

Alberto Barbieri, Marco Garavaglia, P.S. Martensen

RADETZKY

Milano 1848



REGOLAMENTO

RADETZKY

Milano 1848

Autori:

Alberto Barbieri, Marco Garavaglia, P.S. Martensen,
con la collaborazione di Marco Alberto Donadoni.



Giocatori: 1-5



Età: 8+



Durata: 45-90'

Panoramica di Gioco

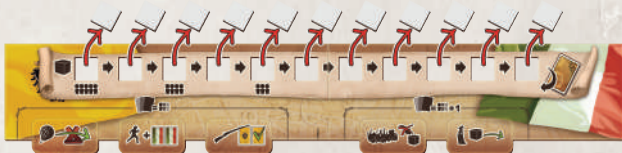
La battaglia passata alla storia come “Le Cinque Giornate di Milano” ebbe luogo tra il 18 e il 22 marzo 1848, liberando la città dal dominio austriaco. In quel momento le forze migliori di Milano riuscirono a collaborare, nonostante radicate rivalità o idee spesso diverse tra loro, nel solco di un fermento civico e politico che avrebbe, da lì a pochi anni, raggiunto tutta l’Italia. I nomi che abbiamo scelto di usare negli esempi di gioco sono quelli dei protagonisti principali della vicenda. Troverete una breve nota storica alla fine del regolamento.

In questo gioco guiderete le fazioni italiane e dovrete combattere insieme contro l’esercito austriaco, che si muoverà automaticamente seguendo una strategia di occupazione sistematica delle varie zone della città. Solo la gestione coordinata delle azioni a vostra disposizione vi permetterà di sconfiggere il potentissimo Maresciallo Radetzky e issare sul Castello Sforzesco la bandiera tricolore!

Contenuto



1 Plancia di gioco, raffigurante la mappa di Milano delimitata dalle Mura Spagnole, demolite successivamente nel XIX secolo.



1 Plancia Gioco Avanzato

110 carte formato 58x88, divise in:



16 carte Zona



33 carte Austria



60 carte Italia



1 carta Primo giocatore
(con riassunto del turno Austriaco)



5 pedine Patriota,
in 5 colori



1 cubo Combattimento



50 cubi Soldato Austriaco



1 cartonato
raffigurante Radetzky



5 tasselli Aiuto

Lato Eroico

Lato Base



11 tasselli Zona Conquistata



5 tasselli Barricata Mobile



Queste regole

Scopo del Gioco

Conquistare almeno 5 Zone senza che gli Austriaci ne conquistino altrettante o più.

Modalità di Gioco Base

Nella prima parte del presente regolamento descriveremo il funzionamento della modalità di gioco Base. **Raccomandiamo di giocare la prima partita con questa versione, che rispetto a quella Avanzata contiene un set di regole ridotto.** Vincere non sarà comunque semplice!

Le regole per la partita in Solitario sono al termine del manuale.

Preparazione

In caso di partita a 2 giocatori, preparate il gioco seguendo le regole per 3 giocatori, dopodiché leggete l'apposito capitolo a pag. 17.

1. Posizionate sul tavolo la Plancia di gioco, in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
2. Posizionate sulla Plancia i mazzi di carte Zona, Austria e Italia, negli spazi ad essi dedicati.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la pedina Patriota corrispondente.
4. Determinate casualmente il Primo Giocatore, che riceve la relativa carta.
5. Preparate i Soldati da usare durante la partita in base al numero di giocatori: 44 per 3 giocatori, 47 per 4 giocatori e 50 per 5 giocatori. Lasciate gli eventuali Soldati inutilizzati nella scatola.
6. Rivelate la prima carta del mazzo Zona e ponetela accanto alla Plancia di gioco. Questa carta è ora definita **Disponibile** (cioè potrete Conquistare la Zona ad essa associata - vedere pag. 6). Posizionate Radetzky e 3 Soldati sulla Zona corrispondente sulla mappa.
7. Posizionate gli altri Soldati Austriaci come segue:
 - a. Rivelate dal mazzo Zona un numero di carte pari al numero di giocatori e posizionate 2 cubetti Soldato su ciascuna delle Zone indicate.
 - b. Ripetete l'operazione con un pari numero di Zone su cui posizionare 1 Soldato
 - c. Rimischiate le carte rivelate nei punti 7.a e 7.b nel mazzo Zona, che va rimesso sull'area ad esso dedicata, a faccia in giù.
 - d. La carta corrispondente alla Zona su cui si trova Radetzky resta accanto alla plancia di gioco, a faccia in su.
ESEMPIO 1: *in una partita a 4 giocatori estraete 1 Zona su cui posizionare Radetzky e 3 Soldati, 4 Zone su cui posizionare 2 Soldati e poi altre 4 su cui posizionare 1 Soldato. In totale ci saranno 15 Soldati sulla plancia.*
8. A partire dal Primo Giocatore e in senso orario, pescate 4 carte a testa dal mazzo Italia.
9. A partire dal Primo Giocatore e in senso orario, posizionate i vostri Patrioti sulla Plancia. I Patrioti possono essere messi solo in Zone senza Soldati. È possibile posizionare più Patrioti per Zona.
10. Il primo Round di gioco può avere inizio.

NOTA: la Plancia Gioco Avanzato, i tasselli Aiuto e Barricata Mobile e il cubo Combattimento non vengono utilizzati in questa modalità e possono essere riposti nella scatola.

Come si gioca

Ciascun Round di gioco si compone delle seguenti fasi:

1. Turni individuali dei giocatori
2. Turno austriaco, diviso in:
 - a. Controllare il Castello
 - b. Conquistare Zone Austriache
 - c. Controllo delle condizioni di vittoria
 - d. Arrivo di nuovi Soldati
3. Nuovo Round



Fase 1: I turni individuali dei Giocatori

A partire dal Primo giocatore e in senso orario, ciascun giocatore ha a disposizione **un massimo di 3 AZIONI**, a scelta fra le seguenti:

- Muoversi
- Conquistare una Zona
- Combattere contro i Soldati
- Combattere contro Radetzky
- Ripristinare la propria mano

IMPORTANTE: nel gioco è consentito parlare! Accordatevi con i vostri compagni di squadra per decidere cosa fare.

MUOVERSI

Potete muovere il vostro Patriota in una qualsiasi Zona adiacente a quella in cui si trova. Ignorate le Barriere disegnate sulla mappa. Ciascun movimento costa un'Azione.

Se entrate nella Zona in cui si trova Radetzky, o se vi ci trovate in seguito a un suo spostamento, non potete muovervi finché non se ne andrà. Potrete eseguire le Azioni *Combattere contro Radetzky* o *Ripristinare la propria mano*.

È possibile muoversi normalmente in Zone che contengono Soldati o che siano già Conquistate da una delle due Fazioni.



CONQUISTARE UNA ZONA

Se il vostro Patriota si trova su una **Zona Disponibile** (vedere punto 6 della Preparazione), e **se su tale Zona non ci sono né Soldati né Radetzky**, potete utilizzare un'Azione per Conquistarla. Mettete un gettone Zona Italiana su di essa e riponete la carta corrispondente nella scatola. Una volta Conquistata, la Zona non potrà più essere perduta. Ora la vittoria della partita è più vicina!

ZONE DISPONIBILI

All'inizio della partita, gli Austriaci controllano la maggior parte della città. Gli Italiani devono attendere di avere l'occasione giusta per Conquistare una Zona. Una Zona che può essere Conquistata è detta **Disponibile** ed è rappresentata nel gioco dalla carta Zona corrispondente, posizionata a faccia in su vicino alla plancia.

Non potete Conquistare una Zona finché la carta corrispondente non è rivelata. Gli Austriaci, invece, non hanno questa limitazione e possono Conquistare qualsiasi Zona (vedere pagina 10).

COMBATTERE CONTRO I SOLDATI

Se nella Zona dove si trova il vostro Patriota è presente almeno un Soldato, potete decidere di combatterlo, come segue:

- 1** Rivelate una carta del mazzo Austria e osservate l'icona riportata in alto
- 2** Giocate una carta dalla vostra mano, seguendo questa tabella per determinare quale delle due vinca lo scontro:
 - Le Spade vincono contro la Mappa
 - La Mappa vince contro la Palla di cannone
 - La Palla di cannone vince contro le Spade.
 - Se due carte hanno la stessa icona, pareggiano.

NOTA: le icone sono state scelte appositamente per richiamare Carta, Forbice e Sasso, in modo da rendere più facile ricordare le combinazioni di vittoria.

Ignorate le altre icone presenti sulle carte Italia. Non vengono prese in considerazione durante l'Azione Combattere (né durante nessun'altra Azione disponibile nella modalità di gioco Base).

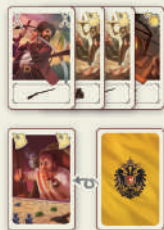
Si possono verificare i seguenti casi:

- a. Se **la carta Italiana vince** contro quella Austriaca, mettete 1 Soldato nell'area Lente, sulla plancia. Ora dovete decidere se continuare il Combattimento o fermarvi:
 - Se continuate, ripartite dal punto 1.
 - Se vi fermate, rimettete nella riserva generale tutti i Soldati sconfitti presenti nell'area Lente, eliminandoli in questo modo dalla Plancia.
- b. Se **la carta Italiana perde** contro quella Austriaca, il combattimento termina immediatamente. Lasciate tutti i Soldati nella Zona, rimettendovi eventualmente quelli presenti nell'area Lente.
- c. Se **la carta Italiana pareggia** con quella Austriaca, **DOVETE** ripartire dal punto 1, rivelando una nuova carta Austriaca e giocando una nuova carta Italiana. Se non avete più carte in mano, il combattimento è perso. Agite esattamente come descritto nel paragrafo b.

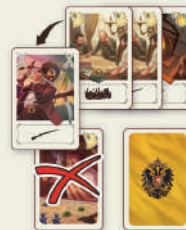
- 3** A fine combattimento, mettete tutte le carte giocate nella pila degli scarti dei rispettivi mazzi, a faccia in su. Quando un mazzo è esaurito, ricomponetelo rimischiando la pila.

IMPORTANTE: è sempre obbligatorio rispondere a una carta Austriaca giocandone una Italiana dalla propria mano, anche nel caso in cui la vostra carta perda. Non potete conservarla per uso futuro.

ESEMPIO 2



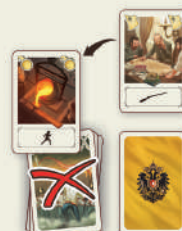
2.1: Il Patriota di **Carlo** si trova su una Zona che contiene 3 Soldati. **Carlo** ha le carte riportate in figura (Spade, Mappa, Mappa e Palla di cannone) e decide di combattere. Rivela una carta Austriaca: è una Mappa.



2.2: Gioca le Spade e la sconfigge. Mette quindi un Soldato nell'area Lente. A questo punto può decidere se proseguire o no e decide di farlo.



2.3: Rivela una nuova carta Austriaca. È una Mappa. **Carlo** non possiede Spade, quindi gioca una Mappa dalla sua mano.



2.4: Trattandosi di un pareggio, deve rivelare immediatamente una nuova carta Austriaca.

La carta è Spade. **Carlo** la sconfigge giocando la Palla di cannone. Posiziona un secondo Soldato sull'area Lente.

A questo punto, **Carlo** ha in mano solo una carta Mappa e decide di fermarsi. Rimuove dalla plancia i due Soldati presenti nell'area Lente, mentre sulla Zona ne rimane uno. Tutte le carte giocate sono scartate.

L'UNIONE FA LA FORZA: se nella Zona in cui si svolge il Combattimento ci sono più Patrioti, le carte Italiane possono essere giocate dalla mano di ciascun giocatore presente, in qualsiasi ordine. È comunque il giocatore di turno a decidere se fermarsi o proseguire.

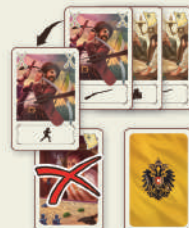
ESEMPIO 3



3.1: Il Patriota di **Bartolomeo** si trova su una Zona che contiene 3 Soldati.

Bartolomeo ha le carte riportate in figura (Spade, Spade, Mappa, Mappa) e decide di combattere.

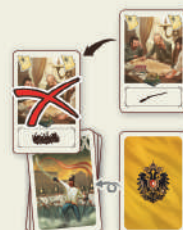
Rivela una carta Austriaca: è una Mappa.



3.2: Gioca le Spade e la sconfigge. Mette quindi un Soldato nell'area Lente. A questo punto può decidere se proseguire o no e decide di farlo.



3.3: Rivela una nuova carta Austriaca. È Spade. Bartolomeo gioca Spade dalla sua mano.



3.4: Trattandosi di un pareggio, deve rivelare immediatamente una nuova carta Austriaca.

La carta è di nuovo Spade.

Bartolomeo perde, ma deve comunque giocare una delle sue due carte Mappa. Il Soldato presente sull'area Lente torna nella Zona dove si trova il Patriota e tutte le carte giocate sono scartate.

COMBATTERE CONTRO RADETZKY

ATTENZIONE: Se Radetzky è presente in una Zona in cui si trova il vostro Patriota, non potete né muovere, né combattere contro i Soldati finché Radetzky non se ne va.

Il combattimento contro Radetzky si basa sullo stesso principio di quello contro i Soldati, ma in questo caso dovete rivelare 3 carte Austriache insieme e dovete sconfiggerle tutte e tre, giocando quindi 3 carte Italiane, **ognuna delle quali** vinca contro una di quelle Austriache. Se ciò non si verifica, il combattimento è perso e le 3 carte giocate vanno scartate (è comunque obbligatorio giocarne 3).

Anche in questo caso, se più di un Patriota è presente sulla Zona, le carte Italiane possono essere giocate da qualsiasi giocatore presente.

È MOLTO DIFFICILE SCONFIGGERE RADETZKY DA SOLI!

Se Radetzky viene sconfitto, si verificano i seguenti effetti:

1. Rimuovete **3 Soldati** dal Castello Sforzesco, rimettendoli nella riserva generale.
2. Rivelate la **carta Zona** in cima al mazzo. Essa è immediatamente aggiunta a quelle **Disponibili** (vedere punto 6 della Preparazione).
3. Muovete **Radetzky** su tale Zona, senza aggiungere alcun Soldato.

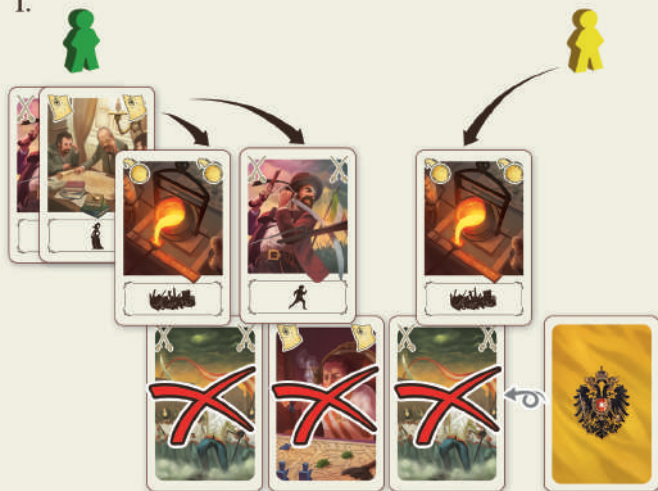
ESEMPIO 4



4: Il Patriota di **Luciano** si trova sulla Zona dove è presente Radetzky. **Luciano** ha le carte riportate in figura (Spade, Spade, Mappa, Palla di cannone) e decide di combatterlo. Estrae quindi 3 carte dal mazzo Austria, che sono Spade, Spade e Mappa. Sconfigge la prima carta Spade con la Palla di cannone, sconfigge la Mappa con le Spade, ma la seconda carta Spade può essere al massimo pareggiata. Lo scontro è perso. Tutte le carte sono scartate.

ESEMPIO 5

1.



2.



3.



5: I Patrioti di **Luciano** e **Gabrio** si trovano sulla Zona dove è presente Radetzky.

Luciano ha le carte riportate in figura (Spade, Spade, Mappa, Palla di cannone) e decide di combatterlo. Estrae quindi 3 carte dal mazzo Austria, che sono Spade, Spade e Mappa. Sconfigge la prima carta Spade con la Palla di cannone, sconfigge la Mappa con le Spade. Resta da sconfiggere una carta Spade, quindi **Gabrio** gioca una Palla di cannone dalla sua mano. Il combattimento è vinto. I giocatori rimuovono 3 Soldati dal Castello Sforzesco, dopodiché estraggono la carta n. 4 dal mazzo Zona, mettendola accanto alle altre carte Disponibili e posizionano Radetzky sulla mappa, di conseguenza.

RIPRISTINARE LA PROPRIA MANO

Potete usare un'Azione per pescare carte dal mazzo Italia fino ad averne in mano 4.

ATTENZIONE: la vostra mano tornerà automaticamente a 4 carte all'inizio del prossimo round, però a volte può essere utile effettuare questa Azione per seguire particolari strategie di gioco.

Consigli di gioco: è possibile Combattere con la prima Azione, Ripristinare con la seconda e Combattere nuovamente con la terza, oppure è possibile Ripristinare la mano come terza Azione in attesa che un altro Patriota arrivi nella vostra stessa Zona in modo tale da poter usare le carte così ottenute in un Combattimento nel suo turno.

Le Azioni sono facoltative, possono essere svolte in qualsiasi ordine e possono essere ripetute.

Consiglio di gioco: a volte può convenire effettuare un Combattimento, decidere di fermarsi per eliminare i Soldati sconfitti dall'area Lente e riporli nella riserva, e poi iniziare immediatamente un nuovo Combattimento contro altri Soldati presenti nella stessa Zona, utilizzando le carte rimaste nella propria mano: così facendo si spende un'Azione in più, ma c'è maggiore certezza di rimuovere Soldati dalla mappa.

Quando il giocatore di turno ha utilizzato tutte e 3 le proprie Azioni, il turno passa al giocatore alla propria sinistra. Alla fine del turno dell'ultimo giocatore (quello a destra del Primo), la fase 1 finisce e si passa al Turno Austriaco.

Fase 2: Turno Austriaco

Il turno Austriaco si compone delle seguenti fasi:

2.A: Controllare il Castello

Se il Castello Sforzesco contiene 10 Soldati o più, essi si riversano sulla mappa! Posizionate 1 Soldato per ogni Zona che non sia già stata Conquistata da Italia o Austria. Iniziate dalla numero 1 e proseguite in ordine. Se, arrivati alla numero 16, ci sono ancora Soldati da posizionare, ripartite dalla n. 1.

2.B: Conquistare Zone Austriache

Una Zona viene conquistata dall'Austria se **in questa fase** contiene almeno 4 Soldati in più rispetto al numero di Patrioti presenti. In tal caso, rimettete tutti i Soldati nella riserva e mettete un gettone Austria su di essa. Rimuovete la carta Zona corrispondente dal gioco, eventualmente cercandola nel mazzo (in tal caso, rimischiatelo).

Una volta Conquistata dall'Austria, la Zona è persa per sempre.

IMPORTANTE: l'Austria non può mai Conquistare Zone al di fuori di questa Fase!

ESEMPIO 6



6: Sulla Zona n. 3 ci sono 4 Soldati e nessun Patriota, quindi diventa Austriaca. Sulla Zona n. 6 ci sono 5 Soldati, ma anche 2 Patrioti, quindi non viene Conquistata.

2.C: Controllo delle condizioni di Vittoria

Questo controllo può avere due esiti:

1. Almeno una Fazione ha conquistato cinque o più Zone.

In tal caso la partita finisce immediatamente e la vittoria va alla Fazione che ha conquistato il maggior numero di Zone.

In caso di pareggio, la vittoria va all'Austria

2. **Nessuna Fazione ha conquistato almeno cinque Zone.**
Si procede con la fase 2.D e poi con un nuovo Round di gioco.

2.D: Arrivo di nuovi Soldati

1. Il Primo Giocatore prende dalla riserva generale le seguenti quantità di Soldati, da usare per svolgere i punti successivi:
 - a. in 3 giocatori: 11 Soldati
 - b. in 4 giocatori: 13 Soldati
 - c. in 5 giocatori: 15 Soldati

In caso di partita a 2 giocatori consultate l'apposito capitolo a pag. 17.

IMPORTANTE: se nella riserva non ci sono abbastanza Soldati, la partita termina immediatamente con la vittoria dell'Austria!

2. Aggiungete un Soldato in ogni Zona in cui ce ne sia almeno 1, seguendo l'ordine di numero delle Zone, da 1 a 16. La presenza di Patrioti o di Radetzky non impedisce l'arrivo del nuovo Soldato.
3. Estraiete una nuova carta Zona e mettetela fra quelle **Disponibili**. Posizionate Radetzky su di essa, dopodiché posizionate un Soldato su tale Zona.
4. Posizionate un Soldato su ciascuna Zona non ancora Conquistata da nessuno adiacente a quella su cui si trova Radetzky.

IMPORTANTE: in questo caso, le Barriere disegnate sulla plancia contano! Se fra la Zona su cui si trova Radetzky e quella adiacente c'è una Barriera, il Soldato non va posizionato su quest'ultima. Se i Soldati presi dalla riserva durante il punto 1 non bastano, iniziate da quella con meno Soldati (quindi per prime quelle vuote). In caso di parità, seguite l'ordine numerico.

5. Se durante i punti 2, 3 e 4 non avete usato tutti i Soldati presi dalla riserva durante il punto 1, posizionate i rimanenti nel Castello Sforzesco.

▶▶▶ ATTENZIONE: TUTTI I PASSAGGI DAL 2.A AL 2.D SONO RIASSUMTI SUL RETRO DELLA CARTA PRIMO GIOCATORE. I PRIMI DUE PUNTI VANNO EFFETTUATI SEMPRE, GLI ALTRI 4 SOLO SE LA PARTITA NON FINISCE.

ESEMPIO 7



Fase 2A: Inizia il turno Austriaco. Il Castello contiene 10 Soldati, che si riversano quindi sulle Zone n. 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11. Non si aggiungono Soldati alla Zona n. 4, ormai Conquistata dall'Italia.



Fase 2B: Le Zone 1 e 2 diventano Austriache, perché contengono 4 Soldati in più rispetto al numero di Patrioti presenti. Grazie alla presenza di **Gabrio**, la Zona 5 non viene conquistata nonostante ci siano 4 Soldati.



Fase 2D: Trattandosi di una partita a 4 giocatori, vengono messi in gioco 13 Soldati.

I primi 9 vengono aggiunti alle Zone 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13 dove già c'erano dei Soldati, dopodiché viene estratta una nuova carta Località.

È la numero 16. Vi viene collocato Radetzky insieme a 1 Soldato. Viene collocato 1 Soldato anche sulle Zone 13 e 15, adiacenti alla Zona 16 indicata sulla carta. Non viene collocato nessun Soldato sulla Zona 11 a causa della Barriera, né sulla zona 12 perché già Conquistata dall'Italia.

Infine, l'ultimo dei 13 Soldati va nel Castello.

Fase 3: Nuovo Round

1. La carta Primo Giocatore si sposta in senso orario.
2. A partire dal nuovo Primo Giocatore e in senso orario, tutti ripristinano la loro mano a 4 carte.
3. Il nuovo round riparte dalla fase 1.

Livelli di Difficoltà

Il livello di difficoltà del gioco può essere variato facilmente modificando il numero di Soldati Austriaci da usare nella fase 2.D. Aumentatelo se volete una partita più difficile da vincere, o diminitelo se la volete più semplice. Consigliamo di variare il numero di una sola unità per volta, perché gli effetti saranno subito visibili.

Inoltre, avete la facoltà di decidere quante informazioni potete dare riguardo alle carte che avete in mano. Ovviamente, poterle descrivere completamente rende la partita molto più semplice e non poter dire nulla la rende molto più difficile. Consigliamo di adottare vie di mezzo, come per esempio dire quante diverse icone avete in mano, ma senza dire quali.

Modalità di Gioco Avanzata

Questa modalità di gioco introduce nuove regole che rendono più forti sia la fazione Italiana, sia quella Austriaca.

Preparazione

Eseguite la preparazione come nella modalità Base, con l'aggiunta dei seguenti passi:

- Posizionate la plancia **Gioco Avanzato** sul tavolo, sotto alla plancia **Principale**, completa dei tasselli **Aiuto**, come riportato nella figura dell'esempio 8. I tasselli devono tutti mostrare il lato **Base**.
- Posizionate il cubo **Combattimento** nello spazio riportante il numero di giocatori presenti nella partita.

In caso di partita a 2 giocatori consultate l'apposito capitolo a pag. 17.

Inoltre, in questa versione la carta **Zona** estratta nel punto 6 (quella relativa alla posizione di **Radetzky**) va posizionata a sinistra della plancia di **Gioco Avanzato**, fra quelle **Non Disponibili**.

I capitoli **SCOPO DEL GIOCO** e **COME SI GIOCA** rimangono immutati.

Fase 1: I turni individuali dei Giocatori

Avete a disposizione fino a 3 Azioni come nella modalità Base, ma con le seguenti modifiche o aggiunte:

AZIONE MODIFICATA: MUOVERSI

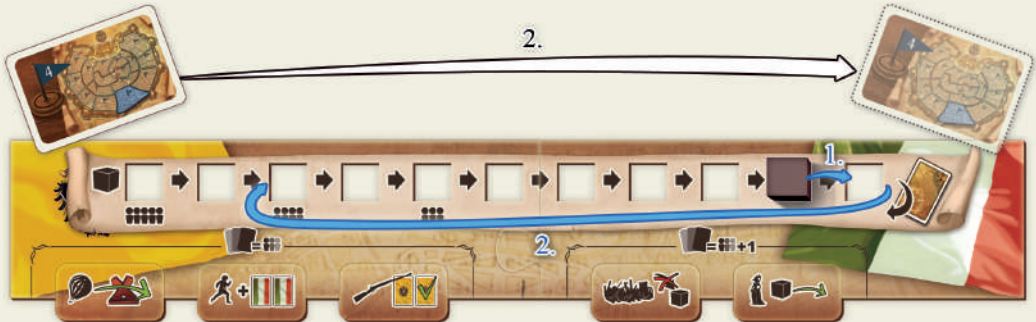
Le **Barriere** sulla plancia valgono anche per i **Patrioti**. Non potete attraversarle.

AZIONE MODIFICATA: COMBATTERE CONTRO I SOLDATI

Al termine di un **Combattimento**, il cubo **Combattimento** viene mosso in base al suo esito:

- In caso di vittoria degli **Italiani** avanza di una casella verso destra per ogni **Soldato** sconfitto. Nel momento in cui il cubo supera l'ultima casella, riportatelo sulla casella di partenza, scegliete immediatamente una delle carte **Non Disponibili** e spostatela fra le **Disponibili**. Nel raro caso in cui non ci fossero carte **Non Disponibili**, pescate la prima carta del mazzo **Zone** e mettetela fra le **Disponibili**. Fatto ciò, effettuate gli eventuali avanzamenti rimasti.
- In caso di vittoria degli **Austriaci**, il cubo **Combattimento** retrocede di una casella verso sinistra, indipendentemente dal numero di **Soldati** presenti. Non può retrocedere oltre la casella di partenza.

ESEMPIO 8



8.1: I giocatori hanno vinto un combattimento sconfiggendo 3 Soldati. Il cubo **Combattimento** si trova sul penultimo spazio. Con il primo movimento raggiunge l'ultimo spazio, con il secondo torna alla partenza e una carta **Non Disponibile** diventa **Disponibile**.



8.2: Dopodiché, con il terzo movimento, il cubo raggiunge il secondo spazio.

ZONE DISPONIBILI E NON DISPONIBILI

Nel gioco Avanzato, le Zone non possono essere più essere Conquistate facilmente come nel Base. Bisogna prima eliminare abbastanza Soldati per ridurre la forza Austriaca nella città. Ciò è rappresentato nel gioco dal cubo Combattimento e dal tracciato sulla plancia Gioco Avanzato.

A differenza di ciò che accade nel gioco Base, quando una nuova carta Zona viene rivelata, non è immediatamente **Disponibile** per essere Conquistata dagli Italiani. Posizionatela a sinistra della plancia Gioco Avanzato, come **Non Disponibile**. Le carte in quest'area rappresentano Zone che stanno per ribellarsi, ma non sono ancora pronte per la rivolta contro l'avversario.

Dopo aver sconfitto un numero sufficiente di Soldati, una delle Zone **Non Disponibili** diventerà **Disponibile** e potrà essere Conquistata normalmente.

PRECISAZIONE: COMBATTERE CONTRO RADETZKY

L'azione Combattere contro Radetzky rimane esattamente uguale a quella nella versione Base. Ciò significa che:

- Il cubo Combattimento non viene mosso né in caso di vittoria, né in caso di sconfitta.
- Se sconfiggete Radetzky, la nuova Zona che viene rivelata va immediatamente fra le carte **Disponibili**.

NUOVA AZIONE: UTILIZZARE UN AIUTO

Gli Aiuti sono le icone presenti nella parte sottostante delle carte Italia. Vi permetteranno di svolgere turni più articolati tatticamente e di compiere eroiche prodezze per la vostra fazione. Potete spendere un'Azione per giocare una carta richiedendo l'Aiuto raffigurato nella zona in basso.

Ogni icona Aiuto ha un effetto Base, attivo a inizio partita, e uno Eroico, che può essere sbloccato tramite l'azione "Potenziare un Aiuto" descritta nel prossimo capitolo.

Mettete la carta giocata fra gli scarti dopo averne applicato l'effetto.



MONGOLFIERA

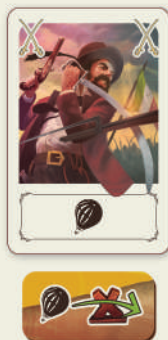
- **Effetto BASE:** muovete il vostro Patriota in una Zona adiacente ignorando le Barriere disegnate sulla mappa.

IMPORTANTE: non è possibile usare questo Aiuto se Radetzky è presente nella Zona in cui si trova il vostro Patriota.

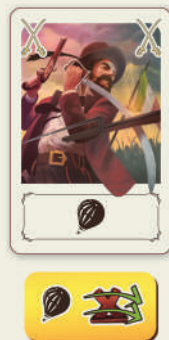
- **Effetto EROICO:** muovete fino a 2 volte il vostro Patriota in una Zona adiacente ignorando le eventuali Barriere disegnate sulla mappa.

IMPORTANTE: non è possibile usare questo Aiuto se Radetzky è presente nella Zona in cui si trova il vostro Patriota all'inizio del movimento. Se si raggiunge la Zona in cui si trova Radetzky col primo movimento, non è possibile effettuare il secondo.

ESEMPIO 9



9.1: **Carlo** gioca una Mongolfiera con effetto Base. Può muoversi dalla zona 9 alla 14.



9.2: **Carlo** gioca una Mongolfiera con effetto Eroico. Può muoversi dalla zona 9 alla 6.





MARTINITT

- **Effetto BASE:** pescate immediatamente 2 carte dal mazzo Italia e aggiungetele alla vostra mano.
 - **Effetto EROICO:** pescate immediatamente 3 carte dal mazzo Italia e aggiungetele alla vostra mano.
- IMPORTANTE:** non c'è limite al numero di carte che potete avere nella vostra mano.

FUCILE

- **Effetto BASE:** come parte dell'Azione, iniziate subito un Combattimento contro i Soldati. Per l'intera durata di questo Combattimento, ogni volta che la fazione Austriaca deve rivelare 1 carta, ne rivela 2 e per i Patrioti è sufficiente vincere contro una di esse per sconfiggere 1 Soldato. In caso di pareggio, rivelate di nuovo 2 carte.
- **Effetto EROICO:** identico all'effetto Base, ma rivelate 3 carte anziché 2.

ATTENZIONE: l'effetto di questo Aiuto dura per una sola Azione. Se vi fermate per eliminare i soldati presenti nell'area Lente e poi Combattete ancora spendendo un'altra Azione, l'effetto non sarà attivo.

IMPORTANTE: non è possibile usare questo Aiuto se Radetzky è presente nella Zona in cui si trova il vostro Patriota.

ESEMPIO 10



10.1: Il Patriota di **Carlo** si trova in una Zona su cui ci sono 2 Soldati. **Carlo** ha le carte riportate in figura (Mappa con fucile, Spade, Spade, Palla di cannone) e decide di giocare l'Aiuto Fucile.

Rivela quindi 2 carte dal mazzo Austria, che sono Spade e Mappa. Gioca una delle sue Spade per sconfiggere la Mappa.

10.2: Decide quindi di proseguire e rivela altre 2 carte, che sono Spade e Palla di cannone. Usa la propria Palla di cannone per sconfiggere le Spade.

Il combattimento è vinto.

Se il tassello Aiuto-Fucile mostra già il lato Eroico, ogni volta che **Carlo** deve rivelare 2 carte, ne rivela 3 e deve comunque sconfiggerne solo una.



BARRICATA

- **Effetto BASE:** Posizionate un tassello Barricata Mobile su di una qualsiasi Zona a vostra scelta. Durante le fasi 2.A e 2.D non verrà **mai** posizionato alcun Soldato austriaco su tale Zona. Rimuovete il tassello alla fine della fase 2.
- **Effetto EROICO:** Dopo aver applicato l'effetto Base, rimuovete 1 Soldato (se presente) dalla Zona su cui si trova il tassello Barricata.

IMPORTANTE: il numero massimo di tasselli Barricata Mobile in gioco non può mai superare il numero di giocatori (in 1 o 2 giocatori se ne possono usare 3).

Consiglio di gioco: attenzione! La Barricata Mobile può essere utile per impedire che l'Austria conquisti una Zona, ma ricordate che ogni Soldato che non va sulle Zone, probabilmente andrà nel Castello Sforzesco!



NOBILDONNA

- **Effetto BASE:** spostate un Soldato da una Zona a una adiacente, non ancora Conquistata da nessuno. La presenza di Radetzky non ha effetto su questo Aiuto. Le Barriere disegnate sulla mappa vanno considerate.
- **Effetto EROICO:** dopo aver applicato l'effetto Base, rimuovete 1 Soldato (se presente) dal Castello Sforzesco.

NUOVA AZIONE: POTENZIARE UN AIUTO

Potete usare un'Azione per giocare carte sotto a uno dei cinque tasselli Aiuto sulla plancia di Gioco Avanzato, seguendo queste regole:

- La prima carta giocata sotto a un tassello può essere di qualsiasi tipo. Le successive giocate sotto lo stesso tassello devono tutte riportare la stessa icona (Mappa, Spade o Palla di cannone). **IMPORTANTE: due carte si considerano uguali se riportano la stessa icona in alto. L'icona in basso non va considerata, ai fini di questa azione.**
- Con una singola Azione, potete giocare **quante carte desiderate, ma solo sotto a un singolo tassello Aiuto**. Di conseguenza, tutte le carte devono essere uguali fra di loro e ad eventuali altre già presenti perché giocate in precedenza.
- I tasselli Aiuto Mongolfiera, Fucile e Martinitt richiedono tante carte quanto è il numero di giocatori. I tasselli Aiuto Barricata e Nobildonna ne richiedono una in più. Quando sotto a un tassello ci sono tante carte quanto è il numero richiesto, voltatelo sul lato Aiuto Eroico e posizionate tutte le carte nella pila degli scarti del mazzo Italia. Da questo momento in poi, l'effetto dell'Aiuto rappresentato dall'icona nello spazio utilizzato sarà più forte.

Consiglio di gioco: una mano con 3 o 4 carte uguali non è molto buona per combattere. L'azione Potenziare un Aiuto è un ottimo modo per utilizzarle!

ESEMPIO 11



11: Nel turno in corso, **Gabrio** ha speso 2 Azioni per muoversi e combattere. Gli restano in mano due carte Spade e decide di usarle per potenziare l'aiuto Fucile.

Tocca ora a **Bartolomeo**, che come prima azione decide di giocare altre 2 carte Spade dalla sua mano sotto al tassello Fucile.

In gioco ci sono 4 giocatori, quindi il potenziamento è completo e il tassello va girato sul lato Eroico.

Con la sua seconda azione, **Bartolomeo** ripristina la sua mano a 4 carte e con la terza usa il fucile potenziato per combattere nella Zona in cui si trova.

Fase 2: Turno Austriaco

2.D: Arrivo di nuovi Soldati

Quando estraete la carta Zona in cui muovere Radetzky, mettetela nella zona **Non Disponibile**, a sinistra della Plancia Gioco Avanzato.

Fase 3: Nuovo Round

Durante la fase di ripristino della propria mano, se un giocatore ha più di 4 carte grazie all'effetto del Martinitt, le conserva.

Il resto del gioco rimane uguale alla modalità Base.

Partita in 2 giocatori

La partita in 2 giocatori si gioca con 3 Patrioti. Sia in fase di Preparazione, sia in fase di Potenziamento Aiuti, sia durante il turno Austriaco, applicate le regole previste per 3 giocatori.

- All'inizio della partita, i giocatori decidono di comune accordo dove posizionare il terzo Patriota.
- La mano di carte del terzo Patriota è rivelata: le sue carte sono a faccia in su sul tavolo.
- Il terzo Patriota gioca sempre per ultimo e viene mosso dal Primo giocatore del Round in corso.

Regole per la partita in Solitario

1. Preparate la plancia come una normale partita a 3 giocatori. Disponete i 3 Patrioti dei colori da voi scelti seguendo le normali regole. Iniziate il gioco con 4 carte nella vostra mano.
2. La fase 1 di ogni Round si compone dei turni individuali dei 3 Patrioti, a ciascuno dei quali potete far svolgere un massimo di 3 azioni, come nel gioco a più giocatori, con le seguenti differenze:
 - a. Non c'è un ordine di gioco predefinito: in ogni Round potete scegliere in che ordine muovere i 3 Patrioti. Sdraiate ciascun Patriota al termine delle sue 3 azioni per indicare che ha esaurito il proprio turno.
 - b. Al termine del turno di ciascun Patriota, riportate la vostra mano a 4 carte. Se ne avete di più a causa dell'effetto del Martinitt, conservatele.
3. I combattimenti contro i Soldati e contro Radetzky funzionano come nel gioco a più giocatori, con le seguenti differenze:
 - a. Se più di un Patriota sta partecipando al combattimento, rivelate dal mazzo Italia 3 carte per ogni Patriota aggiuntivo e posizionatele sul tavolo a faccia in su. Potete usarle nel corso del combattimento, ma non vanno aggiunte alla vostra mano (quindi non è possibile usare le icone Aiuto su di esse).
 - b. Le 3 carte vanno rivelate solo una volta a turno per ciascun Patriota aggiuntivo e vanno scartate al termine del turno del Patriota attivo. Se gli stessi Patrioti combattono insieme anche nel turno successivo, pescatene altre 3. Vedere esempio 12 per chiarimenti.

ESEMPIO 12



12.1: Il giocatore si trova nella situazione in figura. Attiva per primo il Patriota blu, con cui combatte contro i Soldati. Nella stessa Zona c'è il Patriota verde, quindi il giocatore rivela 3 carte.

12.2: Il giocatore sconfigge 2 dei 6 Soldati presenti e decide di fermarsi, rimuovendoli dalla Lente. A causa di 2 pareggi, ha dovuto usare 4 carte.

12.3: Come seconda Azione del Patriota blu, decide di ripristinare la propria mano. Ora non vengono pescate altre carte per la presenza del Patriota verde, ma si continua solo con quella rimanente (vedere regola Solitario 3.b).



12.4: Con la terza Azione attacca nuovamente. Il giocatore sconfigge altri 2 Soldati e poi decide di fermarsi. Il turno del Patriota blu è finito e il giocatore lo sdraia.

L'ultima carta presente sul tavolo viene scartata.

12.5: È un nuovo turno: il giocatore ripristina le proprie carte e decide di attivare immediatamente il Patriota verde. Siccome nella stessa Zona è presente il Patriota blu, rivela 3 nuove carte e inizia il combattimento.

Nota Storica

In questo gioco si ripercorrono le vicende di un evento complesso come le 5 Giornate di Milano, che siamo consapevoli di aver ampiamente sintetizzato, prendendoci anche alcune libertà storiche, allo scopo di privilegiare l'ergonomia e la pulizia delle regole. Vogliamo però spendere alcune parole per spiegare alcuni punti.

Gli appassionati troveranno riferimenti assai più completi e storiograficamente corretti nell'ampia letteratura che è stata scritta sulle vicende del Marzo 1848.

Mappa di Gioco

Per le strade di Milano non c'erano Barriere come quelle disegnate sulla mappa, bensì barricate, incendi, posti di blocco e qualsiasi tipo di ostacolo potesse rendersi utile per impedire il passaggio degli uomini in armi e capace di fornire riparo dagli attacchi nemici.

Avevamo comunque bisogno di limitare i movimenti dei Patrioti e abbiamo optato per una soluzione chiara e univoca.

La suddivisione della città nelle 16 Zone non ha alcun riferimento storico ed è una scelta puramente funzionale di game design.

Aiuti

Ecco i riferimenti storici per i simboli delle icone Aiuto:

- Le **Mongolfiere** furono realmente usate dai milanesi, non per spostarsi ma per trasmettere messaggi oltre le mura verso le campagne.
La brillante idea fu di un cittadino francese, il profumiere Marie-Joseph Dunant e Antonio Stoppani, il futuro prete scienziato, allora chierico nel seminario Arcivescovile di Milano.
Avevamo bisogno di un'icona che permettesse di muovere più agevolmente e abbiamo optato per un tributo a questo ingegnoso sistema.
- I **Martinitt** erano dei giovani ragazzi (orfani e trovatelli) che svolsero il ruolo di messaggeri e staffette fra le fila degli insorti.
- Le armi da fuoco erano scarse, presso i milanesi, quindi si fece ricorso ai **Fucili** presenti nei musei per migliorare le proprie possibilità di vittoria in combattimento.
- Le **Barricate** furono uno degli strumenti principali per resistere contro le forze austriache, più armate e meglio organizzate, alla cui costruzione parteciparono tutti, perfino gli allievi del Seminario, che ne innalzano una a Porta Orientale, con anche il fondamentale supporto di numerosi gruppi femminili.
- Le principali figure di **Nobildonna** che ricordiamo sono la **Contessa Suardi**, di cui si racconta abbia convinto un uomo a far scorrere il primo sangue austriaco: "Va' e ferisci l'oppressore che oltraggia la bella Italia nostra" e **Cristina di Belgioioso**, finanziatrice della "Gazzetta Italiana" e successivamente direttrice che si mobilitò da Napoli con 800 fedelissimi per partecipare all'insurrezione.

Austriaci

- Per ragioni di uniformità, nelle illustrazioni abbiamo optato per divise bianche per tutti i soldati anche se storicamente i vari reparti avevano colori specifici.
- Nel 1833 viene nominato comandante generale Giuseppe Venceslao Radetzky, conte di Radetz, promosso Feldmaresciallo nel 1834 che nel 1836 trasferisce la sua residenza a Milano.

Nella realtà storica, Josef Radetzky diede ordini alle truppe senza muoversi dal Castello Sforzesco. Abbiamo però ritenuto che per un gioco di questo tipo fosse fondamentale immaginarlo in movimento per la città e poterlo di conseguenza affrontare direttamente.

Italiani

Le figure che hanno ispirato le diverse fazioni italiane sono:

- **Carlo Cattaneo:** sempre in prima linea sulle barricate, sognava uno stato federale con Milano città di riferimento europeo. Come Mazzini difende l'idea di un'Italia libera, la cui indipendenza deve essere raggiunta attraverso la forza del popolo italiano, senza far ricorso ad aiuti stranieri né tantomeno ai principi italiani.
Osservò che tra i deceduti in battaglia non figurava nessun aristocratico, anche se partecipi alla lotta, e che "Il prezzo della vittoria fu pagato dai poveri."
- **Carlo Bartolomeo Romilli:** vescovo dei milanesi, sosteneva uno stato "controllato liberalmente" dalla Chiesa ma fuori dal dominio austriaco. Radetzky già dubitava del clero italiano ed il 6 marzo 1848 inviò un rapporto al viceré "sullo spirito rivoluzionario del clero e sulla sua azione sulla gioventù milanese"; il 15 marzo 1848 emanò un divieto ai soldati di confessarsi con preti italiani in quanto il clero italiano era da considerarsi nemico della corona.
- **Luciano Manara:** mazziniano e carbonaro, combatteva per l'idea di un'Italia unita e repubblicana.
- **Il Conte Gabrio Casati:** la sua evoluzione politica lo porta dal riformismo alla fedeltà alle istituzioni imperiali asburgiche per poi rivoltarsi contro queste in nome della libertà italiana, mantenendo però fedeltà a casa Savoia; da una forma di legittimismo ad un'altra, anche se la seconda forma è coniugata con le libertà costituzionali dello statuto Albertino. Una monarchia costituzionale e rispettosa delle libertà fondamentali dei cittadini appariva a Casati come la soluzione politica ideale, per il caso italiano.

"La città di Milano è sconvolta dalle fondamenta, ed è difficile farsene un'idea. Non centinaia ma migliaia di barricate chiudono le strade, (...). Il carattere di questo popolo mi sembra cambiato come per il tocco d'una bacchetta magica; il fanatismo ha pervaso ogni età, ogni ceto, ogni sesso." (Radetzky)

Nonostante le divisioni e talvolta incomprensioni politiche tra gli stessi Casati e Cattaneo, uno spirito di collaborazione unico e patriottico finì per avere la meglio. Milano fu presa!

Uno dei primi grandi passi per l'indipendenza italiana era compiuto... anche se costituì una tappa momentanea.

Riuscirete anche voi, seguendo il loro esempio, a liberare la città?

Buon Divertimento!

Ringraziamenti

Intendiamo innanzitutto ringraziare **Marco Alberto Donadoni**: con la sua ricostruzione e i continui spunti ci ha permesso di immergerci nell'atmosfera di inizio Risorgimento.

Un sentito grazie va inoltre a **Slowgame**, la **Ludoteca Galliatese** e a tutti i **playtester** che abbiamo avuto il piacere di coinvolgere nel corso dei mesi di sviluppo.

Ringraziamo poi **Gabriel Cernuschi**, che ha corretto per noi la Nota Storica finale e **Le Cronache del Gioco**, **Recensioni Minute** e **Geek.Pizza** che hanno avuto modo di recensire il gioco in anteprima.

Un pensiero speciale al **nostro amico Lino**, che è sempre con noi.

Autori: Alberto Barbieri, Marco Garavaglia, P.S. Martensen, con il contributo di Marco Alberto Donadoni

Illustrazioni: Simone Murgia

Grafica: Sara Gioria / Post Scriptum

Sviluppo: Post Scriptum

Publicato nel 2018 da **Demoelâ Società Cooperativa**