

HERE I STAND

Domande Frequenti (FAQ)

Regolamento FAQ

9.3 Richiesta di Pace

Nella fase 4, una Potenza che chiede la pace deve rimuovere 2 unità dalla mappa. Queste unità possono essere delle flotte prestate? Possono essere unità delle potenze alleate minori?

No e no. Le unità rimosse devono essere della Potenza maggiore.

12.2 Spazio non fortificato

Possono coesistere una unità di terra amica in uno spazio non fortificato con una unità navale nemica (in porto)?

Si. Rimarranno insieme in quello spazio a meno che la Potenza con le unità di terra non spenderà 1 CP per l'azione di controllo dello spazio non fortificato. Poi, come specificato in 12.4, l'unità navale deve ritirarsi in mare.

12.4 Rivolta

Le pedine rivolta non possono essere piazzate in spazi contenenti unità di terra o navali di una potenza. E riguardo uno spazio contenente soltanto un esercito o un leader navale?

Un leader da solo in uno spazio (sia un leader di esercito o leader navale) non conta come "occupante" di uno spazio per la determinazione di piazzamento di pedine rivolta. Un riformatore, università Gesuita o pedine di controllo **non** contano come "occupanti" uno spazio.

Questa sezione specifica che le rivolte non possono essere aggiunte in uno spazio che contiene unità di terra o navali. La sola eccezione è il gioco della carta "Book of Common Prayer" [Libro della Preghiera Comune]. Ma a proposito del piazzamento di rivolta quando il teologo protestante Carlstadt fallisce un tentativo di riforma? Che avviene se il tentativo è contro uno spazio occupato?

Si. L'effetto di Carlstadt, come il Libro della Preghiera Comune è un'eccezione a questa regola generale.

14. Battaglia

Se ho 6 unità di terra in uno spazio, senza leader, difendo con tutte e 6, o soltanto 4?

Con tutte e 6 le unità. C'è da dire che i dadi del difensore sono sempre conteggiati con il Numero di unità di terra nello spazio, mentre i dadi dell'attaccante sono il numero di unità di terra nella formazione di movimento.

Se un leader di esercito e la sua formazione sono completamente eliminate in una battaglia combattuta contro unità di potenze minori non alleate con una Potenza maggiore, viene catturato? Se sì, dove va messo?

Questa situazione è rara e può avvenire soltanto a Buda (o Edinburgo se gli scozzesi sono stati rinforzati oltre il loro iniziale piazzamento). Trattarlo come se il leader dell'esercito è stato eliminato in un assalto su una chiave indipendente. Secondo la fase 11 della procedura d'assalto, il leader viene messo nel più vicino spazio fortificato o la sua capitale. Potenze minori inattive e gli indipendenti non possono mai catturare un leader.

15. Assedio

Se le unità che difendono in uno spazio fortificato sono solamente cavalleria Ottomana, l'attaccante lancia un dado per ogni unità che attacca, o i suoi lanci sono dimezzati?

I lanci dell'attaccante sono dimezzati; la cavalleria è una "unità difendente" per gli scopi della fase 3 della procedura d'assalto. Comunque dovresti notare che la fase 4 della procedura d'assalto cita specificatamente che queste unità di cavalleria **non** forniscono dadi addizionali per il **difensore**.

17.2 Costruzione di unità: Unità navali

Le unità navali perse in seguito a richiesta di pace o pirateria, possono essere ricostruite nello stesso turno nelle quali sono state perse?

No. Le unità navali perse per una ragione qualsiasi non possono essere ricostruite nel turno nel quale sono state eliminate. Non possono ritornare in gioco inoltre, attraverso un evento come *Pirate Haven [Rifugio Pirata]*. Piazzare queste unità nel box del turno seguente a quello nelle quali sono state eliminate.

18.1 Procedura della Dieta di Worms

La regola dice "Se il Numero di colpi protestanti eccede il Numero di colpi cattolici, la potenza protestante gira quel numero di spazi ad influenza protestante." Che numero viene usato per "quel Numero di spazi"?

Il Numero è la differenza tra il numero di colpi di entrambi le parti. Quindi, se il protestante ottiene 3 colpi ed il cattolico 2 colpi, allora si dovrebbe girare 1 spazio dal lato protestante.

18.2 Bonus dei teologi

Può un teologo che fornisce un "Bonus CP" per la traduzione, farlo in un impulso dove non ha speso CP per la traduzione?

No. Il bonus CP di un teologo possono essere utilizzati solo se almeno 1 CP viene speso nella traduzione nel linguaggio di quel teologo.

Durante un singolo impulso, il protestante gioca una carta da 3 CP per pubblicare un trattato ed avanzare una traduzione della bibbia di uno spazio. Può usare un teologo per dare il bonus ai tentativi di riforma ed un altro per spingere la traduzione di un altro spazio?

No. La terza restrizione sui bonus del teologo (colonna di destra, pag. 28 del regolamento) dice "Ogni Potenza può usare soltanto un bonus del teologo in un dato impulso per effettuare la riforma o la controriforma oppure la traduzione della bibbia". Dovrà prendere un bonus o l'altro; non può usarli entrambe.

18.3 Tentativi di riforma

Se un tentativo di riforma mira "tutte le zone linguistiche", questo include spazi che non sono in una delle cinque zone di linguaggio (es. Antwerp, Praga)? In altre parole, quando miro tutte le zone linguistiche, vinco i pareggi in questi spazi, o solo in spazi che rientrano in una delle cinque zone linguistiche?

Solo in spazi che rientrano in una delle cinque zone linguistiche. Il protestante non può mai vincere i pareggi nei tentativi di riforma contro spazi in Olanda, Boemia, o Ungheria (ossia contro quegli spazi al di fuori di tutte le zone linguistiche).

Molti teologi possono essere girati (impiegati) per fornire bonus ai tentativi di riforma o controriforma entro un certo Numero di spazi di una località. I passi contano quando si determina la distanza tra due spazi per questo scopo? Per esempio, Zwingli da un bonus entro due spazi da Zurigo. Augsburg è entro i due spazi da Zurigo?

Le connessioni per "entro i 2 spazi" per il bonus del teologo potrebbe includere un passo. Se ti sei accanito sulla riforma in Italia, usare un bonus del teologo è probabilmente il miglior modo.

18.5 Dibattiti teologici

Quando una carta evento (Dibattito di Leipzig [*Leipzig Debate*], Bolla Papale [*Papal Bull*], Inquisizione Papale [*Papal Inquisition*] o Inquisizione Spagnola [*Spanish Inquisition*]) specifica che viene chiamato un dibattito, cosa succede se il papato non dispone di teologi non impiegati?

In questo caso, non si tiene il dibattito.

Se c'è soltanto un teologo in una zona linguistica, cosa succede se un dibattito va al secondo round? Come può "il dibattito entrare in un secondo round usando nuovi teologi" in questo caso?

Quando avviene un pareggio nel round 1, controlla i teologi non impegnati per questa zona e prendine uno a caso. Se non rimangono teologi non impegnati, allora prendine uno a caso tra quelli impegnati. In questo caso ci sarà un teologo appena nella riserva dei teologi impegnati, così sarà selezionato di nuovo. Egli apparirà per entrambi i round 1 e 2.

19.3 Procedura di ritorno a casa delle unità di terra

Nella fase 3 di questa regola si legge "Se uno spazio contenente un leader d'esercito viene sgomberato durante questa procedura, quel leader deve accompagnare una delle unità di terra appena si muove da quello spazio." Questo significa che i leader d'esercito non possono muoversi da soli durante la fase Invernale?

No. Questa frase è stata messa nella regola per assicurarsi che i leader d'esercito non siano lasciati indietro dal momento che sono i soli occupanti di uno spazio a questa parte del turno, se loro hanno iniziato la fase impilati con unità di terra. Notare che i leader non soffrono mai l'attrito. Perciò loro possono sempre ritornare alla loro capitale nella fase Invernale senza preoccuparsi di trovare un percorso (finché la capitale è ancora sotto il loro controllo).

L'Asburgo può muovere unità di terra o leader d'esercito direttamente da una capitale a un'altra durante la fase Invernale?

No, non si possono muovere se già si trovano in una capitale. Comunque, loro non devono muovere alla capitale più vicina, così anche mettendoli in uno spazio fuori dalla capitale, può autorizzarli a trasferirsi all'altra capitale nella fase Invernale.

L'eccezione 3 a questa procedura tratta delle unità protestanti che ritornano a casa. Il protestante può finire questa procedura con più di 4 unità in un spazio (forse per evitare di subire l'attrito)?

No. C'è un limite definito di non più di 4 unità protestanti per spazio fortificato al termine della procedura di ritorno a casa delle unità di terra. Il giocatore protestante deve mescolare le unità con gli altri elettorati finché questo limite non è soddisfatto. Se ancora si trova sopra il limite, le unità in eccesso sono eliminate.

21.5 Papato

Quando un governante scomunicato muore, la scomunica decade?

No. Essa decade soltanto attraverso un accordo confermato con il Papato oppure dando via una carta nel segmento della Scomunica.

Durante il Sacco di Roma, il limite delle formazioni si applica alla pila delle unità attaccanti mosse su Roma? I regolari degli alleati di una potenza maggiore o minore, aiutano il Papato a difendere Roma?

No, e no.

21.6 Protestante

Il giocatore Protestante può ricevere mercenari prima dell'evento obbligatorio Lega di Smalcalda [*Schmalkaldic League*], attraverso negoziati o il gioco delle carte Lanzichenecchi [*Landsknechts*], Mercenari Svizzeri [*Swiss Mercenaries*], Fluttuazione dei Prezzi della Stoffa [*Cloth Prices Fluctuate*], o Charles Bourbon?

No. La restrizione che il protestante non può costruire unità militari, si applica in tutti questi casi. Non ci possono essere mercenari protestanti sulla mappa prima della formazione della Lega di Smalcalda [*Schmalkaldic League*].

Il giocatore protestante può ricevere il controllo di uno spazio attraverso i negoziati prima dell'evento obbligatorio Lega di Smalcalda [*Schmalkaldic League*]?

No.

L'evento obbligatorio Lega di Smalcalda può essere provocato nel turno 1? Se no, cosa succede quando la carta viene giocata nel primo turno?

No, quell'evento può avvenire solo a partire dal turno 2. Vedere la prima frase delle regole alla sezione 21.6 "*Schmalkaldic League*." Se un giocatore riceve questa carta al primo turno, può ancora essere giocata, ma l'evento non viene scatenato. La carta viene piazzata nella pila degli scarti e la Potenza che l'ha giocata riceve 2 CP. La carta viene mescolata nel mazzo durante la fase di pesca delle carte del prossimo turno. La stessa procedura viene eseguita se la carta Patrono d'Italia [*Master of Italy*] viene giocata e nessuna Potenza controlla le 3 chiavi in Italia tra quelle elencate sulla carta.

21.7 Guerre straniere

Sono obbligato a risolvere una Guerra straniera?

No, tu puoi anche lasciare semplicemente le truppe allocate sulla carta guerra finchè vuoi. Solo ricordati che se perdi unità nella guerra straniera, le nuove unità costruite devono essere prima piazzate sulla carta guerra (finchè non si raggiunge il numero di unità richiesto).

22.6 Chiavi indipendenti

I Cavalieri di San Giovanni [*Knights of St. John*] su Rodi, sono trattati come indipendenti regolari in una chiave indipendente?

Si. Difendono come i regolari indipendenti in una chiave. La sola differenza è che la carta Ribellione di Città Stato [*City State Rebels*] deve mirare una chiave; non può essere usata contro Rodi. Per ritornare in gioco, i cavalieri devono attendere che sia giocata la carta Cavalieri di San Giovanni [*Knights of St. John*] per dare loro una nuova casa in uno spazio nazionale Asburgico.

23.1 Vittorie automatiche

Una vittoria militare può avvenire immediatamente nella fase Diplomatica se un giocatore ottiene chiavi attraverso i negoziati oppure chiedendo la pace?

No, devi attendere e vedere se il giocatore ancora ha abbastanza chiavi per la vittoria militare all'inizio della fase di Azioni. Il suo totale di chiavi controllate può essere ridotto più tardi nella fase Diplomatica, appena le potenze concludono accordi o richieste di pace.

Libro Scenari FAQ

Partite con 3 - 5 giocatori

In una partita con 3 giocatori, può una delle tue potenze dare all'altra una carta con l'evento Apertura Diplomatica [*Diplomatic Overture*]?

Si. La proibizione contro la ricompensa della pesca delle carte ed i mercenari, è relativa allo scambio di questi oggetti in seguito alla negoziazione durante la fase Diplomatica.

Carte FAQ

Pirati Akinji [*Akinji Raiders*], Prezzi fluttuanti della stoffa [*Cloth Prices Fluctuate*], Cometa di Halley [*Halley's Comet*], Vendita delle indulgenze [*Indulgence Vendor*], Cavalieri di San Giovanni [*Knights of St. John*], Michael Servetus, Sacco di Roma [*Sack of Rome*], e Raid Scozzesi [*Scots Raid*]: Queste carte possono forzarti a scartare una carta nazionale se questa è l'ultima carta rimasta nella tua mano? Può essere selezionato un evento obbligatorio come scarto a caso se una di queste carte è giocata?

Le carte Nazionali non possono mai essere pescate dalla mano di un giocatore, anche se è l'ultima carta rimasta in mano al giocatore. Un evento obbligatorio **può** essere scelto come scarto a caso per una di quelle carte; in questo caso, l'evento **non** è scatenato.

Alleanza Scozzese [*Auld Alliance*]: Se l'Inghilterra dichiara guerra alla Scozia, ed il francese possiede e gioca la carta Alleanza Scozzese, deve ancora pagare 2 cp per intervenire?

No.

Pirati Barbari [*Barbary Pirates*], Rifugio Pirata [*Pirate Haven*]: Se il giocatore ottomano non ha abbastanza unità navali disponibili da costruire quando questi eventi sono giocati, cosa succede?

Questi eventi possono ancora essere giocati in un tale caso, ma le unità navali mancanti sono perse. Le unità navali che si trovano sul tracciato del turno, che sono state perse nel turno precedente, **non** possono essere portate in gioco con questi eventi.

Charles Bourbon: Possono Charles ed i mercenari essere piazzati in uno spazio che tu controlli che si trova sotto assedio?

No. Lo spazio dove entrano le unità deve essere controllato da una tua Potenza e quello spazio non può essere sotto assedio, in rivolta, oppure occupato da unità nemiche.

Ribellione delle Città Stato [*City State Rebels*]: Se questa carta è giocata contro una chiave indipendente, cosa succede se i ribelli sconfiggono le truppe in quello spazio?

Le chiavi ritornano al loro stato indipendente. Nello spazio viene messo un regolare indipendente.

Ribellione delle Città Stato [*City State Rebels*]: Questa carta può essere giocata contro una chiave attualmente sotto assedio?

No.

(Questa restrizione non è elencata sulla carta ma è un importante chiarimento. Senza di questa, potrebbero verificarsi alcune situazioni ambigue).

Ribellione delle Città Stato [*City State Rebels*]: Possono i Lanzichenecchi [*Landsknechts*] o i Mercenari Svizzeri [*Swiss Mercenaries*] essere giocati per aiutare a difendere una chiave obiettivo di questo evento?

Sì, ma i nuovi mercenari dovrebbero essere aggiunti nello spazio appena **prima** di lanciare i 5 dadi. Non puoi mai giocare queste carte nel bel mezzo del combattimento per aggiungere truppe extra (che può servire come perdite convenienti). E non si possono usare nemmeno per salvare una chiave dalla ribellione se la guarnigione è eliminata (perché doveva essere giocata su uno spazio che già contiene unità amiche). Così giocare l'evento prima di tirare i 5 dadi per i ribelli è il solo modo consentito.

Prezzi fluttuanti della Stoffa [*Cloth Prices Fluctuate*]: Come ci si comporta se questa carta è giocata dall'ottomano? Non possono ricevere due mercenari; possono invece ricevere due cavallerie?

Sì, l'ottomano dovrebbe ricevere due cavallerie.

Matrimonio Diplomatico [*Diplomatic Marriage*]: La frase "Non giocabile dall'ottomano o dal protestante" si applica sia alla parte alta che alla parte bassa di questa carta?

No. Nella manciata di carte con una clausola "**OR**" che separa la carta in due parti, ogni parte è interamente separata. Se entrambi le parti hanno una condizione di gioco, la condizione sarà elencata per ogni metà della carta (per esempio la carta *Here I Stand*; dice "Se Lutero è vivo" come condizione di gioco su entrambe le metà della carta).

La stessa logica si applica alla carta Andrea Doria. Soltanto la Francia, il Papato o l'Asburgo possono giocare quella carta per attivare Genoa come alleato. Chiunque può giocare Andrea Doria per colpire di nuovo l'ottomano.

Apertura Diplomatica [*Diplomatic Overture*]: Questa carta può essere giocata come evento se io non ho carte da dare ad un'altra potenza (ossia non ho altre carte nella mia mano, o solo la mia carta nazionale nella mia mano)?

Sì. In questo caso, non sono garantite carte all'altra potenza. In tutti gli altri casi, il gioco di *Diplomatic Overture* richiede che tu dia una carta ad un'altra potenza. La carta data non deve essere mostrata agli altri giocatori in gioco.

Edward VI e Mary I: Queste carte dicono di piazzare Dudley o nello spazio dove si trova Enrico VIII oppure a Londra. Chi decide dove va, colui che gioca la carta o il giocatore inglese?

E' sempre il giocatore inglese che piazza Dudley sulla mappa (proprio come il protestante sceglie sempre la località per Maurizio di Sassonia quando entra in gioco nel turno 6).

Tempo cattivo [*Foul Weather*], Gotta [*Gout*]: Una di queste carte viene giocata dopo la dichiarazione di un azione di movimento. Si perde 1 CP. Il giocatore attivo deve lo stesso effettuare l'azione di movimento come aveva annunciato?

No. Il giocatore attivo adesso è libero di spendere i rimanenti CP nel modo che preferisce.

Reclute straniere [*Foreign Recruits*]: Posso usare questa carta per costruire truppe in uno spazio sotto assedio?

No. Questa carta ti autorizza a costruire unità in uno spazio non nazionale sotto controllo amico, ma questa è la sola eccezione alla regola normale di costruzione di unità a cui provvede.

Federico il Saggio [*Frederick the Wise*]: Il Protestante può usare questa carta per prendere dalla pila degli scarti la carta *Wartburg* se egli l'ha giocata come risposta in precedenza questo turno?

No. Si applicano le stesse restrizioni per Io resto qui [*Here I Stand*] e Inquisizione Papale [*Papal Inquisition*] a pagina 9 del regolamento (vedere il secondo punto sotto a "Pila degli scarti").

Io resto qui [*Here I Stand*] e Inquisizione Papale [*Papal Inquisition*]: Se una di queste carte viene usata per prendere una carta dalla pila degli scarti, quella carta deve essere mostrata agli altri giocatori?

Si. Il Contenuto della pila degli scarti è di pubblico dominio in ogni momento. Quindi un giocatore che riceve una carta dalla pila degli scarti dovrebbe annunciarla agli altri (così i giocatori non devono essere ossessionati dal tracciare il contenuto della pila degli scarti).

Giannizzeri [*Janissaries*]: Questa carta può essere usata per aggiungere truppe ad Algeri?

No. Il solo modo per l'ottomano di aggiungere unità di terra ad Algeri è con le carte **Reclute straniere [*Foreign Recruits*]** oppure **Charles Bourbon**. Altrimenti dovrebbe usare il trasporto navale per mandare truppe ad Algeri.

Cavalieri di San Giovanni [*Knights of St. John*]: Se San Pietro è stata completata, i Cavalieri di San Giovanni [*Knights of St. John*] possono ancora essere giocati per forzare l'ottomano a scartare una carta?

Si.

Lanzichenecci [*Landsknechts*] e Mercenari Svizzeri [*Swiss Mercenaries*]: Queste carte possono essere giocate per aggiungere mercenari per un'altra potenza?

In generale, no. La sola eccezione è l'ottomano che può giocare i Mercenari Svizzeri [*Swiss Mercenaries*] per aggiungere mercenari francesi. Altrimenti i mercenari da aggiungere devono essere della potenza che gioca la carta.

Lanzichenecchi [*Landsknechts*] e Mercenari Svizzeri [*Swiss Mercenaries*]: Le carte dicono "I Mercenari sono piazzati in una qualsiasi combinazione di spazi contenenti già unità di terra amiche". Possono essere piazzate in uno spazio senza unità della potenza maggiore che ha giocato la carta, ma invece contenere unità di terra della potenza maggiore alleata?

No. Ci devono essere già delle unità controllate dalla Potenza maggiore che ha giocato la carta nello spazio. I mercenari potrebbero essere aggiunti ad uno spazio contenente unità di una Potenza minore che è alleata attiva della Potenza maggiore che ha giocato la carta, dal momento che queste unità sono in effetti controllate dalla potenza che gioca la carta.

Dibattito di Leipzig [*Leipzig Debate*]: Se questa carta si usa per bloccare l'uso di un teologo Protestante in un dibattito, questo si applica ad uno o ad entrambi i round di dibattito?

Si applica ad **un qualsiasi** round.

I Mercenari chiedono la paga [*Mercenaries Demand Pay*]: Una Potenza può usare la sua carta nazionale per trattenerne i mercenari? Può usare un evento obbligatorio?

Si per la carta nazionale; no per l'evento obbligatorio.

Sacco di Roma [*Sack of Rome*]: Questa carta può essere giocata contro il Papato quando non controlla Roma?

Si. Se non ci sono regolari Papali a Roma, il Papato tira un singolo dado in difesa. Il vincitore della battaglia è ancora la parte che mette a segno più colpi.

Artiglieria d'Assedio [*Siege Artillery*]: Uno spazio fortificato di una Potenza maggiore alleata soddisfa le condizioni di questa carta?

No.

Costruzione di navi [*Shipbuilding*]: Questa carta può essere usata per costruire squadroni navali ad Algeri oppure in un porto pirata ottomano?

No. La restrizione sul costruire solamente corsari in questi spazi si applica sempre. Questa carta potrebbe essere usata comunque, per costruire corsari in quelle località.

Inquisizione Spagnola [*Spanish Inquisition*]: Quando si gioca questo evento, l'Asburgo sceglie una carta da scartare. Questa carta può essere una carta nazionale?

No. Le carte nazionali non possono mai essere prese dalla mano di un giocatore, o da una pesca a caso o dal gioco di una carta evento.

Minaccia al potere [*Threat to Power*]: Posso giocare questa carta su un leader catturato?

No. I leader mirati devono essere attualmente in gioco sulla mappa.

***Wartburg*: Se un evento viene rimosso dal mazzo, e quell'evento è stato cancellato da *Wartburg*, la carta evento viene rimossa dal gioco?**

No. L'evento in realtà non è stato scatenato. Quella carta dovrebbe essere piazzata nella pila degli scarti.