

REGOLE DEL GIOCO

INDICE DEI CAPITOLI

1.0 Introduzione	2	8.0 Vantaggi	17
2.0 Sintesi del Gioco	2	9.0 Punti Trattato.....	18
3.0 Componenti.....	3	10.0 Bandiere USA.....	18
4.0 Sequenza di Gioco	8	11.0 Fase Punteggio Finale.....	18
5.0 Round Azione.....	10	12.0 Regole Opzionali	18
6.0 Debito.....	14	Elenco Segnalini	19
7.0 Guerre	15	Indice.....	20

1.0 Introduzione

“Ciò che ho imparato vivendo in Francia è che sono sempre più soddisfatto del mio Paese.”

~ Samuel Johnson

“L’Inghilterra ha 42 religioni e solo due salse.”

~Voltaire

Nel 1697 né Luigi XIV, il Re Sole, né il re d’Inghilterra Guglielmo III avrebbero mai potuto prevedere gli eventi tumultuosi che sfociarono in una Seconda Guerra dei Cent’Anni, durante la quale Francia e Inghilterra si sfidarono senza esclusione di colpi: flotte ed eserciti si affrontarono sui mari e sui campi di battaglia di mezzo pianeta, dall’India, al Canada e ai Caraibi, mentre nei saloni di Parigi e nei caffè di Londra nascevano la politica e l’economia così come la intendiamo oggi.

In *Imperial Struggle* due giocatori rappresentano la Francia e la Gran Bretagna durante il XVIII secolo, in un periodo di grande rivalità che inizia nel 1697, quando i due regni attendono con ansia che il Re di Spagna nomini un erede, e si conclude nel 1789, quando la Rivoluzione Francese abbatte la Bastiglia. Vincere in battaglia non basta: per trionfare, i giocatori dovranno avere solidità economica, grazie alle ricchezze coloniali, e capacità politiche, trattando con le altre nazioni d’Europa.

Imperial Struggle ripercorre quasi cento anni di storia e quattro grandi guerre. Ideato dagli autori del best-seller *Twilight Struggle*, risulta, come il suo predecessore, fluido e giocabile in una serata, senza per questo perdere in profondità storica e strategica. I giocatori dovranno scegliere saggiamente come e dove investire, possibilmente ostacolando l’avversario. La guerra e le conquiste possono fornire prestigio... ma gli accordi politici potrebbero cambiare le carte in tavola! Alla fine del secolo, la Gran Bretagna governerà un impero su cui non tramonta mai il sole? O sarà la Francia il faro del Mondo, come auspicato dal Re Sole e da Lafayette?

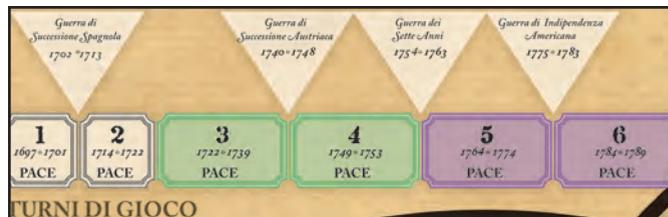
2.0 Sintesi del Gioco

NOTA DI GIOCO: Molti giocatori potrebbero voler iniziare con l’Esempio di Gioco Esteso a pagina 3 del Manuale di Gioco e consultare queste regole solo nel corso di una partita vera e propria.

2.1 Tipologie di Turno

Una partita ad *Imperial Struggle* consiste in sei Turni di Pace, interrotti da quattro Guerre (la Guerra di Successione Spagnola, la Guerra di Successione Austriaca, la Guerra dei Sette Anni e la Guerra di Indipendenza Americana). I primi due Turni di

Pace e la Guerra di Successione Spagnola formano l’Era della Successione; i successivi due Turni di Pace formano, assieme alla Guerra di Successione Austriaca e alla Guerra dei Sette Anni, l’Era dell’Impero; e gli ultimi due Turni di Pace e la Guerra di Indipendenza Americana formano l’Era della Rivoluzione.



2.2 Turni di Pace

Ogni Turno di Pace prevede che i giocatori si alternino effettuando i Round Azione. In ogni Round Azione selezioni una tessera Investimento (d’ora in poi solo Investimento, 3.3) tra quelle disponibili; poi spendi i Punti Azione concessi dall’Investimento e giochi un Evento dalla tua mano (sempre che sia consentito dall’Investimento). Alla fine di ogni Turno di Pace, ottieni le ricompense degli Obiettivi di ciascuna Regione (assegnati casualmente all’inizio del Turno) e i bonus per il dominio dei mercati nella Domanda Mondiale.

2.3 Turni di Guerra

Durante i Turni di Guerra, chiamati anche solo Guerre, risolvi ogni Teatro di Guerra individualmente. Per risolvere un Teatro, devi rivelare tutti i tuoi segnalini Guerra in quel Teatro, sia quelli Base che quelli Bonus. Il vincitore del Teatro è il giocatore con la forza più alta data dai segnalini Guerra e dai bonus presenti sulla mappa (come gli spazi Alleanza, le Squadre Navali, ecc., a seconda di ciò che il Teatro elenca come bonus ammissibili). Il giocatore riceve poi il Bottino di Guerra in base al margine di vittoria ottenuto.

2.4 Vittoria

Ci sono tre modi per ottenere una Vittoria Automatica in *Imperial Struggle*:

- Dominio Mondiale - La Francia vince se, durante la Fase Controllo Vittoria di qualsiasi Turno, il tracciato dei Punti Vittoria ha valore di 30 o più. La Gran Bretagna vince se invece il Tracciato dei Punti Vittoria è 0 o inferiore.
- Trionfo Militare - Alla risoluzione di tutti i Teatri di un Turno di Guerra un giocatore ottiene una Vittoria Automatica se vince in tutti i Teatri con il massimo margine possibile.
- Trionfo Politico-Economico - Al termine della Fase di Punteggio di ciascun Turno di Pace, un giocatore ottiene una Vittoria Automatica se conquista tutti e 4 gli Obiettivi Regionali e tutti e 3 gli Obiettivi della Domanda Mondiale.

Se non si ottiene una Vittoria Automatica nel corso del gioco, allora – dopo la Fase Punteggio Finale al Turno 6 - il vincitore viene determinato dal punteggio dei PV. (vedi 4.1.14).

3.0 Componenti

3.1 Lista dei componenti

Una copia completa di Imperial Struggle contiene:

- 1 Mappa di Gioco
- 1 Regolamento
- 1 Manuale di Gioco
- 2 Schede Potenza
- 1 Scheda Tessere Investimento
- 2 Plance Guerra fronte/retro
 - ◊ Guerra di Successione Spagnola / Guerra dei Sette Anni
 - ◊ Guerra di Successione Austriaca / Guerra di Indipendenza Americana
- 2 Schede Aiuto giocatore
- 4 fustelle di segnalini
- 41 carte Evento
- 26 carte Ministero

3.2 La Mappa

In *Imperial Struggle* la mappa raffigura quattro Regioni. Due Regioni sono ulteriormente divise in Sottoregioni:

- Europa
- Nord America
 - ◊ Colonie Settentrionali (a sud della linea di divisione, comprendenti le Colonie Settentrionali e la Valle del Champlain)
 - ◊ Canada (a nord e a est della linea di divisione, comprendenti il Québec e Montreal e l'Acadia)
- Caraibi
- India
 - ◊ Costa Carnatica (a sud della linea di divisione, comprendenti Madras e Pondicherry)
 - ◊ Fiume Hugli (a nord della linea di divisione, comprendenti il fiume Hugli e Calcutta)

Le Sottoregioni influenzano la portata di alcuni Eventi, Vantaggi e Bottino di Guerra.

La mappa ha uno spazio Arsenale per ospitare le Squadre Navali di entrambe le Potenze, un Tracciato Generale per tenere traccia dei PV, dei Punti Trattato e del Debito, e un Tracciato dei Turni. Le quattro Regioni hanno cinque diversi tipi di spazio: Politico, Mercato, Territorio, Navale e Forte.

Glossario Termini di Gioco

- **Punti Azione** (abbreviato in **PA**) sono ciò che i giocatori spendono per compiere Azioni durante i Round Azione in *Imperial Struggle*. Ci sono tre tipi di PA, ognuno dei quali può essere speso in un differente gruppo di Azioni:
 - ◊ **Punti Azione Economici** (☺). Vedi 5.4 per i modi in cui i giocatori possono spenderli ☺.
 - ◊ **Punti Azione Diplomatici** (✂). Vedi 5.5 per i modi in cui i giocatori possono spenderli ✂.
 - ◊ **Punti Azione Militari** (⚔). Vedi 5.6 per i modi in cui i giocatori possono spenderli ⚔.
- Le **Condizioni Bonus** sulle carte Evento indicano come un giocatore guadagna gli **Effetti Bonus** della carta quando viene giocata. Vedi 5.2 per info sulle carte Evento.
- **Gran Bretagna** è spesso abbreviata come **BR** su carte e Regolamento.
- **Connessione**: due spazi sono connessi se c'è una sottile linea nera sulla mappa che li unisce.
- I **Punti Conquista** (PC) sono ottenuti vincendo in alcuni Teatri di Guerra. Sono spesi per acquisire dal giocatore nemico Territori disponibili. Vedi 7.2.1 per come spendere i Punti Conquista.
- I **Debiti**, come i Punti Trattato, sono usati come PA "jolly". Numerose carte Evento infliggono effetti negativi al giocatore in una situazione di Debito peggiore. Il simbolo "D" si riferisce al Debito; se è accompagnato dal simbolo Sterlina Inglese, fa riferimento al debito inglese; se è accompagnato dal simbolo Lira Francese, fa riferimento al debito francese. Vedi 6.0 per maggiori dettagli sul Debito.
- **Francia** è spesso abbreviata in **FR** su carte e Regolamento.
- Le **Parole Chiave**, che si trovano nelle carte Ministero, non hanno funzioni proprie, ma alcune Condizioni Bonus fanno riferimento alle Parole Chiave; queste ultime, inoltre, danno vantaggi in alcuni Teatri.
- **Azioni Maggiori** e **Azioni Minori** sono i due tipi di azione di *Imperial Struggle*. Si riferiscono a uno dei tre tipi indicati prima (Economico, Diplomatico, o Militare) e utilizzano PA di quella stessa tipologia. Le Azioni Minori hanno più restrizioni su come spendere i loro PA. Vedi 5.3.2 per maggiori dettagli sulle Azioni Maggiori e Minori.
- Un **Teatro** è uno scenario di una Guerra. Per risolvere una Guerra, i giocatori combattono a turno in ciascun Teatro, determinando il vincitore e guadagnando un **Bottino di Guerra**. Ogni Teatro ha il suo elenco di **Bonus di Forza**, che mostra ai giocatori quali asset, Alleanze e Parole Chiave contribuiscono con la loro forza in quel Teatro. (7.1.3, 7.2)..
- I **Pareggi** di solito non necessitano di ulteriori azioni. Se nessun giocatore ha abbastanza controllo da conquistare un Obiettivo, un bonus di Domanda Mondiale o un bonus Prestigio, (4.1.12), l'Obiettivo non è raggiunto; se i giocatori sono parimenti forti in un Teatro, nessuno conquista alcun Bottino di Guerra (7.1.4).
- I **Punti Trattato** (PTR) rappresentano gli infiniti sotterfugi, accordi e concessioni che emergono dall'azione di governo, dalle pressioni militari e dalla diplomazia. In *Imperial Struggle* sono usati come PA "jolly" (vedi 9.0 per specificità e restrizioni circa l'uso dei Punti Trattato).

NOTA DELL'AUTORE: Sebbene la Scozia sia rappresentata come "paese" separato sulla mappa, è strettamente legata alla Gran Bretagna (e fa parte della Gran Bretagna). Pensate ai suoi spazi politici come rappresentazione della complessa relazione e degli interessi politici distinti della Scozia, in particolare rispetto ai Giacobiti e al dominio Protestante in generale.

3.2.1 Spazi Politici



La Svezia è uno spazio Politico con costo 2. Il suo bordo verde e l'icona della corona indicano che è anche uno spazio Prestigio. I punti sui lati indicano che una Bandiera piazzata qui conferisce un bonus di forza nella Guerra di Successione Austriaca (due punti) e nella Guerra dei Sette Anni (tre punti).

Gli spazi Politici hanno la forma di un rombo e rappresentano intese e accordi di diverse e importanti entità politiche; ognuno contiene un numero (il Costo Politico dello spazio) che rappresenta la difficoltà di ottenere tali accordi. Vari effetti di gioco possono aumentare o ridurre il Costo Politico di uno spazio Politico, ma non può mai essere inferiore a 1.

Gli spazi Politici contrassegnati con la dicitura "Alleanza" garantiscono un Bonus di Forza quando si combattono le Guerre, a condizione che lo spazio sia riportato nell'elenco dei Bonus di Forza di un determinato Teatro di Guerra. Gli spazi dell'Alleanza hanno dei puntini sui bordi, che indicano a quali guerre partecipano, alle quali conferiscono i Bonus di Forza.

- Un punto indica il Bonus di Forza nella Guerra di Successione Spagnola
- Due punti, nella Guerra di Successione Austriaca
- Tre punti, nella Guerra dei Sette Anni
- Quattro punti, nella Guerra di Indipendenza Americana

Alcuni spazi Politici non sono disponibili all'inizio del gioco. La Prussia ha due spazi disponibili all'inizio e altri due diventano disponibili all'inizio dell'Era dell'Impero. Allo stesso modo, l'Alleanza Locale dei Figli della Libertà diventa disponibile all'inizio dell'Era della Rivoluzione. Più avanti nel gioco, dopo la Guerra di Indipendenza Americana, potrebbero essere aggiunti due nuovi spazi politici che rappresentano gli Stati Uniti, a seconda dell'esito di quella guerra.

NOTA DELL'AUTORE: Il controllo degli spazi Politici di solito non rappresenta alcun tipo di Alleanza formale, ma piuttosto accordi e intese su questioni specifiche. Il controllo degli spazi dell'Alleanza spesso concede però dei bonus militari nelle Guerre. Questo è il motivo per cui diversi paesi hanno più di uno spazio Politico: spesso hanno avuto accordi sia con la Gran Bretagna che con la Francia, per scopi diversi.

Alcuni spazi Politici hanno i bordi verdi e l'icona della corona; si tratta di spazi Prestigio. Durante la Fase di Punteggio, il giocatore che controlla più spazi Prestigio guadagna Punti Vittoria bonus.

Alcuni spazi Politici - quelli situati al di fuori dell'Europa - sono Alleanze Locali. Queste rappresentano accordi con i nativi o altre entità politiche locali. Il controllo di un giocatore su un'Alleanza Locale dà diritto ad utilizzare il Vantaggio connesso a quell'Alleanza Locale stessa.

3.2.2 Spazi Mercato



Ile-aux-Noix è un Mercato delle Pellicce con un Costo Economico di 3.

Gli spazi Mercato, o semplicemente "Mercati", sono spazi rotondi che rappresentano stazioni commerciali, accordi economici, piste carovaniere, strutture portuali e altri aspetti commerciali. Ogni Mercato riporta un numero (il Costo Economico dello spazio) che rappresenta la spesa e l'investimento necessario per sfruttare l'opportunità commerciale in loco.

I Mercati sono solitamente associati ad una Merce: Pesce, Pellicce, Spezie, Zucchero, Tabacco o Cotone. Alla fine di ogni Turno di Pace, il giocatore che controlla più Mercati di una singola Merce presente nella Domanda Mondiale guadagna un Obiettivo, come indicato nella tabella della Domanda Mondiale.



Le sei Merci di Imperial Struggle.

3.2.3 Territori



Chandannagar è un Territorio; il suo colore blu e la sua Bandiera indicano che la Francia a inizio gioco ne ha il controllo. Per sottrarlo ai Francesi è necessario 1 Punto di Conquista, guadagnato grazie alla Guerra.

I Territori sono spazi quadrati che rappresentano il controllo fisico di un'area. A differenza degli spazi Politici e dei Mercati, i Territori non possono cambiare proprietario durante i Turni di Pace, ma solo in seguito a Guerre. I Territori servono come base di partenza per espandersi; perdere Territori può causare un rapido deterioramento della posizione di un giocatore in quella Regione.

3.2.4 Spazi Navali



Biscaglia è uno spazio Navale in Europa. Il bordo verde indica che è uno spazio Prestigio; i punti indicano la sua utilità nella Guerra di Successione Spagnola (un punto) e nella Guerra dei Sette Anni (tre punti).

Gli spazi navali sono esagonali e rappresentano la possibilità di dispiegare una forza navale sufficiente a esercitare un predominio militare ed economico. L'unico modo in cui un giocatore può prendere il controllo di uno spazio Navale è quello di piazzare una Squadra Navale in quello spazio. Gli spazi Navali sono contrassegnati da un asterisco, a rappresentare il loro costo variabile. Piazzarci una Squadra Navale costa 1 ; ma se vi si trova una Squadra Navale nemica, rimuoverla costa 2, o 3 (a seconda di dove si trovi la Squadra Navale del giocatore attivo; vedi 5.6.6).

Come per gli spazi Politici, alcuni spazi Navali hanno bordi verdi; anche questi sono spazi Prestigio e permettono di guadagnare punti bonus in Europa. Come per gli spazi Politici, anche gli spazi Navali usano il codice dei punti per mostrare in quali Guerre conferiscono un Bonus di Forza.

3.2.5 Forti



Ohio Forks è uno spazio Forte in Nord America. Costruirvi il relativo Forte costerà al giocatore 3 Punti Azione Militare e i suoi punti sul bordo indicano un alto valore tattico. Conferisce infatti un Bonus di Forza in tutte e quattro le Guerre.

I Forti sono di forma esagonale e rappresentano installazioni militari ben equipaggiate e infrastrutture logistiche per i soldati. I Forti possono essere Danneggiati; un Forte Danneggiato non conta per il Bonus di Forza conferito dai Forti durante la risoluzione della Guerra e può essere riparato da uno dei due giocatori durante un Turno di Pace.

NOTA DI GIOCO: I Forti Integri non possono cambiare proprietario in tempo di pace, ma i Forti Danneggiati sì. Se il Forte del tuo avversario è Danneggiato in Guerra o da un Evento avverso, cerca un'opportunità per prenderne il controllo prima che venga riparato.

Come gli spazi Politici e gli spazi Navali, anche i Forti usano il codice a punti per mostrare in quali Guerre conferiscono un Bonus di Forza.



NOTA DI GIOCO: Gli spazi pentagonali sulla mappa indicano la disponibilità di Vantaggi. Un giocatore che controlla tutti gli spazi collegati ad uno spazio Vantaggio ne può utilizzare i benefici.

Vedi 8.0 per maggiori informazioni sull'uso dei Vantaggi.

3.2.6 Diretrici di Conquista



Louisburg ha tre Diretrici di Conquista (sono tratteggiate): una da Acadia, una da Québec e Montreal e una da Halifax. Le prime due permettono a chi controlla Louisburg di conquistare durante una Guerra i Territori ad essa collegati. La terza è usata solo quando si gioca con la regola opzionale 12.3 (Forti Inespugnabili), nel qual caso permette la cattura di Halifax.

Le Diretrici di Conquista rappresentano potenziali assi di avanzamento nelle Regioni; sono rilevanti solo durante le Guerre. Esse appaiono come linee tratteggiate sulla mappa. Per catturare un Territorio raggiunto da una qualsiasi Diretrice di Conquista (spendendo Punti Conquista, 7.2.1), bisogna controllare almeno uno spazio collegato a quel Territorio con una Diretrice di Conquista.

3.2.7 Bandiere e Controllo degli Spazi

Quando prendi il controllo di uno spazio ci piazziamo la tua Bandiera. Gli spazi Navali usano le Squadre Navali al posto delle bandiere. Solo i Territori, i Mercati, i Forti, gli spazi Navali e gli spazi Politici possono essere controllati in *Imperial Struggle*. Uno spazio controllato non può mai contenere più di una Bandiera (anche se appartiene allo stesso giocatore); uno spazio Navale controllato può avere una sola Squadra Navale.

3.2.8 Terminologia del Piazzamento delle Bandiere

Gli Eventi e il Regolamento usano questa terminologia in riferimento alle varie azioni concernenti le Bandiere:

- **Piantare Bandiera** si riferisce al piazzare la propria Bandiera in uno spazio vuoto.
- **Ammainare Bandiera** si riferisce al rimuovere una Bandiera nemica da uno spazio.
- **Variazione** significa o l'una o l'altra azione di cui sopra, ma non entrambe. In altre parole, se un effetto permette ad un giocatore di variare uno spazio, allora si può Ammainare una Bandiera avversaria da uno spazio o Piantarne una propria se lo spazio è vuoto, ma non entrambe le cose.
- **Prendere il Controllo** significa rimuovere una Bandiera avversaria da uno spazio E POI Piantarne una propria.
- Uno **Spazio Protetto** è uno spazio con una Bandiera connesso a una Squadra Navale o ad un Forte Integro che appartiene alla propria fazione. I Mercati Protetti costano di più all'avversario che li vuole variare, e riducono il costo di rimozione di ogni segnalino Conflitto presente.
- Uno spazio "nemico" è quello che contiene una Bandiera nemica rispetto al giocatore cui ci si riferisce.

Vari effetti del gioco possono aumentare o diminuire il costo per variare uno spazio, ma il costo finale in PA non può mai essere minore di 1.

NOTA DI GIOCO: Di solito, per prendere il controllo di uno spazio in cui l'avversario ha Piantato Bandiera bisogna pagare due volte la variazione. Gli Eventi e gli effetti che permettono ad un giocatore di prendere il controllo di uno spazio sono molto potenti, perché permettono di risparmiare molti Punti Azione.

3.3 Investimenti

In *Imperial Struggle* i giocatori si alternano scegliendo in ogni Round Azione una tessera Investimento. Gli Investimenti mostrano i Punti Azione disponibili per quel Round e la loro tipologia. Il simbolo grande nella metà superiore dell'Investimento indica l'Azione Maggiore, insieme al numero di Punti Azione che genera. Nella parte inferiore è indicata l'Azione Minore.

NOTA DI GIOCO: le Azioni Maggiori permettono da 2 a 4 Punti Azione del tipo indicato; le Azioni Minori permettono sempre 2 Punti Azione di tipo diverso. Le Azioni Minori presentano anche vincoli aggiuntivi (vedi 5.3.2).

Inoltre, alcuni Investimenti hanno il simbolo di una croce, a indicare che un Evento può essere giocato quando viene scelta quella tessera. Gli Investimenti con l'Azione Maggiore da 2 Punti Azione hanno raffigurato un simbolo di Riforma Militare, che indica la possibilità di sostituire un segnalino Guerra Truppe scegliendo quell'Investimento (vedi 5.3.3).



Un Investimento che permette un'Azione Maggiore Economica, un'Azione Minore Militare, la possibilità di giocare un Evento e l'opportunità di una Riforma Militare.



I tre simboli delle Azioni in Imperial Struggle: monete per le Azioni Economiche, una granata del XVIII secolo per quelle Militari e una penna d'oca per quelle Diplomatiche.

Quando scegli un Investimento, puoi effettuare tutte le Azioni indicate sulla Tessera, in qualsiasi ordine; ma se l'Investimento permette di giocare un Evento, l'Evento si deve svolgere prima di qualsiasi altra Azione.

NOTA DI GIOCO: le icone per i diversi tipi di Azione corrispondono ai tipi di spazi che tali Azioni possono influenzare. Per esempio, i Punti Azione Militare, rappresentati con un'icona esagonale, sono usati per interagire con spazi Navali e Forti, che sulla mappa sono entrambi di forma esagonale.

3.4 Le Carte Evento

Le carte Evento riflettono e ricreano gli eventi storici dell'epoca.

3.4.1 Il Mazzo degli Eventi

Il mazzo delle carte Evento contiene carte che rappresentano eventi storici che possono avvantaggiare l'una o l'altra parte. Nuovi Eventi si aggiungono al mazzo all'inizio di ogni Era.

3.4.2 Versioni delle Carte Evento

Molte carte Evento mostrano due versioni dello stesso Evento, uno pro-Francia e l'altro pro-Gran Bretagna (di solito una versione riflette come l'Evento è effettivamente accaduto, l'altra riflette una possibile versione alternativa). La sezione superiore delle carte è pro-Gran Bretagna; quella inferiore pro-Francia.

3.4.3 Condizioni Bonus delle Carte Evento

Molte carte Evento riportano una Condizione Bonus che, se realizzata, permette di ottenere un ulteriore vantaggio.

3.4.4 Restrizioni delle Carte Evento

Non puoi mai giocare la versione di un Evento associata al tuo avversario, ma puoi sempre giocare una carta che riporta un solo Evento, poiché è associato a entrambi. Inoltre, gli Eventi che riportano il simbolo di un tipo di Investimento non possono mai essere giocati a meno che l'Azione Maggiore non abbia lo stesso simbolo riportato sulla carta e l'Investimento contenga il simbolo dell'Evento.

3.4.5 Punti Azione Bonus delle Carte Evento

Molti Eventi permettono Punti Azione Bonus. Sono trattati come Punti Azione di un'Azione Maggiore (cioè non sono soggetti alle restrizioni delle Azioni Minori, 5.3.2) e possono essere aumentati normalmente con Punti Debito o Punti Trattato (6.0, 9.0).

3.5 Carte Ministero

Le carte Ministero rappresentano politiche, tendenze e personalità che possono dar forma alla strategia di una nazione.

Una carta Ministero rimane a faccia in giù fino a quando non decidi di utilizzare una qualsiasi delle sue capacità (Parola Chiave o Abilità), o decidi di rivelarla in previsione di un suo utilizzo (come nel caso delle carte Ministero le cui capacità influiscono sul punteggio o le cui Parole Chiave potrebbero influire su una Guerra imminente). Puoi rivelare una carta Ministero solo durante un tuo Round Azione.

3.5.1 Giocare le Carte Ministero



Ogni Potenza ha il proprio set di carte Ministero. Durante la prima Fase Ministero di ogni nuova Era, per prima cosa dovrai aggiornare il tuo set di carte Ministero (rimuovendo le carte Ministero relative solo alle Ere precedenti e aggiungendo le Carte Ministero corrispondenti alla nuova Era), poi dovrai selezionare due carte Ministero disponibili (una carta Ministero può essere selezionata solo

se l'Era indicata corrisponde all'Era corrente) e piazzarle a faccia in giù sulla tua Scheda Potenza. Nelle successive Fasi Ministero, potrai sostituire una o entrambe le carte Ministero a faccia in giù (se presenti) con altre carte Ministero disponibili.

3.5.2 Abilità delle Carte Ministero

Le Carte Ministero consentono capacità speciali. Possono essere utilizzate durante il tuo Round Azione o, per le abilità che hanno effetto “alla fine del turno”, durante la Fase Risoluzione Capacità di Fine Turno (4.1.11). Possono anche assegnare PV durante la Fase di Punteggio (ma devono essere state rivelate durante un Round Azione). Se il testo di una carta Ministero indica che la sua abilità può essere utilizzata solo una volta per turno, metti un segnalino Eseguito sulla carta quando la usi (come promemoria). Alcune carte Ministero hanno molteplici abilità; puoi utilizzarle separatamente l'una dall'altra.

3.5.3 Parole Chiave delle Carte Ministero

Le carte Ministero di solito elencano una o più delle cinque Parole Chiave Ministeriali (Finanza, Mercantilismo, Politica, Società e Cultura). Molte carte Evento elencano una Parola Chiave come Condizione Bonus; per questi Eventi, l'effetto Bonus viene attivato solo se riveli, o hai già rivelato, una carta Ministero con quella Parola Chiave.

3.5.4 Punti Azione Bonus delle carte Ministero

Alcune carte Ministero forniscono Punti Azione Bonus quando effettui quel tipo specifico di Azione.

3.6 Squadre Navali



Le Squadre Navali rappresentano concentrazioni locali di forze navali che possono trovare impiego in attività militari o nella protezione di rotte commerciali e asset mercantili. Solo le Squadre Navali possono essere piazzate negli spazi esagonali Navali (o nell'Arsenale). Le Squadre Navali non possono essere collocate in nessun altro tipo di spazio. Non puoi mai avere in gioco più di otto Squadre Navali. Le Squadre Navali contano come Bandiere per il controllo degli spazi e per l'assegnazione degli Obiettivi.

3.7 Segnalini Guerra

Esistono due tipi di segnalini Guerra: quelli Base (d'ora in avanti Truppe) e quelli Bonus (d'ora in avanti Comandi Bonus), che costituiscono il tuo Esercito (7.1.1). Ogni Potenza ha il proprio set di segnalini Guerra. Le Truppe sono i segnalini Guerra che piazzi inizialmente nei Teatri presenti sulle Plance Guerra. Quando utilizzi i Punti Azione Militare per acquistare ulteriori segnalini Guerra, pesca i segnalini solo dalla riserva dei Comandi Bonus (vedi Riforma Militare, 5.3.3).



Alcuni segnalini Guerra hanno effetti speciali. Da sinistra: rimozione di una Bandiera avversaria, aumento del Debito dell'avversario e a scelta del proprietario: danneggiare un Forte avversario o rimuovere una Squadra Navale. Vedi 7.1.2 per come applicare questi effetti in Guerra.

Le Truppe utilizzate sono sempre le stesse per ogni Guerra, a differenza dei Comandi Bonus. Quest'ultimi sono divisi in quattro set, ciascuno corrispondente a una specifica Guerra, e riportano i nomi degli eventi bellici e delle personalità di spicco che hanno caratterizzato ciascuna Potenza in quegli anni. Ogni volta che si risolve una Guerra, rimuovi dal gioco tutti i Comandi Bonus corrispondenti a quella Guerra e posiziona il set designato per la prossima Guerra sulla tua Scheda Potenza.

NOTA DELL'AUTORE: è possibile che il posizionamento di alcuni Comandi Bonus risulti antistorico (ad esempio, veder spuntare George Washington nel Teatro Guerre Anglo-Mysore). Questo non significa che Washington abbia viaggiato fino in India per aiutare i Francesi; ma che i Francesi hanno beneficiato della presenza in quel teatro di un individuo con una statura militare paragonabile a Washington.

NOTA DELL'AUTORE: le Truppe non sono valide come i Comandi Bonus, alcune sono negative (rappresentano forze o fortificazioni di secondo rango, logistica obsoleta o comandanti incompetenti). Se scegli un Investimento con simbolo Riforma Militare, prova a rimpiazzare la tua peggior Truppa!

NOTA DI GIOCO: i giocatori che trovano scomodo o complicato cambiare i Comandi Bonus dopo ogni Guerra e non si curano di avere nomi anacronistici su questi segnalini, possono semplicemente usare il set della Guerra di Successione Spagnola — o qualsiasi altro set preferiscono — in ogni Guerra. Dal punto di vista del gioco, tra i vari set non c'è differenza.

3.8 Segnalini Conflitto



I segnalini Conflitto (d'ora in poi Conflitti) non appartengono a nessuna delle due fazioni. Possono occupare spazi Politici o Mercati (ma non Territori, spazi Navali o Forti) e rappresentano una varietà di situazioni caotiche e violente che interferiscono con il commercio ed il controllo politico. Non ci può mai essere più di un Conflitto in uno spazio.

Gli spazi contenenti un Conflitto non possono essere utilizzati per le seguenti finalità:

- Connessione dei Mercati
- Disponibilità di un Vantaggio
- Conquista di un Obiettivo, di un Prestigio o bonus Domanda Mondiale
- Attivazione di condizioni o effetti sulle carte Ministero o sulle carte Evento
- Punteggio Finale
- Valore dell'Alleanza

I Conflitti portano anche a 1 il costo Economico o Politico dello spazio (anziché il valore stampato nello spazio).

3.8.1 Piazzamento dei Conflitti

Puoi piazzare un Conflitto tramite l'uso di Vantaggi o carte Evento. Alcuni Eventi indicano che certi Conflitti sono più virulenti e costosi da rimuovere; posiziona il Conflitto con il lato "+1" a faccia in su solo quando viene specificamente richiesto.

3.8.2 Rimozione dei Conflitti

Rimuovi dalla mappa i Conflitti che alla fine di una Guerra hanno fornito un Bonus di Forza a una Potenza e quelli il cui spazio cambia status di controllo in qualsiasi modo (da controllato a vuoto, oppure da vuoto a controllato) o rimuovili grazie alla spesa di 6 (vedi 5.6.2).

3.9 Segnalini Obiettivo



Ci sono otto segnalini Obiettivo. Ad ogni turno piazza un segnalino Obiettivo a faccia in su nell'apposito box di ciascuna Regione. Alla fine del turno, chi controlla più Bandiere e Squadre Navali in ciascuna Regione conquista l'Obiettivo associato e guadagna i relativi PV, e/o riceve i Punti Trattato indicati.

3.10 Segnalini Vari

Altri segnalini nel gioco hanno le seguenti funzioni:



Un segnalino Turno di Gioco che va posto sul Tracciato dei Turni di Gioco per indicare il Turno corrente;



Un segnalino PV per indicare nel corso del gioco i Punti Vittoria totali sul Tracciato Generale. **IMPORTANTE:** C'è solo un segnalino PV per entrambe le Potenze! Quando il Britannico guadagna PV, questi vengono sottratti e il segnalino PV si sposta verso lo zero; quando il Francese guadagna PV, questi vengono aggiunti e il segnalino PV si sposta verso il 30;



Due segnalini del Limite di Debito, per indicare l'importo massimo di Debito che ogni Potenza può avere. Ci sono anche due segnalini di

Debito Corrente, per indicare il livello attuale di Debito contratto. La differenza tra il Debito Corrente e il Limite di Debito indica sul Tracciato Generale il Debito disponibile di una Potenza;



Un segnalino Punti Trattato per ogni Potenza, per tenere traccia dei Punti Trattato disponibili;



Un segnalino Iniziativa fronte/retro per indicare quale Potenza abbia l'Iniziativa;



Quattro segnalini per ogni Potenza per tenere traccia di quali Investimenti sono stati scelti e in che ordine;



Segnalini Eseguito per indicare i Vantaggi e le abilità delle carte Ministero che sono state utilizzate;



Segnalini Vittoria e Sconfitta Giacobita, per tenere traccia dei progressi dei Giacobiti o della loro potenziale sconfitta durante il gioco.

4.0 Sequenza di Gioco

Imperial Struggle ha sei Turni di Pace, intervallati da quattro Guerre (i Turni di Pace sono anche chiamati semplicemente "Turni"). Ogni Turno di Pace rappresenta tra cinque e diciassette anni e ogni giocatore seleziona e utilizza fino a quattro Investimenti per Turno.

Un **Turno di Pace** si suddivide nelle seguenti fasi:

1. Fase Gestione del Mazzo (solo nei Turni 3 e 5)
2. Fase Incremento Limite di Debito (solo nei Turni 3 e 5)
3. Fase Obiettivi
4. Fase Domanda Mondiale
5. Fase Ripristino (Pace)
6. Fase Pesca Carte
 - a. Rivelare le Tessere Investimenti
 - b. Distribuire le carte Evento a ogni giocatore
7. Fase Ministero
8. Fase Iniziativa (non nel Turno 1)
9. Fase Azioni
10. Fase Rescissione Trattati
11. Fase Risoluzione Capacità di Fine Turno
12. Fase Punteggio
13. Fase Controllo Vittoria
14. Fase Punteggio Finale (solo nel Turno 6)

Una **Guerra** si suddivide nelle seguenti fasi:

1. Fase Risoluzione Guerra
2. Fase Controllo Vittoria
3. Fase Ripristino (Guerra)
4. Fase Preparazione Guerra Successiva (saltare dopo la Guerra di Indipendenza Americana)

Vedi 7.0 per i dettagli su ciascuna delle Fasi Guerra.

4.1 Turni di Pace

In breve: metti gli Investimenti nella Riserva della Scheda Investimenti, da dove tu e il tuo avversario li selezionate; gli Investimenti ti danno Punti Azione che puoi spendere per Piantare le tue Bandiere in spazi vuoti, Ammainare Bandiere avversarie, preparare la prossima Guerra ed eseguire altre Azioni. Grazie all'utilizzo delle carte Evento puoi ottenere ulteriori benefici. Seleziona (o ri-seleziona) le carte Ministero, che ti danno Bonus potenti e ti aiutano a definire la tua politica e strategia. Alla fine di ogni Turno di Pace, ogni giocatore riceve gli Obiettivi per le Regioni vinte, così come per il controllo dei Mercati che forniscono Merci alla Domanda Mondiale.

Ogni Turno di Pace ha 14 Fasi distinte, di seguito elencate:

4.1.1 Fase Gestione del Mazzo

Aggiornamento Mazzo Eventi: Al Turno 3 (il primo Turno dell'Era dell'Impero), mescola le carte Evento dell'Era dell'Impero nel Mazzo di Pesca e crea così un nuovo mazzo di carte Evento (ignora il Mazzo degli Scarti). Al Turno 5 (il primo turno dell'Era della Rivoluzione), mescola le carte Evento dell'Era della Rivoluzione nel Mazzo di Pesca rimanente. Entrambi i giocatori rimuovono anche tutte le carte dell'Era della Successione rimaste nella loro mano, ignorando nuovamente il Mazzo degli Scarti.

4.1.2 Fase Incremento Limite del Debito

Nel primo turno dell'Era dell'Impero e dell'Era della Rivoluzione, incrementa di quattro il Limite del Debito di entrambi i giocatori.

4.1.3 Fase Obiettivi

Nel primo turno di ogni nuova Era, pesca casualmente quattro Obiettivi e piazzali negli spazi Obiettivo sulla mappa, uno per ciascuna Regione. Girali a faccia in su dopo averli piazzati. Piazza e rivela gli altri quattro Obiettivi nel secondo turno dell'Era (rimiscola gli Obiettivi solo nel primo turno della nuova Era).

NOTA DI GIOCO: Nel primo turno di ogni Era, puoi anche piazzare due Obiettivi in ogni spazio Obiettivo e scoprire solo quella in cima. Quindi, dopo il conteggio, rimuovi l'Obiettivo scoperto in cima e scopri quello sottostante, che sarà assegnato alla fine del secondo turno dell'Era.

4.1.4 Fase Domanda Mondiale

Mescola tutti e sei i segnalini Domanda Mondiale, quindi pescane tre a caso e piazzali a faccia in su vicino alla tabella Domanda Mondiale. Queste sono le tre Merci della Domanda Mondiale per il Turno.

4.1.5 Fase Ripristino (Pace)

Rimuovi tutti i segnalini Eseguito dalle tessere Vantaggio e dalle carte Ministero. Sposta tutti gli Investimenti Disponibili rimasti, inclusi quelli non scelti, nello spazio degli Investimenti Utilizzati della Scheda Investimenti.

NOTA DI GIOCO: Esistono diversi modi per indicare quali Vantaggi e abilità delle carte Ministero siano state Eseguite. Alcuni giocatori preferiscono capovolgere i Vantaggi; alcuni preferiscono contrassegnarli con le Bandiere; altri preferiscono usare i segnalini Eseguito. Allo stesso modo, alcuni giocatori coprono il testo dell'abilità sulle carte Ministero con le Bandiere o i segnalini Eseguito per indicare che l'abilità è stata adoperata. Qualunque metodo venga usato, ricorda di rimuovere i segnalini in questa fase, in modo da poter usare di nuovo le tue abilità!

4.1.6 Fase Pesca Carte

Dalla Riserva Investimenti pesca nove Investimenti, girali a faccia in su e piazzali sugli Investimenti Disponibili, negli appositi spazi quadrati. Se non ci sono abbastanza Investimenti Disponibili da coprire tutti gli spazi, piazza prima quelli rimasti,

poi mescola tutti gli Investimenti Utilizzati e pescane un numero sufficiente a coprire i rimanenti spazi Investimenti Disponibili.

Poi, pesca tre carte Evento dal Mazzo di Pesca e uniscile a eventuali carte Evento non giocate nel turno precedente. Scarta fino a restare con un massimo di tre carte Evento in mano. Questo scarto viene fatto a faccia in giù all'inizio; una volta che anche il tuo avversario avrà scelto cosa scartare, metti le carte nel Mazzo degli Scarti a faccia in su. Puoi ispezionare il Mazzo degli Scarti in qualsiasi momento. Durante l'Era della Rivoluzione rimuovi le carte Evento dell'Era della Successione che vengono pescate di volta in volta e pescane altre. Se le carte Evento nel Mazzo di Pesca non sono sufficienti, rimescola il Mazzo degli Scarti per creare un nuovo Mazzo di Pesca.

4.1.7 Fase Ministero

Se il turno corrente è il primo Turno di Pace di una nuova Era, prendi tutte le tue carte Ministero (incluse quelle in gioco) e selezionane due tra quelle che corrispondono all'Era attuale, piazzandole a faccia in giù sulla tua Scheda Potenza. Una carta Ministero è girata a faccia in su solo quando viene utilizzata la sua Abilità o Parola Chiave.

Se il turno corrente non è il primo Turno di Pace di una nuova Era, puoi sostituire qualsiasi carta Ministero coperta con una disponibile tra quelle inutilizzate.

NOTA DI GIOCO: in altre parole, puoi cambiare le tue carte Ministero nel mezzo di un'Era, ma solo se la carta non è stata usata nel primo turno dell'Era stessa.

4.1.8 Fase Iniziativa (non nel Turno 1)

Se i PV sono meno di 15, la Francia ha l'Iniziativa. Se invece i PV sono più di 15, la Gran Bretagna ha l'Iniziativa. Piazza dunque il segnalino di Iniziativa nel relativo spazio della mappa con il lato della Potenza che ha l'Iniziativa a faccia in su. Se i PV sono esattamente 15, il segnalino Iniziativa rimane sullo stesso lato in cui si trovava nel turno precedente. Chi ha l'Iniziativa *sceglie* il giocatore che deve effettuare il primo Round Azione del turno che sta per iniziare.

NOTA DI GIOCO: ciò significa che chi controlla lo spazio Iniziativa non necessariamente sarà il primo a giocare. Può scegliere se stesso, oppure l'avversario.

NOTA DI GIOCO: per il punto 12 della Preparazione (vedi Manuale di Gioco, pag. 2), il Francese ha l'Iniziativa nel Turno 1.

4.1.9 Fase Azioni

Si effettuano adesso i Round Azione, a partire dal giocatore deciso da colui che ha l'Iniziativa, alternandosi da ora in poi, fino a quando ciascun giocatore non abbia completato quattro Round Azione. Devi eseguire tutte le Azioni prima che l'altro giocatore inizi il suo Round Azione. Il giocatore che effettua il Round Azione è denominato giocatore Attivo. È consentito passare; quando passi in un Round Azione puoi ridurre il tuo Debito fino a un massimo di 2.

4.1.10 Fase Rescissione Trattati

Ogni giocatore perde tutti i Punti Trattato che ha in eccesso, fino ad averne quattro

4.1.11 Fase Risoluzione Capacità di Fine Turno

Qualsiasi capacità su cui è indicato di risolverla “alla fine del turno” ora è risolta, iniziando con quelle del giocatore che ha giocato per primo.

4.1.12 Fase Punteggio

Gli Obiettivi stabiliti durante la Fase Obiettivi sono conteggiati in questa fase.

PUNTEGGIO REGIONALE: per ogni Regione, se controlli la maggioranza complessiva di Mercati, Forti, spazi Politici, Territori e spazi Navali, conquisti il relativo Obiettivo Regionale. Aggiorna i PV di conseguenza (avanzando l'indicatore per la Francia o retrocedendolo per la Gran Bretagna), aggiungendo un Punto Trattato al totale se l'Obiettivo ha “PTR” sul segnalino. In caso di pareggio, l'Obiettivo non viene assegnato (mettilo da parte fino alla prossima fase di pesca, 4.1.3).

REQUISITI EXTRA: Nota che alcuni Obiettivi hanno un requisito aggiuntivo, indicato sulla tessera con un numero rosso più piccolo. Questo numero indica che per conquistare quell'Obiettivo, devi avere un vantaggio ancora maggiore sul totale dei Mercati, Forti, Spazi Politici, Territori e spazi Navali. In questo caso, altri due spazi di qualsiasi tipo sono necessari per conquistare l'Obiettivo:



Il 2 rosso indica che questo Obiettivo richiede un margine di vittoria di 2 Bandiere per essere conquistato.

PUNTEGGIO PRESTIGIO: In Europa, se controlli più spazi Prestigio del tuo avversario, ottieni 2 PV. Dopo la Guerra di Indipendenza Americana (cioè al Turno 6), se c'è almeno una Bandiera USA sulla mappa, allora gli spazi USA contano per questo punteggio anche se non si trovano fisicamente nella Regione Europea.

PUNTEGGIO DOMANDA MONDIALE: Seguendo l'ordine delle Merci sulla tabella della Domanda Mondiale (a partire dall'alto), se controlli più Mercati della Merce corrispondente a ciascuno dei segnalini Domanda Mondiale pescati a inizio turno, ottieni i PV e bonus riportati sulla tabella (in base all'Era corrente).

È consentito all'indicatore dei PV di superare i 30 o di scendere al di sotto di 0; in tal caso, impila le Bandiere all'estremità appropriata del Tracciato Generale (una Bandiera per ogni PV in eccesso rispetto ai limiti del Tracciato stesso) e rimuovi una Bandiera per ogni PV che guadagna l'avversario.

NOTA DI GIOCO: alcuni Obiettivi della Domanda Mondiale riducono il Debito o fanno ottenere Punti Trattato. Altri (ad esempio, il Tabacco) aumentano anche il Debito: fai attenzione o la situazione del Debito potrebbe peggiorare inaspettatamente!

NOTA DELL'AUTORE: Il Tabacco generava una grande liquidità di denaro, ma era soggetto a grandi oscillazioni di prezzo e questa volatilità, assieme all'importante depauperamento subito dal suolo utilizzato per le colture, sono le ragioni dell'aumento del Debito per chi si aggiudica il predominio sul Tabacco.

4.1.13 Fase Controllo Vittoria

Verifica se una delle Potenze ha vinto la partita. Per prima cosa, se hai conquistato **tutti** gli Obiettivi Regionali e **tutti** gli Obiettivi della Domanda Mondiale durante la precedente Fase Punteggio, vinci la partita immediatamente.

Se nessuno dei due giocatori ha soddisfatto questa condizione di vittoria, controlla il totale dei PV. Se l'attuale totale dei PV è zero o inferiore, vince la Gran Bretagna e il gioco termina. Se sono 30 o più PV, vince la Francia e il gioco termina.

Se nessuna di queste condizioni si verifica, sposta il segnalino Turno di Gioco nello spazio successivo sul Tracciato dei Turni.

4.1.14 Fase Punteggio Finale

Se il gioco raggiunge questa fase al Turno 6, e né la Francia né la Gran Bretagna hanno vinto il gioco, calcola il Punteggio Finale (vedi 11.0). Dopo di ciò, la Francia vince se il totale dei PV è 16 o più, e la Gran Bretagna vince se il totale dei PV è 14 o meno. Se il totale dei PV è 15, vince il giocatore con più Debito Disponibile. Se c'è ancora parità, vince la Gran Bretagna.

NOTA DELL'AUTORE: in caso di pareggio ai Punti Vittoria e al Debito, si concede la vittoria a chi ha vinto storicamente: la Gran Bretagna.

5.0 Round Azione

In breve: Durante la Fase Azioni di un Turno di Pace, i giocatori si alternano scegliendo Investimenti da giocare per ognuno dei quattro Round Azione che hanno a disposizione. Durante un Round Azione, un giocatore procede in quest'ordine:

- Deve scegliere un Investimento; può poi passare, riducendo il Debito fino a 2 e terminando il proprio Round Azione.
- Può giocare una carta Evento, se l'Investimento scelto mostra il simbolo Evento.
- Può, dopo la risoluzione dell'Evento, spendere i Punti Azione dell'Investimento, eventualmente incrementati dai Punti Trattato o dal Debito.

5.1 Scegliere un Investimento

In un Round Azione devi sempre scegliere un Investimento. Poi puoi utilizzare tutte le sue funzionalità come descritto di seguito; o passare e ridurre il Debito per un massimo di 2, non facendo nient'altro per quel Round Azione. Passare in un Round Azione non impedisce a quello stesso giocatore di scegliere un Investimento nel Round Azione successivo.

NOTA DI GIOCO: Il Round Azione “inizia” immediatamente prima della scelta dell’Investimento, quindi è consentito rivelare una carta Ministero e usarne un’abilità, se applicabile, prima di scegliere un Investimento. Ad esempio, il giocatore Britannico potrebbe scegliere di attivare l’abilità di ROBERT WALPOLE per pescare un nuovo Evento prima di scegliere un Investimento, nel caso in cui il nuovo Evento richieda una specifica tessera da prendere.

5.2 Giocare una Carta Evento

Puoi sempre giocare un Evento dalla tua mano se l’Investimento scelto ha un simbolo Evento. Se l’Evento indica una specifica Azione, l’Azione Maggiore dell’Investimento scelto deve corrispondere al tipo di Azione dell’Evento.

1. Innanzitutto, controlla la Condizione del Bonus. Se è soddisfatta, ricevi sia gli effetti standard che il Bonus dell’Evento. Altrimenti, ricevi solo l’effetto standard.

NOTA DELL’AUTORE: Ciò significa che non è possibile utilizzare l’effetto standard dell’Evento per soddisfare la Condizione Bonus e quindi cogliere anche l’effetto Bonus; la condizione del Bonus deve essere soddisfatta al momento in cui viene giocato l’Evento.

2. Quando giochi un Evento, devi risolvere l’effetto standard prima dell’effetto Bonus e devi risolvere completamente tutti gli effetti dell’Evento, se possibile, prima di effettuare le Azioni dell’Investimento.

ECCEZIONE: i Punti Azione concessi da un effetto standard o Bonus di un Evento sono rinviati alla risoluzione dell’Investimento e i relativi punti vengono spesi con i Punti Azione conferiti dall’Investimento stesso.

NOTA DI GIOCO: A meno che un Evento non usi la parola “puoi” nel descrivere i suoi effetti, è necessario risolvere completamente tutti i possibili effetti di un Evento anche se non vuoi! Se, ad esempio, un Evento ti impone di rimuovere due Bandiere da due Mercati di una Regione e il tuo avversario li ne controlla solo uno, potresti voler evitare di giocare quell’Evento fino a quando il tuo avversario non ne controllerà due, evitando così di dover rimuovere una delle tue Bandiere. Tuttavia, se l’Evento ti impone di Ammainare Bandiera in due Mercati, e il tuo avversario ne controlla solo uno, puoi giocare l’Evento senza Ammainare una delle tue Bandiere e il fatto che non sia possibile risolvere completamente l’effetto dell’Evento non ti impedisce di farlo parzialmente (perché Ammainare Bandiera è definito come Ammainare una Bandiera nemica, non una delle proprie, vedi 3.2.8).

3. Se vengono ricevuti Punti Azione (PA) da un Evento, vengono considerati come un’Azione Maggiore a sé, oppure possono essere combinati con una corrispondente Azione Maggiore derivante dall’Investimento. I PA dell’Evento possono essere aggiunti ad un’Azione Minore, ma diventano soggetti alle restrizioni sulle Azioni Minori (5.3.2).

4. Le Azioni ottenute con i PA di un Evento sono soggette alle stesse restrizioni (ad es. requisiti di connessione) che avrebbero normalmente. Se i PA di un Evento sono aumentati con il Debito o i Punti Trattato, sono sempre vincolati da eventuali restrizioni specificate dall’Evento. Gli effetti che vengono concessi da Eventi senza la spesa di PA invece non sono soggetti alle restrizioni relative alle connessioni.

5. Dopo che una carta Evento è stata giocata e risolta, rimuovila dal gioco.

NOTA DI GIOCO: in molti giochi basati sulle carte, solamente alcuni Eventi vengono rimossi dopo il gioco. Non è così in Imperial Struggle! Un Evento che viene giocato viene sempre rimosso dal gioco.

ESEMPIO: LEGGI SUL CALICÒ, quando giocata dalla Gran Bretagna, dà 2 ☺ che devono essere utilizzati per Ammainare Bandiera in un Mercato. Se la Gran Bretagna usa il Debito o i Punti Trattato per aggiungere altri ☺, anche questi devono essere utilizzati per Ammainare Bandiera nello stesso Mercato. Tuttavia, i ☺ dell’Investimento possono essere spesi come la Gran Bretagna preferisce (vedi 5.3.4).

5.3 Risolvere l’Azione di un Investimento

Il giocatore attivo ora risolve le due tipologie di Azioni dell’Investimento e la Riforma Militare (se è presente il relativo simbolo), in qualsiasi ordine preferisce.

NOTA DI GIOCO: Se vuoi giocare un Evento, devi farlo prima di procedere con qualsiasi altra cosa relativa all’Investimento. Una volta che l’eventuale Evento è stato giocato, è possibile eseguire l’Azione Maggiore, Minore e (se presente) la Riforma Militare in qualsiasi ordine preferisci, ma devi completare un’Azione prima di passare alla successiva.

5.3.1 Tipi di Azione degli Investimenti

Esistono tre tipi di Azione elencate sugli Investimenti: Economica, Militare e Diplomatica. Gli Investimenti indicano sempre due di questi tre tipi, una come Azione Maggiore e l’altra come Azione Minore.

5.3.2 Punti Azione degli Investimenti

Il numero di Punti Azione ricevuti per l’Azione Maggiore è indicato sulla tessera.

Le Azioni Minori danno sempre 2 PA.

Puoi utilizzare i PA ottenuti dalle Azioni Minori allo stesso modo delle Azioni Maggiori, tranne che:

1. Puoi spendere i PA di un’Azione Minore per una sola cosa (per Variare un singolo spazio, acquistare un singolo Comando, rimuovere un singolo segnalino Conflitto, ecc.).
2. Non puoi usare le Azioni Minori per Ammainare le Bandiere o rimuovere le Squadre Navali dell’avversario, a meno che lo spazio non abbia un segnalino Conflitto. Quando vari uno spazio con un segnalino Conflitto, il segnalino Conflitto viene rimosso normalmente.

NOTA DI GIOCO: poiché gli spazi Navali non possono contenere i segnalini Conflitto, le Squadre Navali sulla mappa sono al sicuro rispetto alle Azioni Minori Militari. Inoltre, siccome riparare un Forte Danneggiato nemico significa rimuovere la sua Bandiera, è necessaria un’Azione Maggiore (vedi 5.6.4)

5.3.3 Riforma Militare

Se l’Investimento ha un simbolo di Riforma Militare, allora puoi selezionare una Truppa nella prossima Guerra, quindi pescare una nuova Truppa dalla tua riserva di segnalini Truppe e scegliere se sostituire il segnalino in gioco con quello appena pescato. In entrambi i casi, rimuovi dal gioco il segnalino non scelto oppure rimettilo nella riserva dei segnalini Truppa (a tua scelta).

1. Nel Turno 6 (solamente), un simbolo Riforma Militare genera un Punto Trattato anziché consentire lo scambio di segnalini (poiché non ci sono Truppe in gioco).
2. Non puoi rimuovere le Truppe dal gioco se così facendo dovessi rimanere con meno di quattro Truppe in totale.

5.3.4 Agire in Regioni Multiple

Se scegli di effettuare Azioni in più di una Regione (non Sottoregione) con  o  in un singolo Round Azione, devi pagare 1 Punto Azione aggiuntivo del tipo appropriato per ogni Regione oltre la prima. Vedi le pagine 7 e 13 del Manuale di Gioco per gli esempi in cui questa regola viene applicata o meno.

5.4 Azioni Economiche

Puoi spendere i Punti Azione Economici  nei seguenti modi:

5.4.1 Variare un Mercato

Puoi Variare un Mercato se è connesso a un Territorio, Forte o spazio Navale da te controllato o connesso a un altro tuo Mercato che non contiene un segnalino Conflitto, non è Isolato e non ha cambiato controllo durante l’attuale Round Azione.

Isolato: un Mercato è considerato Isolato se contiene una Bandiera, ma non è possibile tracciare una concatenazione di Mercati con Bandiera amica e privi di segnalini Conflitti che lo congiunga a un Territorio, Forte o spazio Navale controllato dal suo proprietario all’inizio del Round Azione.

NOTA DI GIOCO: I Forti Danneggiati contano ancora come controllati e prevengono l’Isolamento.

NOTA DELL’AUTORE: i segnalini Conflitto non causano essi stessi l’isolamento del Mercato in cui si trovano, ma possono causare l’isolamento di altri Mercati.

NOTA DI GIOCO: Ciò significa che se un giocatore mette in condizione un Mercato di non poter più tracciare la concatenazione sopra descritta, questo non verrà considerato Isolato fino all’inizio del prossimo Round Azione.

NOTA DELL’AUTORE: un “effetto domino” di Variazioni a catena da Mercato a Mercato nello stesso Round Azione non è permesso, ma è possibile Variare un Mercato collegato ad un Territorio, Forte o spazio Navale di cui hai preso il controllo nell’attuale Round Azione.

5.4.2 Costo Economico

Variare un Mercato costa  pari al costo economico del Mercato. Normalmente il Costo Economico di un Mercato è il valore stampato all’interno dello spazio sulla mappa. Tuttavia, ci sono due modi per portare a 1 il Costo Economico di un Mercato:

1. Se è Isolato, oppure:
2. Se contiene un segnalino Conflitto.

L’uso di Vantaggi può anche ridurre il costo di Variare un Mercato.

Se il Mercato è Protetto (vedi 3.2.8), il suo costo economico al fine della Variazione aumenta di 1.

Applica prima le riduzioni dei costi, comprese quelle derivanti dai Vantaggi, prima di aumentare i costi (così un Mercato Protetto con un Conflitto costa 2 ). Il costo per Variare un Mercato non può mai essere inferiore a 1 .

ESEMPIO: Giuseppe, che gioca con la Gran Bretagna, ha selezionato una tessera Investimento con un’Azione Maggiore Economica del valore di 3 . Spende 2  per Variare il Mercato dello Zucchero in Antigua (che non aveva nessuna Bandiera), Piantandoci una Bandiera BR. Essendo rimasto con 1  prende un Debito e ottiene un  in più); li spende per Variare il Mercato FR delle Pellicce nel Cumberland, che contiene un Conflitto. Costa 2  perché il segnalino Conflitto lì presente porta il costo economico di Cumberland a 1 , ma c’è un costo extra di 1  dal momento che la prima Azione intrapresa da Giuseppe era stata effettuata in un’altra Regione. In assenza del segnalino Conflitto, la seconda Azione sarebbe costata 3  (2 per il costo economico di Cumberland, più 1 per il cambio di Regione).

5.5 Azioni Diplomatiche

5.5.1 Variare uno Spazio Politico

I Punti Azione Diplomatici () possono essere spesi per Variare uno spazio Politico. A differenza dei Mercati, gli spazi Politici non richiedono alcun tipo di connessione per la Variazione.

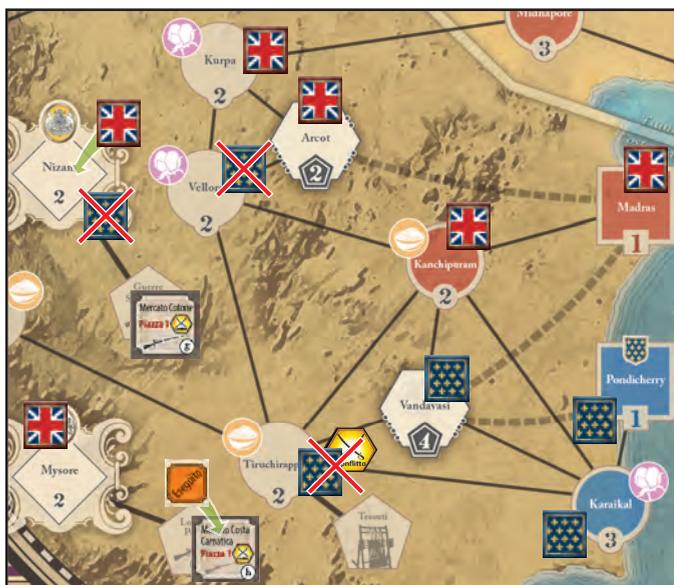
5.5.2 Costo Politico

Una Variazione di uno spazio Politico costa  pari al suo costo politico. Se lo spazio contiene un Conflitto, il costo è di 1. Come per i Mercati, le riduzioni dei costi vengono applicate prima degli aumenti. Allo stesso modo, il costo di una Variazione di uno spazio Politico non può mai essere inferiore a 1 .

ESEMPIO 1: Marta, che gioca con la Francia, ha scelto un Investimento con un’Azione Diplomatica Maggiore del valore di 4 . Spende 4  per fare due Variazioni di Danimarca-Norvegia (il suo Costo Politico è 2), Ammainando dallo spazio la Bandiera BR, e sostituendola con la propria. Quindi spende 2 Punti Trattato per altri 2  e li usa per una Variazione

della Sardegna; poiché la Sardegna è senza Bandiera, Marta ci pianta la sua.

ESEMPIO 2: Giuseppe, che gioca con la Gran Bretagna, vuole picchiare duro in India. Sceglie un Investimento del valore di 3  (Azione Maggiore) e 2  (Azione Minore); ha anche un Evento pronto da giocare, quindi come prima cosa mette giù la carta #24 MINIERE D'ORO DELL'AFRICA OCCIDENTALE che gli dà 1 . Con quel punto, effettua una Variazione in Vellore, rimuovendo la Bandiera Francese (ma spendendo anche un Punto Trattato per farlo, poiché Vellore ha un Costo Economico di 2). Giuseppe già controlla l'Alleanza Locale di Mysore e attiva il suo Vantaggio, "Lotta di Potere" per posizionare un Conflitto in Tiruchirappalli (questo esaurisce Lotta di Potere, che quindi non può essere riutilizzato in questo turno).



Le azioni descritte nell'esempio 2 in 5.5.2.

Passando all'Investimento, spende 3  e un Punto Trattato per prendere il controllo dell'Alleanza Locale di Nizam: 2  per Ammainare Bandiera e 2  per Piantarci una Bandiera propria. Da ultimo, spende la sua Azione Minore 2  per Variare Tiruchirappalli. Normalmente Variazioni relative ad una Bandiera avversaria non sarebbero ammesse con una Azione Minore, ma il segnalino Conflitto consente a Giuseppe di farlo (vedi 5.3.2, punto 2). Costa 2  perché, grazie al segnalino Conflitto, il Costo Economico di Tiruchirappalli è 1, ma il Forte Francese di Vandavasi lo aumenta a 2. Giuseppe rimuove anche il segnalino Conflitto in Tiruchirappalli, dal momento che un cambiamento di Bandiera in un Mercato comporta la rimozione del segnalino Conflitto presente (3.8.2).

5.5.3 Pescare una Carta Evento

Per 3  , puoi pescare una carta Evento dal mazzo di pesca, se ce n'è ancora qualcuna rimasta. Durante i Round Azione il limite di 3 carte Evento in mano non si applica: pagando i relativi  , puoi averne più di 3.

5.6 Azioni Militari

I Punti Azione Militare () si utilizzano nei seguenti modi:

5.6.1 Acquistare Segnalini Guerra Bonus

Il costo per acquistare un segnalino Guerra Bonus (d'ora in poi Comando Bonus) è 2  . Un massimo di due Comandi Bonus possono essere acquistati per Round Azione.

Quando acquisti un Comando Bonus, pescane uno a caso dalla tua riserva di Comandi Bonus, guardalo e piazzalo in uno dei Teatri della prossima Guerra.

Ogni Teatro ha un limite di due Comandi Bonus per giocatore. Se peschi un Comando Bonus e desideri piazzarlo in un Teatro che ha già due Comandi Bonus, uno dei segnalini già presenti deve essere spostato in un Teatro diverso (che abbia meno di due Comandi Bonus). Se ogni Teatro ha già due Comandi Bonus, non puoi acquistarne altri.

Solo al Turno 6, 2  possono essere utilizzati per acquistare 1 Punto Azione Economica o Diplomatica, che può essere speso come se provenisse da un'Azione Maggiore. In ogni Round Azione di quel turno, i  possono essere utilizzati come Punti Azione Economica o Diplomatica, ma non come entrambi.

NOTA DI GIOCO: ciò significa che se scegli una tessera con 4  , puoi utilizzare 2  oppure 2  , ma non uno e uno.

NOTA DELL'AUTORE: dopo il Turno 6 non ci sono ulteriori Guerre, quindi i segnalini Guerra sono inutili; questa regola è un modo efficace di acquisire  e .

5.6.2 Terminare un Conflitto

Il costo per terminare un Conflitto è di 2  , o 1  se il Conflitto si trova in uno spazio Protetto. Questo costo è aumentato di 1 se il Conflitto lo richiede; vedi 3.8.1.

5.6.3 Costruire un Forte

Il costo in Punti Azione Militari per costruire un Forte in uno spazio Forte (e quindi Piantarci una Bandiera) è stampato nel suo spazio. Per costruire un Forte, devi controllare almeno un Mercato, spazio Navale o Territorio collegato al Forte fin dall'inizio del tuo Round Azione.

Non puoi conquistare uno spazio Forte avversario durante un Turno di Pace a meno che non sia Danneggiato (vedere 5.6.4); ma puoi prenderlo con i Punti Conquista durante un Turno di Guerra.

5.6.4 Riparare un Forte

Puoi rimuovere un segnalino Forte Danneggiato da un Forte tramite la spesa di  . Il costo varia, dipende se il Forte da riparare è amico o nemico.

Quest'azione è consentita infatti sia su un Forte Danneggiato amico che nemico.

- Per riparare un Forte Danneggiato *amico*, il costo è il numero indicato nello spazio Forte, **meno 1**.
- Per riparare un Forte danneggiato *nemico*, devi controllare una Squadra Navale o Mercato che siano connessi e

pagare 6 uguale al numero nello spazio Forte, **più 1**. Questo rimuove il segnalino Danneggiato e ti permette di prenderne il controllo e Piantare una tua Bandiera nello spazio Forte.

NOTA DELL'AUTORE: questo rappresenta l'opportunistica e paziente infiltrazione in un'area di importanza militare significativa che il proprietario non è in grado di mantenere.

5.6.5 Allestire una Nuova Squadra Navale

Il costo per allestire una nuova Squadra Navale è 4 6. Diversi effetti di gioco consentono alle Squadre Navali di essere allestite in maniera più economica. Eccetto quelle disponibili durante il piazzamento iniziale, le Squadre Navali devono essere allestite prima di poter essere schierate.

Quando una Squadra Navale viene allestita per la prima volta, viene posizionata nell'Arsenale.

5.6.6 Schierare una Squadra Navale

Schierare una Squadra Navale in uno spazio Navale vuoto costa 1 6.

NOTA DI GIOCO: questo è un modo piuttosto inefficiente di utilizzare un'Azione Militare Minore!

Se lo spazio Navale contiene una Squadra Navale avversaria, il costo è il seguente:

- 3 6 se la Squadra Navale da schierare si trova nell'Arsenale, oppure
- 2 6 se la Squadra Navale da schierare si trova sulla mappa.

In entrambi i casi, la Squadra Navale avversaria fa ritorno all'Arsenale. Non è necessario alcun tipo di connessione per schierare una Squadra Navale. Una Squadra Navale può essere schierata una sola volta per Round Azione.

ESEMPIO 1: Luca, giocando con la Francia, sceglie un Investimento con un'Azione Maggiore Militare del valore di 3 6 e un'Azione Minore Diplomatica del valore di 2 6 (tutte le Azioni Minori danno 2 Punti Azione del tipo indicato). Innanzitutto, spende 2 6 per eliminare due fastidiosi Conflitti. La rimozione di ciascuno costa 1 6 poiché entrambi gli spazi sono Protetti (Karaikal dal Forte francese in Vandavasi e la Rotta per Malacca dalla Squadra Navale francese nel fiume Hugli). Successivamente, dal momento che ha una Squadra Navale nell'Arsenale (costruita in un precedente Round Azione), decide di usarla per proteggere i suoi possedimenti di spezie. Spende il rimanente 6 per inviare la Squadra Navale sulla Costa del Malabar (che è vuota). Decide di spendere i suoi 2 6 per Piantare Bandiera sull'Alleanza Locale con gli Algonchini in Nord America. Da notare che non paga 1 6 extra per aver cambiato Regione; questo costo in più viene applicato solo se se i punti spesi riguardano lo stesso tipo di Azione.

ESEMPIO 2: Nel Turno 1, Lorenzo, giocando con la Gran Bretagna, sceglie un Investimento con un'Azione Maggiore Militare del valore di 2 6. Questa tessera, sebbene abbia un'Azione Maggiore debole, ha un simbolo di Riforma Militare. Essendo scarse le Truppe presenti nel Teatro dell'Europa Centrale della Guerra di Successione Spagnola, rinuncia a giocare un Evento, e invece utilizza la Riforma Militare,

annunciando al suo avversario che sta tentando di migliorare le Truppe in Europa Centrale. Il segnalino Truppa pescato è migliore di quello presente in Europa Centrale, quindi saggiamente rimuove il segnalino vecchio e posiziona quello appena pescato. Decide inoltre di rimuovere dal gioco il segnalino rimpiazzato (anziché rimetterlo nella riserva delle sue Truppe). Quindi, per investire ulteriormente nelle sue forze armate, spende i suoi 2 6 per acquistare un Comando Bonus. È Galway, con un Bonus di forza di +2: sceglie di piazzare anch'esso in Europa Centrale. Lorenzo intende anche aumentare la sua presenza navale nella Regione Europea, quindi contrae tre punti Debito per acquisire altri 3 6. Ha una Squadra Navale nell'Arsenale e sceglie di spendere i 3 6 per schierarla nello spazio Navale in Europa, occupato da una Squadra Navale Francese. La Squadra Navale Francese viene rimessa nell'Arsenale ed il suo posto è preso dalla Squadra Navale Britannica di Lorenzo.

6.0 Debito

6.1 Contrarre Debito

Puoi contrarre Debito durante il tuo Round Azione per ottenere Punti Azione aggiuntivi da usare. Ogni Debito contratto permette 1 PA del tipo corrispondente all'Azione Maggiore o Minore indicata sull'Investimento scelto o dei PA conferiti da un Evento.

6.2 Ridurre Debito

Se scegli di passare durante il tuo Round Azione (rinunciando ad utilizzare qualsiasi elemento dell'Investimento scelto) puoi ridurre il tuo Debito Corrente di al massimo due punti.

6.3 Limite del Debito

Non puoi mai contrarre volontariamente Debito oltre il tuo stesso Limite del Debito.

- Il Limite del Debito può essere incrementato attraverso effetti di gioco.
- Se sei costretto a contrarre Debito, ma non puoi prendere l'importo totale di tale Debito a causa del superamento del Limite del Debito, ogni singolo Debito non preso concede all'avversario 1 PV.

6.4 Debito Disponibile

Alcune carte Evento hanno bonus attivati dal Debito Disponibile. Il Debito Disponibile è la differenza tra il tuo Debito Corrente e il tuo Limite del Debito. Pertanto, tanto maggiore è la differenza tra il tuo Debito Corrente e il tuo Limite del Debito, tanto più cospicuo sarà il tuo Debito Disponibile.

NOTA DI GIOCO: Il Debito funziona come Punti Azione "jolly", ma il rischio di contrarre troppo Debito rispetto al tuo avversario è quello di essere vulnerabile agli Eventi che vengono giocati. Se invece sai di essere al sicuro (forse perché hai pescato tu stesso gli Eventi pericolosi), potresti essere più incline a contrarre Debito.

7.0 Guerre

In breve: ogni Guerra si svolge in diversi Teatri di Guerra (d'ora in poi solo Teatri); tutti e due i giocatori iniziano con una Truppa in ogni Teatro. Ricorda sempre di allestire la Guerra successiva non appena la precedente si è conclusa. Quando una Guerra viene combattuta, devi calcolare la tua Forza Totale in ogni Teatro sommando la forza dei tuoi segnalini Guerra — sia delle Truppe con cui hai iniziato, sia degli altri segnalini acquistati o guadagnati — a qualsiasi Bonus ricevuto da spazi Alleanza e altri asset sulla mappa. Poi, un Teatro alla volta, si confronta la forza di entrambi i giocatori in quel Teatro e il giocatore che ha più forza conquista gli Obiettivi indicati nella Tabella Bottino di Guerra di quel Teatro. Ripeti l'operazione per ogni Teatro e poi la Guerra è finita!

7.1 Fase Risoluzione Guerra

In ordine di Teatro (come indicato sulle Plance Guerra), calcola la tua Forza in quel Teatro.

7.1.1 Rivelazione Segnalini Guerra

Per prima cosa, rivela i tuoi segnalini Guerra (sia Truppe che Comandi Bonus) nel Teatro attivo e somma i Punti Forza. Il totale rappresenta la Forza del tuo esercito.

7.1.2 Applicazione degli Effetti dei Segnalini Guerra

Poi si applicano tutti gli altri effetti dei segnalini Guerra (3.7), a partire dal giocatore più vicino alla vittoria automatica (se i PV sono 15, allora si parte da chi nel precedente Turno di Pace ha giocato per primo):

- i segnalini che mostrano un simbolo Debito impongono al giocatore *avversario* di contrarre immediatamente un Debito.
- i segnalini che mostrano il simbolo Forte Danneggiato / Rimuovi Squadra Navale consentono al *proprietario* del segnalino di posizionare un segnalino Forte Danneggiato su un Forte avversario nella Regione del Teatro, o di rimuovere una Squadra Navale avversaria dalla Regione del Teatro all'Arsenale. Se il proprietario del segnalino non può fare nessuna delle due cose, questo simbolo non ha alcun effetto.
- i segnalini che mostrano il simbolo di una Bandiera sbarrata consentono al *proprietario del segnalino* di Ammainare Bandiera in un Mercato dell'avversario (che non contenga un Conflitto) o in uno spazio Politico avversario, nella Regione corrispondente al Teatro dove si sta combattendo. Come sopra, se il proprietario del segnalino non può fare nessuna delle due cose, questo simbolo non ha alcun effetto.
 - i. Se il proprietario del segnalino sceglie un Mercato, deve sceglierne uno che non isoli altri Mercati, se possibile.
 - ii. Se il proprietario del segnalino sceglie uno spazio Politico, deve sceglierne uno situato nella Regione del Teatro dove si sta combattendo.

NOTA DELL'AUTORE: L'idea è quella di garantire che gli spazi nei luoghi con maggiore conflittualità abbiano più probabilità di vedersi Ammainare Bandiera come esito della Guerra.

7.1.3 La Lista dei Bonus di Forza di un Teatro

Ora ogni giocatore consulta la lista dei Bonus di Forza del Teatro in cui si sta combattendo e aggiunge un punto per ogni elemento su cui ha Piantato una Bandiera. Ogni nazione sulla lista dei Bonus di Forza fornisce 1 Punto Forza (al giocatore che la controlla) per ogni spazio Politico contrassegnato come "Alleanza" su cui ha una Bandiera.

NOTA DI GIOCO: Questo Bonus Forza può annullarsi nel caso di nazione con due spazi Alleanza, ove ogni giocatore ne controlli uno.

Altri elementi della lista Bonus di Forza vanno conteggiati come segue:

- Le Parole Chiave delle carte Ministero assegnano 1 punto Forza ciascuna.
- I Conflitti possono aggiungere Bonus di Forza, se presenti nella lista Bonus di Forza. Ogni Conflitto in uno spazio con Bandiera fornisce 1 Punto Forza all'avversario di chi ha la Bandiera.
- Le Squadre Navali forniscono 1 Punto Forza ciascuna. Alcuni Teatri elencano più Regioni dove conta la presenza delle Squadre Navali; in questo caso, ogni Squadra Navale in qualsiasi Regione elencata fornisce 1 Punto Forza.
- Ogni Forte *Integro* nel Teatro fornisce 1 Punto Forza a chi lo controlla.

NOTA DI GIOCO: Ricordati che è sempre possibile verificare quali spazi sulla mappa forniscono Bonus di Forza e in quale Guerra, grazie al numero di punti sul bordo dello spazio.

7.1.4 Forza Totale nel Teatro

Il totale fornito da tutti questi elementi è la tua Forza Bonus. Sommando la tua Forza dell'Esercito e la tua Forza Bonus ottieni la tua Forza Totale nel Teatro.

Dopo aver applicato questi effetti, assegna la Vittoria al giocatore con la Forza Totale maggiore. In caso di parità il Teatro non ha vincitori e nessun Bottino di Guerra viene assegnato.

ESEMPIO: è la Guerra di Successione Spagnola e i giocatori stanno combattendo nel Teatro Guerra della Regina Anna. Consultando la Plancia Guerra, vedono che i Bonus di Forza in quel Teatro provengono solo da Conflitti negli spazi avversari, dai Forti, e dalle Squadre Navali. Lorenzo, come Francia, non ha Squadre Navali in Nord America, ma c'è un Conflitto in un Mercato controllato dalla Gran Bretagna. Nessuno dei due giocatori ha costruito un Forte. La Gran Bretagna ha una Squadra Navale in Nord America (dislocata nel Golfo del Maine) e un segnalino Comando Bonus assegnato a questo Teatro sulla Plancia Guerra. Vengono rivelate le tessere Truppe. La Francia mostra "0" e la Gran Bretagna "+2".

Il Comando Bonus Britannico è CACCIA ALLA PREDA, che fornisce 1 Punto Forza e impone 1 Debito al Francese. Tuttavia, le Truppe della Francia consentono a Lorenzo di far ritirare una Squadra Navale Britannica o di Danneggiare un Forte Britannico. Sceglie di colpire la Squadra Navale, rimandandola nell'Arsenale, quindi la sua Forza non sarà più conteggiata per la Gran Bretagna.

La Forza dell'Esercito Francese è quindi pari a 0 (per le sue Truppe), e la sua Forza Bonus è 1 (per il singolo Conflitto nello spazio con la Bandiera GB); per una Forza Totale nel Teatro di 1. Per la Gran Bretagna, la Forza dell'esercito è 3 (2 per le Truppe, 1 per il Comando Bonus) e la sua Forza Bonus è 0 (dal momento che lo Squadra Navale è stata spostata nell'Arsenale) per una Forza Totale nel Teatro di 3. La Gran Bretagna in questo Teatro è vittoriosa con un margine di 2 e rivendica immediatamente il Bottino di Guerra della riga "1-2" della Guerra della Regina Anna.



7.2 Bottino di Guerra

Quando un Teatro viene risolto, prima di combattere nel Teatro successivo, viene assegnato il Bottino di Guerra. Ogni Teatro ha una Tabella Bottino di Guerra dove i giocatori, dopo aver verificato il Margine di Vittoria, applicano immediatamente i risultati indicati.

7.2.1 Punti Conquista

La Vittoria in un Teatro può anche assegnare Punti Conquista (PC). I Punti Conquista vengono spesi immediatamente, prima di passare al Teatro successivo.

Solo i Forti, i Mercati, gli spazi Navali e i Territori possono essere conquistati con i PC (per 1 PC ciascuno, a meno che non sia modificato da un effetto di gioco come con la carta UGONOTTI NEL NUOVO MONDO). Per conquistare un Forte, un Mercato o uno spazio Navale con i PC, questo deve essere fisicamente nella Regione del Teatro in cui i PC sono stati guadagnati. Per conquistare un Territorio con i PC, questo dev'essere:

- situato nella Regione dell'attuale Teatro, oppure
- elencato sulla Plancia Guerra tra i "Territori Disponibili" del Teatro dove si sta combattendo.

ESEMPIO: nella Guerra di Successione Spagnola, i PC conquistati nel Teatro Spagna possono essere spesi in qualsiasi Territorio situato in Europa (Gibilterra o Minorca), o su San Agustin o Asiento (dal momento che questi Territori appaiono nell'elenco dei Territori Disponibili per il Teatro Spagna sulla Plancia Guerra). Dal momento che non ci sono Forti in Europa, questi PC non possono essere usati per prendere Forti.

7.2.1.1 Prendere il Controllo di un Forte, Mercato o Spazio Navale

Per prendere il controllo di un Forte o di un Mercato, devi semplicemente spendere 1 PC e Piantare una tua Bandiera in quello spazio (rimuovendo la Bandiera avversaria se presente). Per prendere il controllo di uno spazio Navale, la procedura è la stessa, ma devi anche avere una Squadra Navale nell'Arsenale o altrove in quel Teatro, e piazzarla nello spazio Navale desiderato. Qualsiasi Squadra Navale avversaria presente viene ritirata nell'Arsenale. Una Squadra Navale che occupi uno spazio Navale in questa maniera può farlo solo una volta per Guerra.

7.2.1.2 Prendere il Controllo di un Territorio

Per prendere il controllo di un Territorio, devi pagare i PC che lo spazio richiede e devi anche controllare almeno un Forte, spazio Navale o altro Territorio che sia collegato con una Direttrice di Conquista al Territorio desiderato.

NOTA DELL'AUTORE: Alcuni Territori, ad esempio Gibilterra, non hanno Direttrici di Conquista. Questi spazi richiedono solo la spesa di PC, non servono altri possedimenti.

ESEMPIO: Alessandro, che gioca con la Gran Bretagna, ha vinto nel Teatro della Guerra Franco Indiana (Guerra dei Sette Anni) con un margine di 2. Consultando la tabella Bottino di Guerra, Alessandro vede che ha diritto a 1 Punto Conquista e può Ammainare Bandiera in un Mercato del Nord America. Spende 1 PC per prendere il controllo di Acadia (usando la Direttrice di Conquista da Louisburg, che ha una Bandiera Britannica). Infine, Ammaina Bandiera a Ile-aux-Noix, privando il Francese, almeno temporaneamente, di un Mercato di Pellicce. Nel frattempo, Marta, la sua avversaria Francese, fa avanzare il suo indicatore di Punti Trattato sul Tracciato Generale di 1, come indicato nella colonna Sconfitto sulla tabella Bottino di Guerra del Teatro.

7.2.2 Rifiuto della Conquista di un Territorio

Due volte per Guerra, ci si può rifiutare di cedere un Territorio che è stato conquistato dall'avversario. Rimuovi la Bandiera dell'avversario e il Territorio rimane sotto il tuo controllo. Questa opzione deve essere esercitata nel momento in cui l'avversario spende i PC per Piantare Bandiera sul tuo Territorio (i PC sono comunque spesi); quel Territorio non può essere conquistato con i PC nella Guerra corrente. L'uso di questa opzione costa 3 PV la prima volta che viene esercitata in una Guerra e 5 PV la seconda volta.

ESEMPIO: Silvio, con la Gran Bretagna, ha un margine di vittoria di 5 nella Terza Guerra Carnatica e ha dunque diritto a 2 PC in India. Dal momento che controlla già Vandavasi, decide di impadronirsi di Pondicherry (che è collegata a Vandavasi con una Direttrice di Conquista). Luca tuttavia non vuole concedergliela, e rifiuta; Silvio intasca 3 PV. Rimane ancora 1 PC, ma il rifiuto di Luca di cedere Pondicherry mette da parte la questione, quindi Silvio non può usare quel PC per prenderla di nuovo. Invece, spende il PC rimasto per prendere Karaikal, Ammainando la Bandiera di Luca e Piantandoci la sua. Karaikal non è un Territorio bensì un Mercato, quindi Luca non può rifiutarsi di cederlo.

7.3 Obiettivi Speciali del Teatro

Alcuni Teatri presentano Obiettivi speciali a seconda di chi vince. Questi sono spiegati sulla Plancia Guerra, ad eccezione degli Obiettivi “USA” e “Canada” nella Guerra di Indipendenza Americana e dell’Obiettivo “Sconfitta Giacobita” nella Guerra di Successione Austriaca, che sono spiegati qui:

- **Sconfitta Giacobita:** Questo Obiettivo rappresenta la sconfitta del movimento Giacobita. Quando viene ottenuto, come Obiettivo di Guerra o con la carta Ministero NEGOZIATI TRA PAPATO E HANNOVER, piazza questo segnalino accanto a Scozia e Irlanda e rimuovi immediatamente dal gioco la carta Ministero RIVOLTE GIACOBITE.
- **USA:** Se si ottiene questo risultato, la Francia può scegliere uno o tutti i Territori tra Le Caroline, San Agustin e Colonie Settentrionali per Piantare Bandiere USA. La Francia può quindi Ammainare le Bandiere da qualsiasi Forte nella Sottoregione delle Colonie Settentrionali. Poi, rimuove eventuali Bandiere nei Mercati dei Caraibi e Nord America, che diventano Isolati a causa del piazzamento delle Bandiere USA o della rimozione di Forti.
- **Canada:** Se si ottiene questo risultato, la Francia può Piantare una Bandiera USA in Québec e Montreal. Poi rimuove eventuali Bandiere nei Mercati del Nord America che sono divenuti Isolati a causa di questo piazzamento.
- **Bandiere USA:** Un Territorio contenente una Bandiera USA **non** può essere preso usando i Punti Conquista. Un giocatore non può concedere Punti Vittoria per rifiutare il piazzamento di una Bandiera USA.

7.4 Fase Controllo Vittoria

Il giocatore che ha vinto in tutti i Teatri della Guerra appena conclusa, ottenendo il livello più alto possibile di ogni Bottino di Guerra, vince la partita immediatamente (Trionfo Militare). Altrimenti, controlla il totale dei PV allo stesso modo della Fase Controllo Vittoria di un Turno di Pace. Se nessuno dei due giocatori ha vinto, il gioco continua.

7.5 Fase Ripristino (Guerra)

Rimuovi tutti i tuoi segnalini Guerra in gioco e rimettili sulla tua Scheda Potenza, separati per tipo e mischiati. Rimuovi dalla mappa anche tutti i Conflitti che hanno conferito Bonus di Forza nella Guerra appena conclusa.

7.6 Fase Preparazione Guerra Successiva

NOTA DI GIOCO: Salta questa fase alla fine della Guerra di Indipendenza Americana (poiché non c’è una Guerra successiva da combattere).

Piazza vicino alla mappa di gioco la Plancia Guerra della prossima Guerra che verrà combattuta, come indicato sul Tracciato dei Turni. Poi seleziona quattro Truppe casualmente e piazzane una, senza guardarla e a faccia in giù, in ogni spazio per i Segnalini Guerra della propria fazione di ogni Teatro. Puoi esaminare i tuoi segnalini Guerra in qualsiasi momento dopo che li hai posizionati.

Se la Guerra successiva è la Guerra dei Sette Anni, all’inizio del primo RA del successivo Turno di Pace pesca un numero di Comandi Bonus pari al numero di Comandi Bonus che avevi nella Guerra di Successione Austriaca (non più di 3).

8.0 Vantaggi

In breve: Puoi impadronirti di una tessera Vantaggio (d’ora in poi, Vantaggio) Piantando una Bandiera su tutti gli spazi in mappa collegati al corrispondente spazio Vantaggio. Puoi utilizzare il Vantaggio a partire dal Round successivo a quello in cui ne hai acquisito il controllo.

8.1 Controllo di un Vantaggio

I Vantaggi sono tessere con capacità speciali che possono essere utilizzati una volta per Turno di Gioco. Per ottenere un Vantaggio, devi controllare tutti gli spazi collegati allo spazio corrispondente al Vantaggio sulla mappa; non appena ciò accade, ottieni il Vantaggio. Nel momento in cui perdi il controllo di un qualsiasi spazio collegato, rimetti il Vantaggio nel suo spazio sulla mappa (mantenendo il suo stato di Utilizzabile o Eseguito). Un Vantaggio non può essere utilizzato se in uno degli spazi ad esso connessi c’è un Conflitto, ma non viene rimesso sulla mappa a meno che la Bandiera del suo proprietario non sia effettivamente rimossa. I Vantaggi ritornano utilizzabili durante la Fase di Ripristino di ogni Turno.

8.2 Utilizzo dei Vantaggi

I Vantaggi mostrano i loro effetti sul lato frontale. Per usare un Vantaggio, basta semplicemente contrassegnarlo con un segnalino Eseguito e applicarne l’effetto. I Vantaggi possono essere utilizzati in qualsiasi momento durante il proprio Round Azione, ma non prima che la Condizione Bonus della carta Evento del giocatore, se presente, sia stata verificata. Un Vantaggio non può essere utilizzato nello stesso Round Azione in cui viene ottenuto. Inoltre *puoi utilizzare un massimo di due Vantaggi per Round Azione e non più di uno per Regione*.

Alcuni Vantaggi richiedono di spendere  per essere usati.

NOTA DI GIOCO: alcuni Vantaggi consentono al giocatore di pagare meno PA per un acquisto. Come altre riduzioni di costo, questi vengono applicati prima di ogni aumento di costo (ad esempio, un giocatore che desidera utilizzare il Vantaggio *Rum* per Variare un Mercato avversario Protetto, costo base 2, ma che contiene un Conflitto, pagherebbe 1 : il costo base è 1, -1 per il Vantaggio *Rum*, poi +1 perché è Protetto). Comunque, come indicato in 5.4.2 e 5.5.2, il costo finale per Variare un qualsiasi spazio non può essere inferiore a 1, indipendentemente dalle riduzioni dei costi o altri effetti di gioco.

9.0 Punti Trattato

9.1 Utilizzo dei Punti Trattato

I Punti Trattato (PTR) possono essere utilizzati come Punti Azione “jolly” durante i Turni di Pace. Possono essere usati come Punti Azione di qualsiasi tipo, ma devono corrispondere all’Azione Maggiore o Minore scelta in quel Round dal giocatore (proprio come il Debito).

9.2 Perdita dei Punti Trattato

Durante la Fase Rescissione Trattati, puoi mantenere un massimo di quattro Punti Trattato. I punti in eccesso sono persi.

10.0 Bandiere USA

Nel turno successivo alla Guerra di Indipendenza Americana, se ci sono Bandiere USA sulla mappa, gli spazi Politici degli Stati Uniti possono divenire disponibili per il posizionamento di segnalini da parte dei due giocatori.

Le Bandiere USA, quando piazzate a seguito della risoluzione del Teatro della Rivoluzione Americana, sono permanenti e non possono essere rimosse in nessun modo. Esse rimuovono tutti i segnalini dei giocatori nei rispettivi Territori e bloccano il piazzamento dei segnalini di qualsiasi giocatore in quegli stessi Territori.

Le Bandiere USA valgono come amiche per i Francesi durante la Fase Punteggio Finale.

11.0 Fase Punteggio Finale

Alla fine del Turno 6 si svolge la Fase Punteggio Finale, ed entrambe le parti guadagnano punti come segue:

- Se un giocatore ha più spazi Prestigio totali rispetto all’avversario (inclusi gli spazi Politici degli Stati Uniti se sono presenti le Bandiere USA sulla mappa): 2 PV.
- Se un giocatore ha più Debito Disponibile: 1 PV per ogni 2 di Debito di differenza, fino ad un massimo di 4 PV.
- Per ogni Merce di cui si controllano più Mercati rispetto all’avversario: 1 PV.
- Per ogni Bandiera amica situata in un Territorio controllato dall’avversario al momento del piazzamento iniziale: 2 PV.

12.0 Regole Opzionali

12.1 Impero Spagnolo

In *Imperial Struggle*, le azioni e le ambizioni di altre potenze europee sono rese astrattamente attraverso gli effetti delle carte Evento e l’impatto delle Alleanze sugli esiti delle guerre. Questo non per diminuire l’importanza di potenze come Spagna, Austria

ed altre; piuttosto, per mantenere i riflettori puntati sulle due potenze del gioco: Gran Bretagna e Francia.

Tuttavia, alcuni giocatori potrebbero voler sperimentare una presenza più visibile della Spagna. A questo scopo, sono state fornite tre Bandiere Spagnole; se i giocatori desiderano giocare una partita con la presenza dell’Impero Spagnolo nei Caraibi, fai quanto segue:

1. Durante la preparazione del gioco, piazza le Bandiere Spagnole negli spazi indicati nei Caraibi (L’Avana, Santiago e Port-au-Prince). Non piazzare le Bandiere Spagnole su Gibilterra, Asiento, San Agustin, o Minorca. Le Bandiere Spagnole funzionano allo stesso modo delle Bandiere Francesi o Britanniche; e vengono rimosse allo stesso modo.
2. Ogni volta che un giocatore prende il controllo di un Territorio Spagnolo non controllato (Asiento, San Agustin, Gibilterra o Minorca), l’avversario può Variare uno spazio Politico in Spagna dopo che la Guerra nell’attuale Teatro si è conclusa (7.2.1.2).
3. Le Bandiere Spagnole, una volta rimosse dalla mappa, sono rimosse anche dal gioco

12.2 Pianificazione Militare

Alcuni giocatori preferiscono più controllo sull’assegnazione delle Truppe nei diversi Teatri di ogni Guerra. Se entrambi i giocatori sono d’accordo, possono essere usate le seguenti regole opzionali (insieme o separatamente):

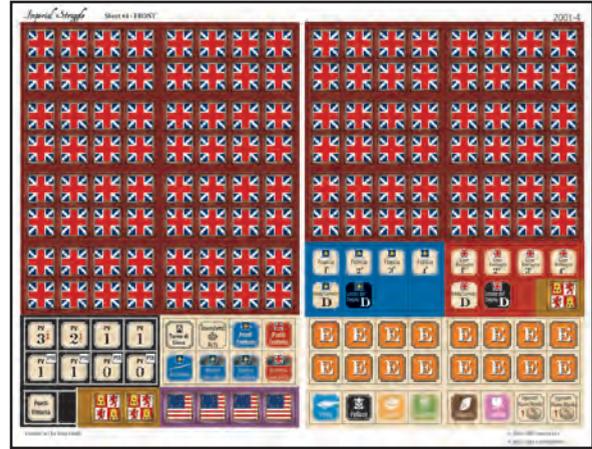
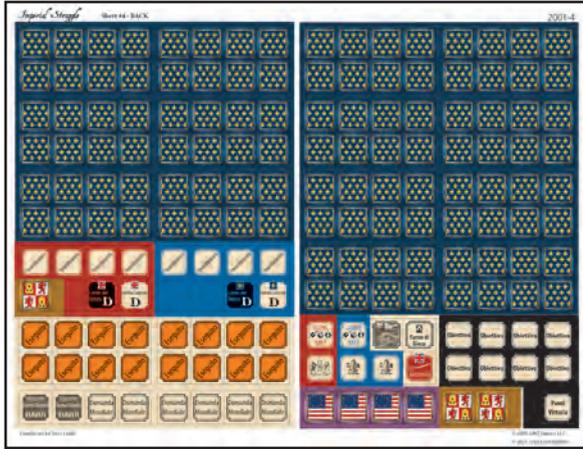
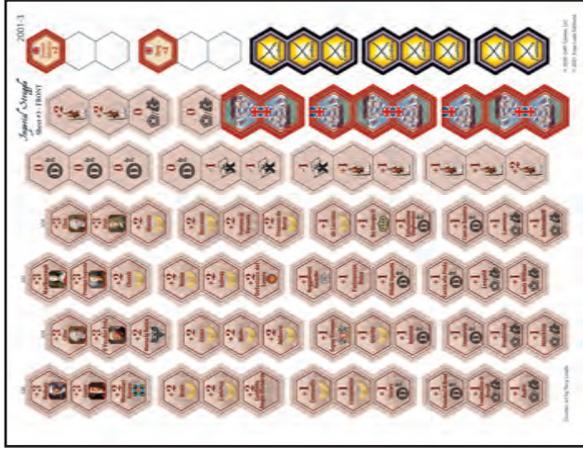
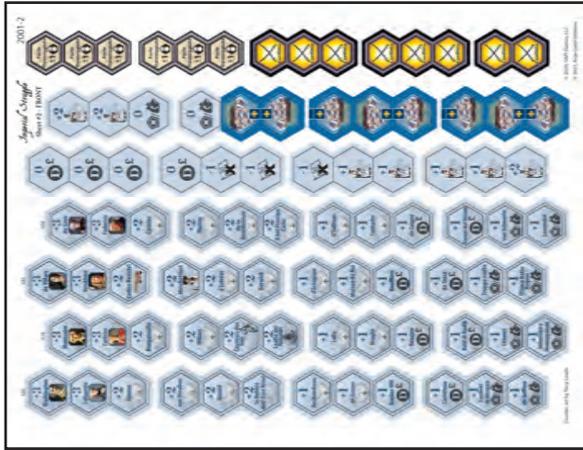
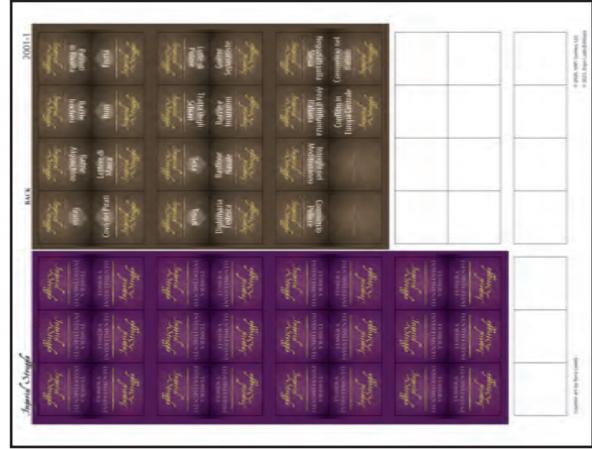
1. L’Azione Riforma Militare (5.3.3) ora consente di scambiare la posizione di due Truppe già presenti sulla Scheda di Guerra, anziché pescarne una nuova e accettarla o rifiutarla per uno specifico Teatro.
2. Quando si assegnano le Truppe durante la Fase Preparazione della Guerra Successiva (7.6), i giocatori pescano un segnalino Truppe per ciascun Teatro di Guerra. Quindi, ogni giocatore guarda le Truppe pescate e ne dispone una per ogni Teatro.

12.3 Forti Inespugnabili

I giocatori che vogliono intensificare le conseguenze della perdita di Territori e di Forti possono decidere che sia necessaria una Direttrice di Conquista per conquistare un Forte con PC durante la fase Bottino di Guerra.

Questo significa che i requisiti per conquistare un Forte con PC siano ora gli stessi necessari per un Territorio. Questa regola rende più difficile per un giocatore rientrare in una Regione da cui è stato cacciato; aumenta anche l’importanza di Louisburg e Halifax, che ora si minacciano direttamente a vicenda.

NOTA DELL’AUTORE: La Direttrice di Conquista tra Louisburg ed Halifax entra in gioco solo applicando questa regola.





“La Battaglia delle Saintes, 12 Aprile 1782: Fine dello Scontro”
di Thomas Whitcombe, dipinto nel 1783



“La Battaglia di Fontenoy, 1745: i Francesi e gli Alleati si affrontano”
di Henri Félix Emmanuel Philippoteaux, dipinto nel 1873

INDICE

Alleanze Locali.....	3.2.1	Parole Chiave.....	3.5.3
Azioni Diplomatiche.....	5.5	Pianificazione Militare.....	12.2
Azioni Economiche.....	5.4	Prestigio.....	3.2.1, 4.1.12, 11.0
Azioni Militari.....	5.6	Punti Azione (PA).....	3.0, 3.3, 5.3.2
Bandiere.....	3.2.7, 3.2.8	Punti Conquista (PC).....	7.2.1
Bandiere USA.....	10.0	Punti Trattato (PTR).....	9.0
Bonus di Forza di un Teatro.....	7.1.3	Regioni.....	3.2
Bottino di Guerra.....	7.1.4	Riforma Militare.....	5.3.3
Carte Evento.....	3.4, 5.2	Round Azione (RA).....	5.0
Carte Ministero.....	3.5	Segnalini Conflitto.....	3.8, 5.6.2
Condizioni Bonus.....	3.4.3, 5.2	Segnalini Guerra.....	3.7, 5.6.1, 7.1.1, 7.1.2
Controllo.....	3.2.7, 3.2.8	Segnalini Guerra Bonus.....	5.6.1
Costo Economico.....	5.4.2	Sottoregioni.....	3.2
Costo Politico.....	5.5.2	Spazi Alleanza.....	3.2.1, 7.1.3
Debito.....	6.0	Spazi Mercato.....	3.2.2, 5.4.1, 5.4.2
Direttrici di Conquista.....	3.2.6	Spazi Navali.....	3.2.4
Domanda Mondiale.....	4.1.4, 2.1.12	Spazi Politici.....	3.2.1
Impero Spagnolo.....	12.1	Spazi Protetti.....	3.2.8, 5.6.2
Fase Preparazione Guerra Successiva.....	7.3	Squadre Navali.....	3.6, 5.6.5, 5.6.6
Fase Punteggio Finale.....	11.0	Territori.....	3.2.3, 7.2.1.2, 7.2.2
Fase Ripristino (Guerra).....	7.5	Tessere Investimento.....	3.3, 4.1.6, 5.1, 5.3
Fase Ripristino (Pace).....	4.1.5	Tessere Obiettivo.....	3.9
Forza dell'Esercito.....	7.1.1	Tessere Vantaggio.....	3.2.5, 8.0
Forti.....	3.2.5, 5.6.3, 5.6.4, 7.2.1.1	Turni di Guerra.....	2.3, 7.0
Guerre.....	7.0	Turni di Pace.....	2.2, 4.1
Isolato.....	5.4.1	Vittoria.....	2.4, 4.1.13, 7.4
Obiettivi Speciali del Teatro.....	7.3	Vittoria Automatica.....	2.5



© 2020 GMT Games LLC
© 2021 Ergo Ludo Editions



© 2020 GMT Games, LLC
© 2021 Ergo Ludo Editions