o 4); 1 Guastatore (a scelta: 3 o 4); Campo
- ➔ A **Casale**: 1 Fanti (3/4); 1 Artiglieria (4)
- ➔ A **Mantova o Casale**: Com. Carlo Nevers (2), 3 Fanti (3/4), 1 Artiglieria (a scelta: 3 o 4); 1 Guastatore (a scelta: 3 o 4)
- ➔ A **Trino, Alba, Moncalvo, Nizza**: 1 Guarnigione ciascuno. Schierare anche un solo Forte in una di queste quattro zone

- ➔ Ovunque nel riquadro di **Mantova**: 1 Forte

FAZIONE: PRO-SPAGNOLA

Comando Milano:

- ➔ **Ovunque nel Ducato di Milano**, aggregati secondo preferenza: Com. Cordoba (2); 1 Fante (3); 3 Fanti (2); 1 Cavallo (2); 2 Artiglierie (3); 2 Guastatori (3); Campo
- ➔ A **Milano, Cremona, Novara, Alessandria, Lomellina**: 1 Guarnigione ciascuno

Comando Savoia:

- ➔ **Ovunque nel Ducato di Savoia**, aggregati secondo preferenza: Com. Carlo Emanuele (3); 2 Fanti (3/4); 1 Cavallo (3); 1 Artiglierie (4); 1 Guastatore (3); Campo
- ➔ A **Susa, Monginevro, San Pietro**: 1 Guarnigione ed 1 Forte ciascuno
- ➔ A **Torino**: 1 Guarnigione

COMANDI INIZIALI: Gonzaga, Milano, Savoia

MORALE INIZIALE: Tutti gli eserciti entrano in gioco con **Morale = 7**

CHIT INIZIALI: il giocatore Pro-Francese inizia con il chit 5 (UXELLES) in mano più altri 3 pescati a caso; il giocatore Pro-Spagna pesca i 4 chit a caso

FONDI DI RIFORMIMENTO:

Comandi francesi: **Guillestre**

Comando Gonzaga: **Casale e Mantova**

Comando Venezia: ogni area della Repubblica di Venezia (**Brescia, Monte Chiaro, Veronese**)

Comandi spagnoli: **Milano**

(Nota: Comando Lanzichenecchi, anche Valtellina)

Comando Savoia: **Torino**

AREE DI RAZZIA:

Le aree di possibile razzia dipendono dalla nazionalità/dinastia delle truppe:

- ➔ Comandi francesi: Ducato di Savoia
- ➔ Comando Gonzaga: Ducato di Savoia, Ducato di Milano
- ➔ Comandi Milano e Spinola: Ducato di Monferrato, Ducato di Mantova
- ➔ Comando Lanzichenecchi: tutte le aree
- ➔ Comando Savoia: Ducato di Monferrato

La Valtellina può essere Razziata da qualunque esercito.

Punti Vittoria per obiettivi geografici

Casale: 10 PV

Mantova: 10 PV

Trino, Moncalvo, Nizza, Alba: 1 PV (ciascuno)

Regole speciali

- 1) I Laghi intorno a Mantova.** I cannoni che sparano attraverso i lati della Fortezza di Mantova hanno valore di Fuoco diminuito di 1, fino al minimo di 1.
- 2) Prudenza Francese.** La prima volta che una unità di un Comando francese entra in un'area qualsiasi del Ducato di Milano, il giocatore PRO-Spagna guadagna 8 PV.
- 3) Prudenza Spagnola.** La prima volta che un'unità di un Comando spagnolo entra in un'area qualsiasi della Repubblica di Venezia, il giocatore PRO-Francia guadagna 2 PV.
- 4) Prudenza Veneziana.** Come eccezione, l'esercito veneziano (Comando Venezia) non ha il

“Campo”. Questo impedisce a tale Comando operazioni offensive autonome, tuttavia le unità Veneziane possono essere richiamate in combattimento da Comandanti della stessa fazione (13.2)

- 5) Repubblica di Venezia.** Non si può entrare in alcuna zona della Repubblica di Venezia, finché questa non entra in gioco con il chit preposto.
- 6) Forti.** Ciascun Comando delle due fazioni può usufruire e gestire tutti i Forti in dotazione alla propria fazione: 3 Pro-Francesi (blu); 3 Pro-Spagnoli (verdi). Non più di questo numero di Forti per giocatore può essere in ogni momento sulla mappa.

Nota storica: il Comando Lanzichenecchi era di fatto composto da truppe imperiali. Ai fini di questo gioco viene assimilato ad un comando spagnolo a tutti gli effetti.

Turno iniziale

Gennaio-Febrero 1628

Fine del Gioco

Novembre-Dicembre 1630

BIBLIOGRAFIA SCELTA

- A.Manzoni, *I Promessi Sposi*, da cap. XXVII a cap.XXX, 1840-42
- L.S.Cristini, *Storia della Guerra dei Trent'Anni*, Volume V, Soldiershop Publishing, 2018
- F.M.Canales, *La guerra de sucesión de Mantua (1628-1631)*, Almena Ed., 2017

RICONOSCIMENTI

Autore e Sviluppo: Nicola Contardi
Grafica: Nicola Contardi, Giulia Tinti
Playtesting: Piergennaro Federico, Marco Rossi, Alessandro Villa, Silvio “Woll” Vecchio.
Proprietà del sistema di gioco: Europa Simulazioni (c)

Nota dei Curatori: Il disegno della mappa, i quadri di battaglia e gli eventi riprodotti in questo gioco sono basati su attendibili fonti storiche; essi sono stati oggetti di un'attenta rimodulazione per adattarli alle necessità del gioco.
