



INTRODUZIONE

La Guerra delle Due Rose durò trentadue anni, 1455-86. Tuttavia, non fu una guerra continua. Le battaglie tendevano ad essere sanguinose, e nessuna delle due parti poteva permettersi di mantenere un esercito permanente di qualsiasi dimensione. La maggior parte delle campagne militari durò solo pochi mesi, separati da 6-12 anni di pace instabile.

GIOCATORI

Il gioco è per due giocatori. Un giocatore rappresenta la Casata dei Lancaster (red), l'altro la Casata degli York (white). Durante il gioco, o l'uno o l'altro giocatore può detenere il trono ed è chiamato il RE. L'altro giocatore è chiamato PRETENDENTE. Questi ruoli possono cambiare più di una volta. Il gioco inizia con la Casata dei Lancaster come RE, e la Casata degli York come PRETENDENTE.

LE CARTE

Il gioco ha venticinque (25) carte, diciannove (19) carte AZIONE e sei (6) carte Evento. All'inizio di ogni CAMPAGNA, le carte vengono mescolate, e sette (7) carte vengono distribuite a faccia in giù ad ogni giocatore. Le carte rimanenti non vengono utilizzate in questa campagna.

CONTENUTI

- Mappa di Gioco
- 63 blocchi (31 rossi, 31 bianchi, 1 nero)
- Foglio di etichette (per i blocchi)
- Carte (25)
- Dadi (4)
- Regole

1.0 TURNI DI GIOCO

Il gioco è composto da tre (3) **Campagne**, ciascuna di sette (7) Turni di **Gioco**, per un totale di 21 turni di gioco. Un **Turno Politico** collega le campagne.

Ogni turno di gioco ha quattro (4) Fasi, giocate nella sequenza di seguito.

1.1 FASE DELLA CARTA

Ogni giocatore comincia un Turno di Gioco, giocando **una (1) carta a faccia in giù**. Le carte sono poi rivelate. Il giocatore con la carta più alta è il giocatore 1 per quel Turno di Gioco. Il PRETENDENTE è il Giocatore 1 in caso di parità.

Le carte Evento hanno un'azione speciale descritta sulla carta. **Il giocatore di una carta Evento è sempre il Giocatore 1**. Se entrambi giocano carte Evento, il valore di AP sulle due carte determina il Giocatore 1, ma se persiste ancora la parità, il PRETENDENTE è il Giocatore 1.

NOTA: I giocatori devono giocare una carta, ma possono non fare nulla se lo desiderano. Le azioni non possono essere conservate per un uso futuro.

1.2 FASE AZIONE (5.0)

Il Giocatore 1 gioca, poi il Giocatore 2. I valori delle carte (0-4) corrispondono ai punti Azione (AP). Ogni punto Azione permette di:

- **1 Muovere:** qualunque/tutti i blocchi in una zona possono muovere di una o due aree, ma devono fermarsi se entrano in una zona occupata dal nemico. Vedere 5.0.
- **1 Reclutare:** Scegli un blocco dalle reclute e schieralo a piena forza sulla mappa. Vedere 5.4. I blocchi non possono muovere nello stesso turno in cui sono reclutati. Sceglierli dopo che tutto il movimento è completato, o metterli a faccia in giù fino a completare tutti i movimenti.

ESEMPIO: una Carta AP3 permette 3 mosse, o 2 Mosse e 1 Reclutamento, o 1 Mossa e 2 Reclutamenti, o 3 Reclutamenti.

1.3 FASE BATTAGLIA (6.0)

Dopo che **entrambi i** giocatori hanno completato tutti i movimenti, sono combattute le battaglie tra blocchi opposti nella stessa area. Sono combattute una alla volta in qualsiasi sequenza determinata del Giocatore 1.

1.4 FASE RIFORMIMENTO (7.0)

I Giocatori **simultaneamente** determinano se i Limiti di Rifornimento (7.1) e i Limiti di Esilio (7.2) si applicano. Prendere le perdite, se necessario. Ripetere le fasi 1-4 fino a quando tutte e sette (7) le carte vengono giocate.

2.0 MAPPA DI GIOCO

La mappa di gioco raffigura Inghilterra e il Galles nel 15° secolo. Il Giocatore LANCASTER si siede sul bordo nord della mappa, il Giocatore YORK sul bordo sud.



Enrico di Lancaster

Enrico VI, 1421-1471

*Ma tutta la sua mente è rivolta alla santità
A far la conta delle Ave Marie sui grani del rosario.
I suoi campioni sono i profeti e gli apostoli,
Le sue armi i versetti divini delle Sacre Scritture*

Enrico VI parte II, Atto I, Scena I

Organizzazione del Regolamento

Questo regolamento è formattato in modo che la barra laterale (questa colonna) contenga esempi, chiarimenti, e commenti storici per aiutarvi a capire e godere di questo gioco.

Margherita d'Angiò

Enrico VI non era un re guerriero, ma la sua dinamica regina Margherita d'Angiò, sopperò a tale mancanza. Spietata e spinta a conservare il trono per il figlio, è stata sconfitta solo con la morte del Principe Edward a Tewkesbury nel 1471. Margherita è quotata nel blocco di Enrico VI che altrimenti sarebbe classificato C2.

Riccardo III

È possibile giocare a questo gioco e non vedere mai il Duca di Gloucester diventare Riccardo III. La storia è cambiata ad ogni partita.

Riccardo, Duca di York, morì nella battaglia di Wakefield nel 1460. Il suo figlio maggiore divenne Edoardo IV pochi mesi dopo. Se York fosse sopravvissuto a Wakefield, egli probabilmente sarebbe diventato Riccardo III nel 1461. Questo accade spesso in questo gioco.

Gloucester era il più giovane dei quattro figli di York. Superò il brutale assassinio di Rutland da parte Lord Clifford (dopo Wakefield), l'esecuzione di Clarence per tradimento, e la morte precoce a 40 anni di Edoardo IV fino a portarlo alla corona. Anche allora ha dovuto superare una piccola questione di due principi, figli di Edoardo IV. Gloucester ha una buona possibilità di diventare re in questo gioco, forse come Richard IV, ma può anche morire in battaglia prima di guadagnare la corona.

2.1 AREE

La mappa è divisa in aree che regolano il movimento e la posizione dei blocchi. Le aree sono separate da confini gialli, blu, o rossi (5.21) i quali limitano il movimento. Le Aree possono essere AMICHEVOLI, NEMICHE, LIBERE oppure CONTESE. I cambi di controllo di un'area sono efficaci **immediatamente**.

Amichevole: area occupata da uno o più dei vostri blocchi.

Nemica: area occupata da uno o più blocchi del vostro nemico.

Libera: zona che non contiene blocchi.

Contesa: area che contiene blocchi di entrambi i giocatori, in attesa dalla risoluzione della Battaglia.

2.2 SCUDI

Le proprietà più importanti dei nobili sono indicate da scudi. Alcune aree contengono scudi di due o più nobili differenti, e alcuni nobili hanno scudi in due o più aree diverse.

Gli Scudi forniscono un vantaggio al combattimento di +1 sulla potenza di fuoco (B2 = B3) per il loro nobile (nobiliti) quando **difendono** (non attaccano). Il beneficio difensivo si applica al *Difensore*, anche se il nobile ci si muove in questo turno di gioco, o diserta durante la battaglia.

Quando due o più **eredi** difendono uno scudo (o Corona: vedi 2.3) solo l'erede **maggiore** presente nell'istante di fuoco guadagna il beneficio al combattimento.

York ha tre scudi sulla mappa. Qualsiasi erede York può utilizzare uno di loro come scudi di casata. Lancaster ha cinque scudi, ma tre di loro sono specifici: EXETER (Cornwall), SOMERSET (Dorset), RICHMOND (Pembroke). Un erede dei Lancaster può utilizzare questi scudi solo se il nobile relativo è morto.

2.3 CORONE

Alcune aree contengono un simbolo **Corona**. Ogni corona fornisce gli stessi vantaggi difensiva di uno scudo (2.2) per l'attuale Re o un **erede reale**.

IMPORTANTE: *L'erede reale più anziano in una battaglia ha un +2 alla potenza di fuoco se sta difendendo un suo scudo e una corona. Quindi, Exeter che difende la Cornwall a A3, ma un erede più anziano, se presente, otterrebbe il +1 per la corona.*

2.4 CITTÀ

Sette città sono visualizzate sulla mappa: *Bristol, Coventry, London, Newcastle, Norwich, Salisbury, and York* – quattro città a favore dei Lancaster (nomi rossi) e tre in favore degli York (nomi bianchi). Ogni città ha uno specifico blocco di leva militare. Le leve militari hanno un +1 alla

potenza di fuoco (C3 = C4) quando difendono la loro città.

2.5 CATTEDRALI

Esistono due cattedrali, *Canterbury* e *York*, centri delle due arcidiocesi. Il blocco associato alla chiesa ha un +1 alla potenza di fuoco, quando difende la sua cattedrale.

2.6 GALLES

Il Galles si compone di quattro aree: *Pembroke, Caernarvon, Powys* e *Glamorgan*. Queste aree possono essere liberamente utilizzate da entrambe i giocatori. Esse **non** sono aree esilio. Il blocco del Galles ha un +1 alla potenza di fuoco (A2 = A3) quando difende una delle quattro aree del Galles.

2.7 ESILIO

Ogni giocatore ha due aree esilio:

Lancaster: *Francia e Scozia*

York: *Calais e Irlanda*

Queste aree **non** permettono l'attacco o l'accesso al giocatore nemico.

2.71 Irlanda

L'Irlanda è la patria del blocco **irlandese**. Il movimento da/per *l'Irlanda* richiede un movimento marino (5.3) attraverso la zona del *mare d'Irlanda*.

2.72 Scozia

La Scozia è sede per il blocco **scozzesi**. Blocchi di Lancaster può entrare *in Scozia* per spostarsi, ritirarsi, o raggrupparsi.

2.8 MARI

2.81 Zone di Mare

Ci sono tre zone di mare: *Mar del Nord, Canale della Manica e del Mare d'Irlanda*. KENT separa il *Mare del Nord dal Canale della Manica*. CORNWALL separa il *Canale della Manica dal mare d'Irlanda*. La SCOZIA separa il *Mare del Nord dal Mare d'Irlanda*.

2.82 Isole

L'Isola di Wight e Anglesey sono isole ingiocabili. L'Isola di Man contiene uno dei due scudi di Lord Stanley. Il movimento per/da questa isola richiede un movimento navale (5.3).

2.83 Porti

Tutte le aree costiere contengono porti minori, ma alcune contengono un simbolo nave che indica un **porto importante**. I porti migliorano il movimento via mare (5.3).



Riccardo Plantageneto

Duca di York, 1411 -1460

*Per la mia anima, questa rosa pallida, irosa,
Come emblema del mio odio assetato di sangue,
Sempre indosserò assieme alla mia fazione,
Finché essa non appassisca sulla mia tomba,
O non fiorisca fino all'altezza del mio rango.*

Enrico VI, parte I, Atto II, Scena IV

Scudi

Molti Scudi nobile raffigurano stemmi araldici, a volte sotto forma semplificata disponibili su vessilli e indossato da servitori. Un importante eccezione è la *Casa di York* che sono tutti mostrati **famoso** distintivo del *Sole Spendente* di Edoardo IV. Le loro attuali livree sono troppo simili a quelle della *Casa di Lancaster*. Abbiamo anche dato i distintivi storici ai tre Neville (Kent, Salisbury, Warwick) e ai conti di Pembroke e Devon.

Scudi Reali

Tre dei cinque scudi reali Lancaster sono sede degli eredi specifici. Per esempio, Dorset è la casa dello scudo di Somerset, ma per diventare disponibile a qualsiasi erede Lancaster Somerset dovrebbe essere ucciso.

Siti Battaglia

Le battaglie principali della guerra vengono visualizzate sulla mappa, in rosso per le vittorie Lancaster e in bianco per le vittorie Yorkist.

Castelli e città

I piccoli cerchi arancio sono castelli significativi- Essi sono inclusi solo per interesse storico.

Cattedrali

La chiesa aveva enormi possedimenti terrieri e i vescovi spesso avevano il diritto di arruolare delle truppe. La fedeltà era un problema poiché molti vescovi erano i figli più giovani di potenti nobili. Ad esempio, un *Bourchier* fu l'Arcivescovo di Canterbury, e un *Neville* divenne Arcivescovo di York.

Aree di esilio

Movimento da / per Esilio richiede una movimento navale tranne che per Scozia. Nessuno di essi può essere attaccato.

3.0 ESERCITI

Una etichetta deve essere attaccata sulla superficie di ogni blocco. Posizionare leggermente ogni etichetta, è assicurarsi che sia dritta, quindi premerla con decisione al blocco.

Bianco: Casa di York (31)

Rosso: Casa di Lancaster (31)

Nero: Rebel (1)

3.1 DATI SUL BLOCCO

3.11 Forza

La forza attuale di un blocco è il numero di diamanti sul bordo superiore quando il blocco si trova in posizione verticale. I blocchi possono avere una forza massima di 4, 3, o 2.

La forza determina il numero di dadi a sei facce (d6) che sono lanciati per ciascun blocco in combattimento. Un blocco con forza 4 lancia 4d6 (quattro dadi a sei facce), un blocco a forza 1 lancia 1d6.

Per ogni colpo preso in combattimento, la forza del blocco è ridotta ruotandolo di 90 gradi in senso antiorario. La barra laterale mostra lo stesso blocco di un nobile (Salisbury) a forza 3, 2 e 1.

3.12 Valutazione al Combattimento

La valutazione al combattimento è indicato da una lettera e da un numero, come **A2** o **B3**. La lettera (*iniziativa*) determina quando un blocco entra nel turno di battaglia. Tutti i blocchi **A** vanno per primi, poi tutti i blocchi **B**, quindi tutti i blocchi **C**. Il numero (*Potenza di fuoco*) indica il massimo lancio per assegnare un colpo. Vedere 6.4.

3.13 Fedeltà

Alcuni blocchi hanno una valutazione della fedeltà, annotato in alto a sinistra del blocco. I blocchi con una corona in quella posizione sono eredi. Blocchi con una rosa rossa o bianca sono fedelissimi che disertano mai. I blocchi con valutazioni di fedeltà di 1, 2 o 3 possono disertare con un Tiro Tradimento di successo (6.9).

IMPORTANTE: Alcuni blocchi hanno Valutazioni Fedeltà diverse per le due parti. Per esempio, Rivers ha Fedeltà 1 come Lancasteriano, ma Fedeltà 2 come Yorkista.

NEVILLES: Questa potente famiglia è rappresentata da tre (3) blocchi: Warwick, Salisbury, e Kent. Essi hanno una speciale Valutazione Fedeltà alla famiglia. Vedi: 6.91.

3.14 Nome & Titolo

Nella maggior parte dei casi il nome di famiglia è segnato in verticale a sinistra dello scudo. Se non c'è il nome di famiglia, allora è lo stesso del titolo (come Stanley).

3.2 TIPI DI BLOCCHI

3.21 Eredi



Ogni fazione ha cinque (5) eredi al trono, ognuno con un simbolo *corona*. Gli eredi sono classificati da 1 (anziano) a 5 (giovane) in basso a destra. L'attuale erede *anziano* di ogni giocatore è il RE o il PRETENDENTE a seconda del caso. Gli eredi del RE sono chiamati *eredi reali*. Un erede ha un +1 alla potenza di fuoco (A3 = A4) se *difende* il suo *scudo*. Un erede reale ha anche un +1 se difende una *corona*.

3.22 Nobili



I Nobili sono identificati da scudi. I blocchi rappresentano il nobile e il suo seguito armato. Nobili che hanno una rosa rossa (in alto a sinistra) sono *sempre* fedeli alla *Casata dei Lancaster*; quelli recanti una rosa bianca sono *sempre* fedeli alla *Casata degli York*.

I nobili senza rosa sono in grado di supportare entrambe le fazioni. Ci sono due versioni di questi blocchi, rosso quando è fedele alla Casata dei Lancaster, e bianco quando è leale alla Casata degli York. Solo uno di questi blocchi può essere in gioco allo stesso tempo. I nobili hanno un +1 alla potenza di fuoco (B2 = B3) quando *difendere* il loro scudo (scudi).

3.23 Chiesa



Due blocchi, *Canterbury* e *York*, rappresentano il potere e l'influenza della chiesa. Ognuno conta come un nobile ai fini dell'*usurpazione*. Questi blocchi hanno un +1 alla potenza di fuoco (C2 = C3), quando *difendono* la loro cattedrale.

3.24 Leva cittadina



Entrambi i giocatori hanno un blocco di leva cittadina per ogni città del loro colore, più una *Bombarda*. Le leve cittadine iniziano nel deposito di ogni giocatore e sono distribuiti sulla mappa come indicato al punto 5.4. Le leve cittadine hanno un +1 alla potenza di fuoco (C2 = C3) quando *difendono* la loro città.

3.25 Mercenari

Entrambi i giocatori hanno tre (3) Mercenari:

Lancaster: Francesi, Scozzesi, Gallesi.

York: Borgognoni, Calais, e Irlandesi.

3.26 Ribelli

Blocco nero che combatte per il PRETENDENTE.



Edoardo Plantageneto

Conte di March,

Edoardo IV, 1442-1483

Sono offuscati i miei occhi o vedo tre soli?

Che è strano, non s'è mai udita una tale meraviglia.

Io penso che ci chiami alla battaglia, fratello,

Cosicché noi, i figli del prode Plantageneto,

Ciascuno già splendente per i propri meriti,

Però uniamo in un solo fascio le nostre luci

A folgorare la terra, come questo sole il mondo.

Qualunque cosa ne venga generata, da ora in poi

Porterò tre bei soli splendenti sul mio scudo.

Enrico VI, parte 3, Atto II, Scena I.

Foglio etichette

Le etichette in alto sulla scheda sono York (Blocchi bianchi) e quelle in basso per Lancaster (Blocchi rossi). L'etichetta *Ribelle* nella fila centrale, separa le due parti e va sul blocco nero.

Nebbia di guerra

La sorpresa è un aspetto interessante di questo gioco. Tranne quando combattono una battaglia, i blocchi attivi stanno in piedi rivolti verso il proprietario. Ciò permette bluff e strategie innovative, perché i giocatori sono incerti su forza o identità di un blocco nemico.



Forza 3



Forza 2



Forza 1



4.0 SETUP

Il gioco è diviso in tre (3) *Campagne* di sette (7) turni di gioco. Ogni campagna è collegata da una fase politica (8.0). Scegli una fazione, Lancaster o York.

4.1 SCHIERAMENTO

Entrambi i giocatori piazzano i blocchi nelle aree indicate. I blocchi sono piazzati in posizione verticale a piena forza.

4.2 SCORT)

Ogni giocatore gestisce un *deposito* fuori mappa che contiene i blocchi da reclutare. Questi blocchi stanno in posizione verticale, non visti dall'avversario. Le reclute vengono *scelte* dal proprio deposito e piazzate sulla mappa di gioco come indicato al punto 5.4.

4.3 CASATA DEI LANCASTER (1460)

Enrico VI (Re): *Middlesex*
Duca di Somerset: *Dorset*
Duca of Exeter: *Cornwall*
Conte di Devon: *Cornwall*
Conte di Pembroke: *Pembroke (Galles)*
Conte di Wiltshire: *Wilts*
Conte di Oxford: *Essex*
Visconte di Beaumont: *Lincoln*
Lord Clifford: *Nord Yorks*
Mercenario francese: *Francia*
Mercenario scozzese: *Scozia*
Duca di Buckingham: *Deposito*
Conte di Northumberland: *Deposito*

Conte di Shrewsbury: *Deposito*
Conte di Westmoreland: *Deposito*
Lord Rivers: *Deposito*
Lord Stanley: *Deposito*
Bristol (leva): *Deposito*
Coventry (leva): *Deposito*
Newcastle (leva): *Deposito*
York (leva): *Deposito*
York (chiesa): *Deposito*
Bombarda: *Deposito*
Mercenario gallese: *Deposito*

Principe Eduardo: *Minorenne*
Conte di Richmond: *Minorenne*

Canterbury (chiesa): *Nobile nemico*
Duca di Clarence: *Nobile nemico*
Conte di Warwick: *Nobile nemico*
Conte di Salisbury: *Nobile nemico*
Conte di Kent: *Nobile nemico*

4.4 CASATA DEGLI YORK (1460)

Duca di York (Pretendente): *Irlanda*
Conte di Rutland: *Irlanda*
Mercenario irlandese: *Irlanda*

Conte di March: *Calais*
Conte di Warwick: *Calais*
Conte di Salisbury: *Calais*
Conte di Kent: *Calais*
Mercenario di Calais: *Calais*
Mercenario Borgognone: *Calais*

Duca di Norfolk: *Deposito*
Duca di Suffolk: *Deposito*
Conte di Arundel: *Deposito*
Conte di Essex: *Deposito*
Conte di Worcester: *Deposito*
Lord Hastings: *Deposito*
Lord Herbert: *Deposito*
Canterbury (chiesa): *Deposito*
London (leva): *Deposito*
Norwich (leva): *Deposito*
Salisbury (leva): *Deposito*
Bombarda: *Deposito*
Ribelli: *Deposito*

Duca di Clarence: *Minorenne*
Duca di Gloucester: *Minorenne*

Duca di Exeter: *Nobile nemico*
Duca di Buckingham: *Nobile nemico*
Conte di Northumberland: *Nobile nemico*
Conte di Westmoreland: *Nobile nemico*
Conte di Shrewsbury: *Nobile nemico*
Lord Rivers: *Nobile nemico*
Lord Stanley: *Nobile nemico*
York (chiesa): *Nobile nemico*

4.5 EREDI MINORENNI

Entrambi i giocatori iniziano il gioco con tre (3) eredi in campo. Assenti sono CLARENCE e GLOUCESTER per gli York, e PRINCIPE EDWARD e RICHMOND per i Lancaster. Questi eredi sono *minorenni* quando il gioco comincia.

Quando un erede viene ucciso, il più anziano tra gli eredi minorenni entra in gioco (vedi 6.82) *all'inizio* della prossima Fase Rifornamento. Nota che il PRINCIPE EDWARD è l'erede Lancaster # 2.

4.6 NOBILI NEMICI

I blocchi indicati come *Nobile nemico* hanno due versioni, una YORK e una LANCASTER. La versione nemica inizia la partita come un blocco nemico, ma può cambiare fazione con il Tiro sul Tradimento (6.9). Mantenetevi la vostra versione fuori mappa lungo il bordo est della mappa fino a quando si verifica una diserzione.



Enrico Holland

Duca di Exeter, 1430-75

O spettacolo pietoso! O tempi sanguinari!
Mentre i leoni lottano e combattono per la tana,
I poveri agnelli innocenti subiscono la loro ostilità.

Enrico VI, parte 3, Atto II, Scena V

SCENARI

I giocatori hanno la possibilità di avviare il gioco con la Campagna 2 o 3 per interesse storico o solo per giocare una partita più breve. Scenari possono essere trovati per questo sul nostro sito web:

www.columbiagames.com.

Opzionalmente, inviando una email a info@columbiagames.com e vi spediremo un PDF di questi scenari,

CARTE EVENTO

Sorpresa: Spostare un gruppo. Il limite di confine ha un +1 all'attraversamento di tutti i confini. **Può essere utilizzato per un normale movimento via mare.**

Marcia Forzata: Spostare un gruppo. I blocchi possono muovere fino a 3 aree e possono attaccare. Movimenti via Mare non sono ammessi. **Si applicano i limiti di confine.**

Adunata: Designare un'area amichevole o vacante. Qualsiasi/tutti i blocchi amici possono muoversi *normalmente* per **raggiungere** la zona di adunata. Il movimento via mare non è consentito.

Pirateria: gli AP devono essere utilizzati per i movimenti via mare. Attaccare è consentito, ma non da un bonus da porto a porto. I Blocchi in attacco possono solo Ritirare/Raggruppare in un'area costiera amichevole/vacante nello stesso tratto di mare. **I limiti al Ritirare / Raggruppare sono gli stessi limiti del Movimento Marittimo.**

Tradimento: Spostare un gruppo. Un Tiro al Tradimento può essere fatto in qualsiasi battaglia (*iniziata da voi o dal giocatore avversario*) prima di iniziare. Non è necessaria la presenza del Re, del Pretendente, o di Warwick.

Peste: Scegli una area di una città nemica. Tutti i blocchi presenti perdono uno step, **anche se questo provoca l'eliminazione di un blocco (blocchi).**

5.0 AZIONI

5.1 CARTE

Il movimento è controllato dai Punti Azione disponibili (AP) sulla carta giocato. Ci sono 25 carte nel gioco, 6xAP2, 7xAP3, 6xAP4 e 6 carte Evento.

Le carte Evento hanno un'azione speciale definita sulla carta stessa. **Sia** il valore di AP che l'evento sono giocati, **ma gli AP devono essere utilizzati** solo per questo evento. La priorità delle carte Evento si applica così - ad esempio, la carta evento di AP0 ha una priorità maggiore di una normale AP4.

Una mano con un totale **AP13** (o meno), comprese le Carte Evento, costituisce un **mulligan**. Un giocatore che ha un mulligan può mostrare la mano e chiedere una nuova distribuzione. Questo può essere fatto solo **una volta** per campagna. L'avversario può scegliere di mantenere le proprie carte o no. **Rimescolare tutte le carte disponibili**.

5.2 MOVIMENTO TERRESTRE

Con un (1) Punto d'azione, un giocatore può attivare **qualsiasi/tutti** i blocchi in un'area per il movimento terrestre. I blocchi si spostano di uno o due aree. I blocchi attivi possono spostarsi sulla stessa o su aree diverse come desiderato.

I blocchi possono passare liberamente attraverso blocchi *amichevole*, ma devono **fermarsi** e combattere una battaglia quando entrano in una zona nemica o contestata. I blocchi muovono solamente una volta per turno, salvo per *Ritirata* o *Raggruppamento*.

5.21 Limiti dei confini

Il numero massimo di blocchi che può attraversare un qualunque confine per turno di gioco dipende dal suo colore:

Giallo: 4 blocchi

Blu: 3 blocchi

Rosso: 2 blocchi (deve fermarsi).

I limiti di confine si applicano ad ogni giocatore. Entrambi i giocatori possono muovere due blocchi tra lo stesso bordo rosso. Si noti che i blocchi devono **fermarsi** dopo aver attraversato un confine rosso.

ESEMPIO: Cinque (5) blocchi nel MIDDLESEX desiderano trasferirsi in OXFORD. Quattro (4) possono passare direttamente in OXFORD mentre uno (1) deve muoversi attraverso LEICESTER o SUSSEX.

5.22 Immobilizzazione

I blocchi che entrano in un'area occupata dal nemico stanno **attaccando**, i blocchi nemici stanno **difendendo**.

I blocchi in attacco (**Riserve escluse**) impediscono che un numero uguale di blocchi difendenti si **muova**. Il Difensore sceglie quali blocchi sono bloccati. I blocchi "Sbloccati" possono muoversi

normalmente e anche attaccare, **ma** non possono attraversare i confini utilizzati dai blocchi nemici per entrare in quella battaglia.

5.3 MOVIMENTO MARITTIMO

Ogni AP permette ad **un (1)** blocco di muoversi da una zona costiera a un'altra zona costiera amichevole o vacante all'interno della **stessa** zona di mare (2.81). Si tratta di un AP speso separatamente da un movimento terrestre.

I blocchi devono iniziare e terminare il loro movimento marittimo in una zona costiera (o in esilio). Inoltre non possono muoversi via terra nello stesso turno.

I blocchi possono spostarsi via mare solo in zone costiere amichevoli o vacanti, non in aree nemiche o contestate.

I blocchi a CALAIS possono muoversi via mare in aree sul Canale della Manica o del Mare del Nord. I Blocchi in FRANCIA possono muoversi via mare in aree sul Canale della Manica o sul mare d'Irlanda.

I blocchi che si trovano in *Cornowall*, nel *Kent*, e in *Scozia* possono spostarsi via mare in aree su entrambi le aree che connettono.

I blocchi non possono muoversi via mare da/per *Hereford*, *Gloucester*, o *South Yorks*. Possono muoversi via mare dal *Middlesex*.

I blocchi non possono Ritirarsi / Raggrupparsi via mare a meno di utilizzare la carta PIRATERIA.

I blocchi **Scozzesi, Gallesi, Ribelli, e Leva Cittadina** non possono mai muoversi via Mare.

5.31 Porti

Un giocatore può spostare via mare due blocchi con AP1 quando si spostano da un **porto importante (2.83)** ad un altro **porto importante**. Entrambi i blocchi deve **iniziare** nello **stesso** porto principale e sbarcare in **un** porto importante.

5.4 RECLUTARE

I giocatori possono spendere qualsiasi / tutti i Punti Azione (AP) per reclutare blocchi dal proprio deposito. I blocchi reclutati non possono muoversi nel turno di piazzamento. **Scegliere** e piazzare un (1) blocco per AP. Piazzare le reclute a piena forza. **Essi non devono essere rivelati**.

Nobili: piazzarli in un area amichevole o vacante contenente il loro scudo.

Chiesa: piazzare in un area amichevole o vacante contenente la loro cattedrale.

Leve cittadine: piazzare in un area amichevole o vacante contenente la loro città.

Bombarda: piazzare in qualsiasi area di città amichevole.

Ribelli: implementare in qualsiasi **zona vacante, ma non in un'area esilio**.



George Plantagenet

Duca di Clarence, 1449-78

Ma quando vedemmo il nostro sole lucente diventare la tua primavera,

E la tua estate non portarci frutto,

Abbiamo applicato l'ascia alla tua radice usurpatrice,

E sebbene la lama abbia colpito talvolta anche noi, Sappi che avendo cominciato a dare fendenti,

Non ci fermeremo mai finché non ti avremo abbattuta,

O annaffiato la tua crescita col nostro sangue bollente.

Enrico VI, parte 3, Atto II, Scena

Esempio di movimento

Con 1 AP, un giocatore può spostare qualsiasi / tutti i blocchi in *East Anglia* ad uno o più fino in *Essex*, *Middlesex*, *Rutland*, *Leicester*, e *Lincoln*. Il fiume di confine limita a 3 blocchi che attraversano direttamente a *Rutland*, anche se altri 3 potrebbe arrivare là via *Essex*.

Esempio di Immobilizzazione

Cinque (5) blocchi difendono Chester. Tre (3) blocchi attaccano da Derby e uno (1) da Warwick. Supponendo che i blocchi in Derby sono l'Attacco Principale, un totale di 3 blocchi in Chester sono immobilizzati, ma 2 sono sbloccati e possono uscire eccetto attraversando i confini con Derby o Warwick.

Estuari

I Blocchi a *Glamorgan* che cercano di marciare verso *Somerset*, devono prima passare a *Hereford*, poi a *Gloucester*, e poi a *Somerset*.

I Blocchi non possono muoversi da *Glamorgan* in *Somerset*, *East Yorks* a *Lincoln*, o da *Kent* a *Essex*. Possono fare queste mosse solo con un Movimento via Mare.

I Blocchi non possono fare un Movimento via Mare in *Sud Yorks*, *Hereford*, o *Gloucester*, ma a *Middlesex* (London) che è un porto.

Zone di mare

Blocchi in *Cornowall* possono spostarsi via Mare in una qualsiasi area amichevole o vuota sul Canale della Manica o del Mare d'Irlanda. Blocchi nel *Kent* possono spostarsi via Mare in una qualsiasi area amichevole o vacanti sul Canale della Manica o del Mare del Nord. Blocchi in *Scozia* possono spostarsi via Mare in qualsiasi area amichevole o vacanti al Nord o Mari irlandesi.

Esempio Movimento via Mare

AP2 potrebbero consentire a 4 blocchi di spostarsi per Mare da Calais a Sandwich, o a qualsiasi altro porto del Canale della Manica o in zone del Mare del Nord. Due blocchi potrebbe anche andare in un porto e due blocchi in un altro porto. Due blocchi potrebbe inoltre andare in un porto, e un blocco in un zona non-portuale

Mercenari: i cinque mercenari partono sempre in un'area d'esilio. Sono reclutati semplicemente spostandoli normalmente. I *Gallesi* iniziano nel deposito dei Lancaster e piazzano in ogni area amichevole o vacante nel Galles.

IMPORTANTE: I giocatori *NON* possono aggiungere step ai blocchi esistenti nel corso di una campagna.

6,0 BATTAGLIE

6.1 SEQUENZA DI BATTAGLIA

Le battaglie si svolgono una per una, dopo che tutti i movimenti sono stati completati. Il Giocatore 1 determina quale battaglia viene combattuta per prima. Si rivelano i blocchi di quella battaglia ribaltandoli in avanti per mantenere la *forza* attuale. Dopo che la battaglia è stata completata, si rimettono tutti i blocchi in posizione verticale, poi il giocatore 1 sceglie la prossima battaglia.

6.2 TURNI DELLA BATTAGLIA

Ogni blocco ha un turno di battaglia per Round di Battaglia. Nel suo turno, un blocco può o SPARARE, RITIRARSI o PASSARE, *salvo* che il **Ritiro non è consentito nel Round 1**. La sequenza dei turni dipende dal valore al combattimento. I blocchi "A" vanno prima dei "B", poi i blocchi "C". I blocchi **Difendenti** "A" andranno prima dei blocchi attaccanti "A", e così via.

ECCEZIONE: Bombarde sono **A3** per il round 1, ma **D3** nei round successivi. Non ottengono mai un A3 se entrano in una battaglia come Riserve.

Dopo che tutti i blocchi hanno effettuato un turno di battaglia, un round di battaglia è stato combattuto. Le battaglie si svolgono fino ad un massimo di **quattro (4)** turni di battaglia. I blocchi **Attaccanti** devono ritirarsi durante il **Round 4** nel loro normale turno di battaglia.

6.3 RISERVE IN BATTAGLIA

Un giocatore può attaccare attraverso uno, due o tre confini **diversi**, fino al limite di **ogni** frontiera. Attaccare attraverso quattro diversi confini è vietato. I blocchi che attraversano i vari confini **non** devono iniziare il loro turno nella stessa area.

Un confine (scelto attaccante) deve essere dichiarato di **Attacco principale**. I blocchi che utilizzano gli altri confini sono messi in *riserva*.

ESEMPIO 1: YORK ha 2 blocchi in WILTS e 4 in KENT. Entrambi i gruppi attaccano il SUSSEX. L'attaccante dichiara il KENT suo gruppo d'Attacco principale.

ESEMPIO 2: LANCASTER ha 1 blocco in ognuno di Middlesex, Oxford e Gloucester. Spende AP3, e questi blocchi si combinano per un attacco principale contro 2 blocchi YORK nel Sussex attraverso il confine di fiume Oxford/Sussex.

I blocchi di riserva non possono sparare, ritirarsi, o prendere colpi nel round 1. Arrivano al inizio del Round 2 ed effettuano i turni normalmente.

ECCEZIONE: Se **tutti** i blocchi del difensore nel Round 1 sono eliminati, i blocchi in Riserva di quella fazione **immediatamente** vengono impiegati. Essi non possono sparare fino al Round 2, ma subiscono normalmente i colpi dai blocchi nemici che **non hanno sparato** nel Round 1.

Il **CONTROLLO** cambia se **tutti** i blocchi in difesa sono eliminati nel Round 1. Il Difensore è ora l'attaccante per il resto del combattimento, e deve ritirarsi nel Round 4, se necessario.

I Blocchi mossi dal **Giocatore 2** per rafforzare una battaglia iniziata dal Giocatore 1 sono **Riserve**. Un massimo di **due** confini diversi sono ammessi e le riserve che arrivano combattono a partire dal round 2.

ESEMPIO: il giocatore York attacca l'Essex dal Rutland con 3 blocchi (attacco principale) e dal Middlesex con 2 blocchi. Il giocatore Lancaster ha 2 blocchi in difesa nell'Essex, ma muove 3 blocchi dall'East Anglia in Essex. Nel Round 1 ci sono 3 blocchi dal Rutland che attaccano 2 blocchi difensori in Essex. I blocchi del Middlesex e dell'East Anglia sono **Riserve** che arrivano nel Round 2.

6.4 COLPI IN BATTAGLIA

Ogni blocco nel suo turno di Battaglia lancia tanti dadi quanto la sua *forza* attuale. Un colpo è inflitto per ogni tiro di dado uguale o inferiore al valore di combattimento del blocco.

ESEMPIO: Stanley 3 lancia 3 dadi. Lui è un combattente B2: tutti i risultati di 1 e 2 sono successi, altrimenti manca il colpo.

Tutti i colpi di un blocco sono applicati **immediatamente** al blocco nemico con la **più alta** forza attuale. Se un blocco è eliminato, i colpi in eccedenza si applicano al prossimo blocco nemico con Forza più alta, ecc. Se due o più blocchi hanno la più alta forza, il **proprietario** sceglie quale ridurre.

I blocchi che difendono i propri scudi, corone, cattedrali, e città hanno un vantaggio difensivo di +1 alla potenza di fuoco. Vedi: 2.2/2.3.

6.5 CARICA DEGLI EREDI

L'**erede più anziano** presente in ogni battaglia al momento del fuoco ha la **possibilità** di **caricare**. L'erede che carica colpisce un blocco nemico **nominato** a potenza di fuoco **normale**. I colpi in eccedenza sono **persi**. Se il bersaglio sopravvive alla carica, ottiene **immediatamente** un **bonus di attacco** (Potenza di fuoco normale) contro il blocco che ha caricato.



Riccardo Plantageneto

Duca di Gloucester

Riccardo III, 1452-1485

I nostri spiriti non siano atterriti da sogni pettegoli: La coscienza non è altro che una parola usata dai vigliacchi

Inventata in origine per tener in soggezione i forti. Le nostre armi possenti siano la nostra coscienza, le spade la nostra legge.

In marcia! Coraggiosamente uniti! Avanziamo nel fitto della mischia

Se non per il cielo, allora, tenendoci per mano, per l'inferno!

Riccardo III, atto V, scena III

Reclutamento

Alcune aree contengono due o tre simboli di schieramento. Per esempio, *Northumberland* contiene uno scudo (Northumberland) e una città (Newcastle). Il Lancaster potrebbe spendere 2 AP e reclutare il nobile NORTHUMBERLAND e la leva di NEWCASTLE nello stesso turno. Allo stesso modo, *Est Anglia* contiene due scudi e una città. Qui il giocatore York potrebbe spendere 3 AP e reclutare tre blocchi dal suo deposito - i nobili NORFOLK e SUFFOLK, più la leva di NORWICH.

Esempio di Battaglia

Herbert (A2) e Clarence (B2) attaccano Rivers (B2). La sequenza dei Turni di battaglia per ogni Round è: Herbert (A2), Rivers (B2), e Clarence (B2).

Colpi in Battaglia

A differenza di molti giochi a blocchi, tutti i colpi di un blocco attaccante sono applicate al blocco nemico con la massima resistenza. Solo se questo blocco viene eliminato i colpi in eccesso vengono assorbiti dal successivo blocco più forte. Questo può portare che un blocco chiave nemico sia eliminato da un colpo devastante, non diversamente da ciò che è accaduto al duca di York, Warwick, e Riccardo III.

Attaccante / Difensore

Poiché entrambi i giocatori muovono prima del combattimento, una giocatore può essere il Difensore in alcune battaglie, e l'Attaccante in altre.

Inseguimento

Molte perdite si verificavano nell'inseguimento. Questo è gestito naturalmente dal sistema di gioco. Un blocco che voglia ritirarsi deve attendere il suo normale turno di battaglia. Se il difensore sopravvive a tre Round di Battaglia l'attaccante deve ritirarsi durante il Round 4, ma subisce gli attacchi dei blocchi Difendenti che hanno **prima** il turno di battaglia.

6.6 RITIRATE

Ogni blocco può ritirarsi (invece di attaccare) nel suo turno di Battaglia, ad eccezione del **Round Battaglia 1** in cui **non** possono **mai** ritirarsi.

- I blocchi devono ritirarsi su aree adiacenti *amichevoli* o *vuote*. Essi possono ritirarsi in più aree adiacenti via differenti attraverso diversi confini.
- I blocchi **non** possono ritirarsi attraverso confini che sono stati utilizzati dal giocatore *nemico* per entrare in battaglia. Quando entrambi i giocatori hanno attraversato lo *stesso* confine, solo il giocatore 2 può ritirarsi tramite questo confine.
- Limiti di frontiera si applicano ai blocchi in ritirata in **ogni** Round della Battaglia.
- I blocchi che non possono ritirarsi quando richiesto sono eliminati.

6.7 RAGGRUPPARE

Quando una battaglia si conclude il *vincitore* (Attaccante o difensore) può **Raggruppare**. Tutti i blocchi vittoriosi (comprese le eventuali Riserve) **possono** passare in qualsiasi area adiacente *amichevole* o *vacante*, **mai** in aree *nemiche* o *contese*. I limiti di confine (5.21) sono applicati.

6.8 BLOCCHI ELIMINATI

6.81 Il Re è Morto

Il RE è morto, lunga vita al RE!

L'erede reale più anziano diventa RE nella sua locazione corrente (anche l'esilio) e con la forte attuale **all'inizio** della prossima **Fase di Rifornimento**. La posizione del nuovo Re deve essere annunciata. Se l'erede reale è un anziano *minorenne*, vedere 6.82.

6.82 Morte di un Erede

Gli Eredi sono eliminati *in modo permanente* quando sono uccisi. Il giocatore nemico li tiene **fuori mappa** come una registrazione del gioco.

Quando un erede viene ucciso, il *minorenne* più anziano entra in gioco **all'inizio** del **fase di rifornimento successiva**.

Gli Eredi Reali entrano in qualsiasi area **Corona** amichevole o vuota. Gli eredi del PRETENDENTE entrano in una delle aree **esilio**.

6.83 Morte di un Nobile

I nobili con le **Rose** sono permanentemente eliminati. Altri nobili (e chiese) vanno nella deposito del proprietario a **faccia in giù**. Essi non possono essere reclutati nuovamente in questa campagna.

Eccezione: I blocchi Neville Kent, Salisbury, e Warwick, sono uccisi permanentemente.

6.84 Morte Leva Cittadina

Le leve **cittadine** e **Bombarde** eliminate vanno nella deposito del proprietario a **faccia in giù**. Loro non possono essere reclutate di nuovo in questa campagna.

6.84 Morte di un Mercenario

I Mercenari eliminati vanno nella loro Area natia a **faccia in giù**, ad eccezione dei **Gallese** che vanno a **faccia in giù** nella deposito dei Lancaster. I Mercenari **non possono** essere reclutati ancora in questa campagna.

6.85 Morte di un Ribelle

Il Ribelle, se eliminato va nella deposito del PRETENDENTE a **faccia in giù**. **Non può** essere reclutato di nuovo in questa campagna.

6.9 TIRI AL TRADIMENTO

Alcuni nobili erano inaffidabili sul campo di battaglia e molte sorprendenti vittorie risultarono da tradimenti.

Il **Re**, **Warwick**, e il **Pretendente** possono **ognuno** effettuare un **(1)** tentativo di Tiro al Tradimento a battaglia (se presenti). Un Tiro al tradimento è fatto in un normale Turno di Battaglia **invece** di un attacco o una ritirata. Scegli un blocco nemico (non in Riserva) e lancia tanti dadi quanti la Valutazione Fedeltà del bersaglio. Se tutti i numeri (non il totale) sono **PARI** il blocco defeziona nella tua Riserva con l'attuale forza e combatte normalmente dal turno successivo.

ESEMPIO: *il Lancio al Tradimento è fatto dal RE per convertire NORTHUMBERLAND, lealtà 2. Due dadi vengono lanciati. Se entrambi i numeri sono pari, NORTHUMBERLAND defeziona.*

Lo stesso blocco può subire tre Tiri al Tradimento in una battaglia, uno ciascuno per la carta **TRADITORE**, il **PRETENDENTE** e **Warwick**. Un lancio al Tradimento non può essere fatto, nella stessa battaglia, per recuperare un blocco che defeziona.

6.91 Warwick

Kent e **Salisbury** hanno un piccolo Scudo "Warwick" invece di una valutazione alla fedeltà. Questi blocchi hanno un rating Fedeltà di 2, ma solo di 1 se Warwick sta facendo il tiro per il tradimento.

WARWICK non può effettuare un tiro tradimento su **Northumberland** o **Westmoreland**.

7.0 FASE DI RIFORNIMENTO

7.1 LIMITI AL RIFORNIMENTO

Ogni area può rifornire fino a quattro (4) blocchi senza penalità. Quando più quattro blocchi esistono in una zona nella FASE DI RIFORNIMENTO, **ogni** blocco in eccedenza (a scelta del proprietario) è ridotto di uno step. I **blocchi eliminati** per limite di rifornimento sono trattati come per 6.8.



Enrico Tudor

Enrico VII, 1457-1509

Se segreti poteri ispirano la pura verità ai miei pensieri profetici,

Questo bel ragazzo farà la felicità del nostro paese.

I suoi sguardi sono pieni di serena maestà,

Il suo capo è adatto per natura a portare la corona,

La mano a reggere uno scettro, e lui stesso

Appare pronto a benedire, al momento giusto, un trono regale.

Enrico VI, parte 3, atto IV, scena VI.

Esempio Turno di Gioco

- Distribuzione delle forze come in 4.4 e 4.5.

Turno di Gioco 1

• **Carte Giocate:** York 3, Lancaster 3, Le carte sono in parità, ma il PRETENDENTE (York) è il giocatore 1 nei pareggi.

• **York (Player 1):** Muove via Mare WARWICK e SALISBURY da *Calais* in *East Anglia* (porto a porto così muove via mare entrambi al costo di 1 AP). Recluta il **nobile** NORFOLK e la LEVA DI NORWICH in *East Anglia* a completare le 3 azioni.

• **Lancaster (Player 2):** Muove il blocco Oxford in Middlesex. Sposta il blocco Beaumont nel Middlesex. La Bombarda viene reclutata e dislocata nel Middlesex.

• **Fase di Rifornimento:** Non sono state create battaglie- Nessun giocatore ha problemi di approvvigionamento. Entrambi i giocatori ora giocano una nuova carta e un altro turno ha inizio.

Tradimento in Battaglia

Molte battaglie sono state decise dal tradimento. *La battaglia di Northumberland* finì con una vittoria Yorkista dopo che Lord Gray, difendose dell'ala sinistra Lancastriana, passò a sostenere gli York.

Più famosa di tutte è stata *la battaglia di Bosworth* in cui Stanley disertò ai Lancaster prima della battaglia, e Northumberland, rifiutò di combattere con un pretesto che portò un terzo dell'esercito di Riccardo III fuori dalla lotta.

Defezione dei Nobili

A differenza di *Hammer of the Scots*, i nobili in questo gioco possono cambiare fazione solo a seguito di un Tiro al Tradimento in una battaglia. Essi non passano automaticamente all'avversario se vengono uccisi. Invece, gli eredi, le rose, e i Neville sono morti definitivamente, mentre gli altri tornano nel deposito del proprietario.

CITTÀ: Il limite di rifornimento nelle aree contenenti una città è di **cinque (5)** blocchi.

7.2 LIMITI IN ESILIO

Calais e **Francia** possono rifornire ciascuno fino a quattro (4) blocchi, più i mercenari locali. **Irlanda** e **Scozia** sono in grado di rifornire due (2) blocchi più i mercenari locali. I blocchi extra (a scelta proprietario) sono soggetti a una **normale penalità di rifornimento**. I blocchi extra (A scelta del proprietario) sono inoltre inviati alla deposito del giocatore durante il Reset della Campagna (8.5). Quindi, con tre blocchi York in Irlanda, ma col blocco Irlandese assente, un esiliato è soggetto ad una perdita di step in ogni FASE DI RIFORNIMENTO. Se ancora in sovrannumero, un esiliato (a scelta del proprietario) va nella deposito al reset.

8,0 TURNO POLITICO

Una campagna termina quando tutti e sette (7) i Turni di Gioco sono stati giocati. Viene ora giocato un turno politico durante il quale il PRETENDENTE può usurpare il trono, e gli eserciti si preparano per la prossima campagna. Gioca le azioni politiche nell'esatto ordine dato.

8.1 SMOBILITAZIONE DELLA LEVA

Leve cittadine, bombarde, e Gallesi ritornano nella deposito del proprietario. I **Mercenari** tornare nelle loro aree. Il blocco **Ribelli** viene smobilitato.

8.2 USURPAZIONE

L'Usurpazione si verifica quando il PRETENDENTE controlla la **maggioranza** dei nobili ed eredi. Ogni blocco chiesa conta come un (1) nobile. L'occupazione di Londra (Middlesex) conta anche come un (1) nobile.

Escludere i blocchi in esilio, sull'*Isola di Man* o nei depositi. In pareggi sono vinti dal Re

Se l'usurpazione si verifica, l'**erede più anziano** del PRETENDENTE diventa RE. Il precedente RE viene deposto e deve andare in esilio come PRETENDENTE.

8.3 PRETENDENTE TORNA A CASA

Il PRETENDENTE ed i suoi eredi sulla mappa **devono** andare in esilio. I Nobili/chiesa sulla mappa tornano al loro scudo/cattedrale, ma se è occupato dal nemico, allora nel deposito amico.

NOTA: Warwick non può tornare a **Calais** se è alleato con i **Lancaster**. Soggetti ai limiti in Esilio (7,2), i nobili **SALISBURY** e **KENT** (se Yorkisti) possono anche andare a **Calais** se il loro scudo (scudi) è occupato dal nemico. Questi tre Neville possono anche andare nei reciproci scudi qualora il suo proprietario sia morto.

8.4 IL RE TORNA A CASA

Il RE e gli eredi reali sulla mappa ritorno ai loro scudi o in qualsiasi area della corona. I Nobili/chiesa sulla mappa tornano al loro proprio scudo/cattedrale, ma se occupato dal nemico, allora nella deposito amica.

IMPORTANTE: per entrambi i giocatori, i blocchi attualmente in esilio devono rimanere in esilio.

8.5 RESET DELLA CAMPAGNA

Tutti i blocchi a **faccia in giù** nel deposito sono **rialzati** e sono disponibili per essere reclutati nella campagna che sta per iniziare. Spostare il blocco **Ribelli** nel deposito del PRETENDENTE. **Tutti blocchi nei depositi e sulla mappa sono riportati a piena forza.**

Mescolare tutte e 25 le carte e distribuirne sette (7) ad ogni giocatore per la prossima campagna.

9.0 VITTORIA

Eliminare tutti e cinque (5) gli eredi nemici per una vittoria istantanea. Altrimenti, dopo la terza campagna, giocare fino all'usurpazione(8.2) del Turno Politico. Chi è il RE vince il gioco.

9.1 CLARENCE & EXETER

Due eredi, EXETER (Lancaster) e CLARENCE (York) sono soggetti a tiri al tradimento e possono disertare all'altra parte. Non possono defezionare, se **sono** il RE o il PRETENDENTE. Se defezionano:

- Non sono gli eredi per la loro nuova fazione, solo nobili che contano per usurpazione.
- Non sono gli eredi (o nobili) per la loro parte originale, ma recuperano tale status qualora defezionino per quella parte.
- Essi possono essere giustiziati (eliminato) durante qualsiasi FASE DI RIFORNIMENTO per assicurarsi che mai ritornino alla loro fazione originale.
- Nessun erede minore è attivato per sostituirli a meno che l'erede sia ucciso o giustiziato.
- In caso di necessità tornare a casa come un nobile nemico, EXETER va in Cornwall, e CLARENCE in qualsiasi scudo York libero, altrimenti nel deposito amico.

CREDITS

Game design: Tom Dalgliesh, Jerry Taylor
Sviluppatore: Grant Dalgliesh
Art/Graphics: National Portrait Gallery
Mark Mahaffey, Tom Dalgliesh
Collaboratori: Kevin Duke, Stan Hilinski
Mark Kwasy, Nate Merchant
Bill Powers, David Rayner
Joe Schweninger, Mike Spurlock

COLUMBIA GAMES, INC
POB 3457, BLAINE - WA 98231 USA
360/366-2228 - 800/636-3631 (toll free)
For game updates and discuss
www.columbiagames.com

INDICE

Area Amichevole	2.1
Area e Controllo	2.1
Battaglie	6.0
Catiche	6.5
Colpi	6.4
Riserve	6.3
Ritirate	6.6
Turni	6.2
Blocchi	3.0
Bombarde	3.24, 5.4, 6.2
Carte	1.1, 5.1, 8.5
Carte Evento	5.1
Cattedrali	2.5
Chiesa	3.23
Città	2.4
Clarence & Exeter	9.1
Corone	2.3
Dispiegamento	4.0
Eliminazione	6.8
Eredi	3.21
Arrivo	4.5
Morte	6.82
Esilio	2.7, 8.3
Fase di Rifornimento	1.4, 7.0
Galles	2.6
Immobilizzazione	5.22
Iniziativa	1.1
Irlanda	2.71
Isole	2.82
Leve cittadine	3.24
Dispiegare	5.4
Eliminare	6.84
Smobilitare	8.1
Lealtà	3.13, 6.9
Limiti di Confine	5.21
Mercenari	3.25
Mari e Zone di Mare	2.8
Movimento	5.0
Movimento Marittimo	5.3
Movimento Terrestre	5.2
Movimento marittimo	5.3
Nobili	3.22
Morte	6.83, 8.5
Scudi	2.2, 8.3, 8.4
Pretendente	3.21
Porti	2.83, 5.31
Raggruppamento	6.7
Re	3.21, 6.9
Morte	6.81
Usurpazione	8.2
Reclute	5.4
Ribelle	3.26, 5.4, 6.85
Ritirate	6.6
Scozia	2.72
Scudi	2.2
Setup	4.0
Tradimento	6.9
Turni di Gioco	1.0
Turno Politico	8.0
Usurpazione	8.2
Valore Combattimento	3.12
Vittoria	9.0
Warwick	3,13, 6.83,6.9, 8.3