

PRIMI SUGGERIMENTI SULLE POTENZE DI “HERE I STAND”

(di Mark Greenwood, markprogeny@yahoo.com)

Traduzione curata da Alessandro “*Morpheus*” Benvenuti

Ottomano

Nel vostro primo turno come ottomano dovete assediare e poi assaltare *Belgrado* in modo da ricevere una quarta carta nel Turno 2. Data la limitata difesa degli ungheresi, questo passo non dovrebbe essere un problema. *Buda* è il prossimo obiettivo naturale, sebbene si debba pianificare in anticipo su come e quando dovrete confrontarvi con gli Asburgo. Ripassatevi la 22.5 in modo da familiarizzare con le condizioni e le conseguenze della sconfitta dell'Ungheria-Boemia.

Ammetto che ci sono molte carte (“*Roxelana*”, “*War in Egypt and Persia*” [Guerra in Egitto e Persia], etc.) che ostacoleranno i vostri tentativi di muovere contro gli Asburgo. Dovrete essere flessibili nel pianificare e negoziare (specialmente con i francesi) per poter creare un secondo (o terzo) fronte in modo da esaurire le risorse degli Asburgo. Considerate le opzioni che potreste avere da *Venezia* e dall'*Italia* se *Vienna* è fin troppo ben difesa per attaccarla.

Una volta giocata la carta con l'evento obbligatorio “Barbary Pirates” [Pirati Barbari], non sottovalutate i punti che possono essere ottenuti attraverso la pirateria. Un potenziale enorme di 10 PV sono disponibili attraverso di essa. Oltre ai PV della pirateria, una potente flotta marinara permetterà le invasioni di *Tunisi*, *Malta* e dell'*Italia* meridionale così come potrà proteggere *Algeri* dalla cattura.

La vostra carta Nazionale dovrebbe essere utilizzata, quando possibile, per reclutare truppe, in quanto il risparmio in CP è notevole. Comunque, il beneficio di tirare cinque dadi extra in una battaglia cruciale in campo aperto con gli Asburgo, può aiutare a scardinare le difese di *Vienna*. Così, va usata in quel caso critico per avere benefici in battaglia.

Infine, non ignorate “I Cavalieri di San Giovanni” [Knights of St. John]. Non appena i Cavalieri sono sulla mappa, potranno causare una potenziale perdita di una carta ad ogni turno. Dal momento che questa carta apporterà benefici sia agli Asburgo che al Papato, è probabile che questa carta sarà giocata subito, oppure più tardi se viene data attraverso dei negoziati. Quando le risorse lo permettono, invadete e conquistate i Cavalieri.

Asburgo

Come Imperatore del Sacro Romano Impero, voi avete un compito scoraggiante. Sarete messi quasi immediatamente sotto pressione dagli ottomani, mentre allo stesso tempo dovrete fronteggiare i potenziali nemici provenienti dall'Europa occidentale. Nel frattempo, la vostra strada per la vittoria richiede di spendere risorse nel Nuovo Mondo, e per contrastare il controllo degli elettorati da parte del Protestante. Questo bilanciamento è molto difficile, ma avete molte risorse da poter usare. Lo stanziamento di queste risorse sarà la vostra vera sfida.

La vostra prima azione è quella di negoziare con l'inglese al turno 1 nella speranza di evitare un'alleanza Franco-Inglese contro di voi. Una volta che il turno inizia, dovete decidere se potrebbe essere interessante controllare *Metz*. Prendere *Metz*, insieme con la città di *Praga* quando l'Ungheria cadrà vi darà una carta aggiuntiva nella pesca delle carte ad inizio turno. Comunque, distrarre troppe risorse per prendere o difendere *Metz* potrebbe rendervi vulnerabile a *Antwerp* oppure *Vienna* che sono i luoghi dove molto probabilmente verrete attaccati. Non escludete la possibilità di un attacco inglese al primo turno su *Antwerp*, quindi fortificare le sue guarnigioni potrebbe essere una delle vostre prime mosse.

Nel primo turno voi partite con un conquistatore ed un esploratore gratis. Nei turni seguenti, dovrete provare a mandare uno di questi ad ogni turno, oppure gli inglesi o i francesi faranno incetta delle scoperte e ricchezze del Nuovo Mondo. E' assolutamente necessario per voi ottenere 8-10 PV dalle conquiste del Nuovo Mondo. Se doveste trovarvi con una carta di scarso valore a metà gioco, investitela nelle colonie poco costose (2 cp invece di 3 per le altre) nella speranza di una mano migliore più avanti nella partita. Aumentatele con le piantagioni ed i galeoni se possibile.

Le chiavi contano solamente 1 PV (2 per ogni altro), quindi per ottenere 25 PV, voi dovete fare bene nel Nuovo Mondo ed inoltre controllare alcuni elettorati. Le forze militari del protestante non saranno mai paragonabili alle vostre, ma loro non avranno altri nemici militari da cui saranno distratti. Assicuratevi di mantenere uno spazio fortificato vicino gli elettorati del protestante per poter muovere su di loro più avanti nel gioco. *Koln*, *Mainz* e *Trier* sono vicine tra di loro e possono essere facilmente raggiunte da *Metz* e *Antwerp*, se le controllate.

Come se tutto ciò non bastasse, dovete per forza avere a che fare con I Pirati Barbari. Un buon primo turno strategico è quello di costruire la vostra flotta nel mediterraneo prima che arrivino i pirati. Lo squadrone navale a *Siviglia* può essere portato a *Gibilterra* per essere d'aiuto nel mediterraneo. Se voi doveste avere la superiorità navale nel mediterraneo occidentale, sarebbe possibile lanciare un'incursione contro *Algeri* per rimuovere quella base per le operazioni ottomane, e prendere una chiave.

Infine, una solida alleanza con il Papato può apportare benefici ad entrambi. Entrambi le potenze vogliono espandersi nel gioco per poter raggiungere ognuna

la vittoria, ed un'alleanza offre l'opportunità di condividere spazi amici ed il prestito delle flotte per fornire una grande armata per fronteggiare i pirati.

Inghilterra

Il giocatore inglese affronta una miscela di obiettivi insieme agli altri giocatori nel gioco: incoraggiare la riforma, esplorare il Nuovo Mondo e la conquista militare. Comunque, gli inglesi hanno un obiettivo unico: produrre un erede per la dinastia Tudor. Ne uno o anche due turni sono sufficienti per vincere, agli inglesi.

Essere su di un'isola per l'inglese ha i suoi vantaggi e svantaggi. E' difficile per una potenza del continente (principalmente la Francia) invadere l'Inghilterra, specialmente se l'inglese supporta le sue flotte navali, come dovrebbe essere. Quattro o cinque squadroni costituiranno un'invasione costosa per i francesi. D'altra parte però, l'inglese troverà difficoltoso portare attacchi su larga scala contro il continente. *Antwerp* o *Rouen* sono i target più probabili. Gli Asburgo è meno probabile che abbiano una forte presenza navale, quindi *Antwerp* è spesso la scelta più facile. Inoltre, l'Asburgo può essere distratto dal dover spendere risorse per la difesa contro gli ottomani.

Gli esploratori inglesi hanno valori bassi ma sono comunque capaci di fare un po' di scoperte da 1 PV. L'inglese dovrebbe mandare i suoi esploratori nei primi turni dato che le scoperte da 1 PV spariranno presto. Le conquiste sono meno probabili a meno che non sia giocata la *Smallpox*. Al costo di 3 cp, le colonie sono molto dispendiose, a meno che non siano accompagnate da galeoni o piantagioni.

Nel turno dopo il matrimonio di Enrico con Anna Bolena, Cranmer e le riforme arrivano in Inghilterra. Da ora in poi, l'inglese beneficerà dalla conversione di spazi a religione protestante. Questo può essere fatto sia dal giocatore protestante che dall'inglese e la Potenza inglese, in quanto loro possono pubblicare trattati (al costo di 3 cp piuttosto che 2).

La Scozia è un obiettivo ovvio per gli inglesi, ma non per questo privo di rischi. Il francese può intervenire liberamente, dunque siate sicuri che, quando dichiarate guerra alla Scozia (molto probabilmente con la carta delle Sei Mogli [Six Wives]), avrete ben presto a che fare con loro. Con 3 regolari ed uno squadrone navale ad *Edimburgo*, gli scozzesi sono una delle potenze minori più ostiche.

La ricerca di Enrico per un erede maschio è quello che fa dell'*Inghilterra* una potenza unica. Iniziando dal turno 2, voi dovrete usare la carta delle *Sei Mogli* ad ogni turno per muovere in basso il suo stato matrimoniale sul suo percorso (a meno che non siate fortemente pressati da qualche altra parte). Dato per scontato che voi userete la carta per chiedere il divorzio nel turno 2, negoziate con il Papa all'inizio del turno 3 per garantirvi il divorzio. Se succede, il giocatore inglese muove immediatamente la pedina di Anna Bolena e lancia il dado, risparmiando un turno nel processo. Più velocemente muovete la pedina in basso nello stato

matrimoniale, prima arriveranno le riforme in Inghilterra e voi avrete più opportunità di avere Edoardo per 5 PV. Il bonus +1 di Jane Seymour è spesso cruciale per avere successo in questo senso.

Francia

Il giocatore francese ha sempre necessità di focalizzarsi sulla diplomazia per poter contare in questo gioco. Voi sarete spesso un alleato desiderato dell'ottomano, quindi prendere carte da questa alleanza può incrementare le vostre risorse. Inoltre, il prestito delle flotte tra di voi e l'ottomano, può essere vitale sia per difendere o attaccare i porti. Inoltre voi dovrete accertarvi di prevenire un'alleanza Asburgo-Inghilterra dato che voi potete fronteggiare una di queste potenze, di certo non tutte e due insieme. Un'alleanza con l'inglese contro l'Asburgo può indebolire le risorse asburgiche assottigliandole, e portare a buoni risultati, solo fate attenzione a quanto sia lontano dalla vittoria l'ottomano. Se l'Asburgo collassa e gli ottomani sono vicini alla vittoria più di quanto non lo siate voi, il vostro successo varrà poco.

Voi iniziate il gioco che siete in guerra con l'Asburgo ed è probabile che combatterete con l'inglese in alcuni momenti del gioco. E' difficile rimuovere l'inglese da *Calais*, specialmente se aumenta la sua flotta navale. Comunque, se doveste avere la fortuna di ricevere la carta *Corruzione* oppure la vostra marina sconfigge l'inglese, *Calais* può essere presa e l'inglese ora può essere meno minaccioso per voi. L'invasione dell'Inghilterra dovrebbe essere considerata soltanto se siete riusciti a realizzare una superiorità navale significativa. Le battaglie contro gli Asburgo probabilmente saranno nel nord, se voi combattete in Spagna, *Navarre* è un obiettivo più allettante di *Barcellona* dal momento che non è un porto. La presa di *Besancon* può risultare importante sebbene non sia una chiave, questo significa rimuovere uno spazio amico ad est per gli Asburgo (limitando la via di comunicazione per le loro aggressioni) e rende la presa/controllo di *Metz* più agevole.

Le vostre più probabili opzioni per poter guadagnare chiavi necessarie ad incrementare a vostra pesca di carte sono *Metz* e *Firenze* [Florence]. *Genova* rimane un'opzione finchè non avete la flotta necessaria per completare l'assalto. Detenere le tre città di *Genova*, *Milano* e *Firenze* permette la possibilità di PV dalla carta *Master of Italy* [Patrono d'Italia] che è obbligatoria ma è in gioco ad ogni turno.

Voi dovrete usare tutti i vostri esploratori. Cartier e Verrazano sono entrambi in grado di fare scoperte da 2 PV ed anche di circumnavigare il globo. Le conquiste sono probabilmente un tentativo a lungo termine, ma se ricevete il *Vaiolo* [Smallpox], allora tentate pure una conquista. Il modificatore +2 è molto forte. Le colonie sono costose per 3 cp e non possono valerne la pena. Comunque, se voi ricevete Potosi, Piantagioni o Galeoni, allora le colonie dovrebbero essere intraprese.

Fintanto che controllate *Milano*, dovrete usare la carta Nazionale per guadagnare 1 PV ad ogni turno costruendo i castelli. E' probabile che Francis morirà più avanti nel gioco, ed avrete bisogno di fare punti facili finchè potete.

Affrettatevi a sfruttare la possibilità di allearvi con la Scozia, dovrete ricevere in cambio una vecchia alleanza, oppure se gli inglesi dichiarano guerra alla Scozia. Le tre unità scozzesi e la flotta ad Edimburgo non li rendono immuni da tentativi di attacco da parte dell'inglese prima che voi li possiate aiutare.

Papato

I primi turni sono difficili per il Papato. Il francese rappresenta una minaccia per *Firenze* (una delle poche chiavi alla portata del Papato), e le forze papali sono generalmente impreparate per opporsi al francese. La scomunica di Francis al primo turno con la carta *Bolla Papale*, farà prendere al francese una carta in meno all'inizio del secondo turno. Prendere *Firenze* ed una tra *Genova* o *Venezia* attraverso la carta *Matrimonio diplomatico* e il giocare carte come *Andrea Doria* oppure l'*Alleanza Veneziana*, sono un obiettivo per ottenere una quarta carta al momento della distribuzione. Se siete in grado di controllare tutte e tre (o *Milano*), allora la carta *Patrono d'Italia* potrebbe essere un PV ad ogni turno.

Mentre il francese muove in Italia, la riforma inizia a diffondersi velocemente in Germania. Fermare la diffusione iniziale è molto difficile; il Papato sotto Leone X e Clemente VII perdono i pareggi sui tentavi di controriforme, così in generale è una mossa sbagliata tentarle finché non arriva Paolo III. L'uso della carta *Dibattito di Leipzig* con il teologo Eck (un dado extra quando è attaccante) è molto potente e può portare al rogo di alcuni protestanti ed a guadagnare punti vittoria. Spesso il controllo religioso della linea di spazi da *Liegi* a *Ginevra* è critico da mantenere per il successo della riforma in *Francia*. Più tardi, l'installazione di università Gesuite su spazi chiave, possono essere d'aiuto fattivo nelle controriforme. Devi usare la scomunica dei riformatori religiosi, o quando hai in mente di convertire certi spazi (specialmente *Ginevra* o *Londra*) oppure come misura difensiva se pensi che il protestante o l'inglese (nel caso di Cranmer) stanno pianificando di spingere la riforma in un area specifica.

I protestanti sono spesso tentati di usare i loro teologi per avere il bonus nei dibattiti, teneteli d'occhio per un eventuale opportunità di iniziare un dibattito contro un teologo impiegato e debole; mettere al rogo i teologi può essere un simpatica opzione per aumentare i PV totali del Papato. Sebbene l'uso di dibattiti può avere una varietà di risultati nel convertire gli spazi al cattolicesimo, di solito sono un necessario e significativo accumulo di PV. In genere, una volta che sei stato in grado di spingere la riforma indietro entro i confini della *Germania*, è difficile in seguito scegliere di fare dibattiti piuttosto che fare dei tentativi di controriforme, che dovrebbero essere il tuo obiettivo. Quando vuoi usufruire dei bonus del tuo teologo sul gioco delle carte, è meglio avere il primo teologo

impiegato che non sia di valore basso (1). Se è da solo, è un facile bersaglio per il protestante che vuole iniziare un dibattito. Dopo aver impiegato il teologo con il valore più alto, conviene introdurre un teologo con valore basso (quindi non impegnato), quantomeno per mettere un dubbio sulla scelta da effettuare per il teologo da parte dell'avversario.

Tenta di ottenere tutti i 5 PV dalla costruzione di San Pietro. Un modo per aiutare questo intento è quello di trovare ad ogni turno chi possiede *i Cavalieri di San Giovanni* (se sono ancora sulla mappa) e negoziare per il gioco della loro carta. Ricordati che questa carta la vogliono giocata gli Asburgo per scopi difensivi, in questo modo il prezzo da pagare per indurre un altro giocatore a giocare questa carta per vostro conto, può essere diminuito essendo condiviso con altri.

Un'alleanza con l'Asburgo può essere efficace sia per gli scopi di difesa reciproca, ed anche per coordinare attacchi militari e religiosi contro i protestanti in Germania. Se l'Asburgo prende il controllo di un elettorato, tentate una controriforma dell'elettorato usando il bonus delle truppe cattoliche che sono presenti, così come il bonus del teologo Faber.

Un'ultima nota, è una buona idea aumentare lo squadrone navale a *Ravenna*. Serve a due scopi: primo, viene in aiuto in difesa contro i pirati se il Papato è il loro obiettivo, poi rende difficile al francese la cattura di *Ravenna* dal momento che le loro navi non hanno un facile accesso all'*Adriatico*, e tu non puoi assaltare uno spazio di porto/mare che ti è superiore in termini di flotta.

Protestante

Iniziando con 0 (zero) PV, come Protestante sembrate essere la potenza più lontana dalla vittoria ad inizio partita, comunque non è questo il caso. I vostri PV aumenteranno rapidamente non appena la riforma inizierà a diffondersi in *Germania*, e non c'è niente (a parte i dadi sfavorevoli) che possa fermarvi. Una volta in gioco la carta *Lega di Smalcalda*, farete immediatamente un salto di 12 PV (2 PV per elettorato). Finché Paolo III non diventa Papa a *Roma* (nel turno 3) e le carte per le controriforme entrano nel turno 5, il Papato sarà fortemente impegnato a rallentare i vostri progressi.

Le cose migliori da fare all'inizio della partita sono: focalizzare l'attenzione sulla conversione degli spazi e la traduzione della sacre scritture. E' meglio minimizzare i dibattiti e rimandarli a partita inoltrata, a meno che non ci sia un teologo del papato con valori bassi e già impegnato. Il tuo obiettivo dovrebbe essere quello di completare la traduzione della Bibbia (almeno in francese e tedesco), per poter ottenere i PV ed ottenere sei tentativi di riforma con un modificatore di +1 ai dadi. Lungo la strada, otterrai anche sei tentativi di riforma gratuitamente quando completerai il Nuovo Testamento. Puoi accelerare i progressi della traduzione usando liberamente i bonus dei tuoi teologi. Fai attenzione a non avere il tuo primo teologo impiegato in una zona linguistica con

un valore di dibattito basso, altrimenti il Papato probabilmente ci si avventerà sopra con il suo teologo Eck.

Le tue priorità sono quelle di convertire gli elettorati al più presto possibile, in modo da poter ottenere le unità militari protestanti sulla mappa, prima che l'Asburgo possa prenderne il controllo dopo l'attivazione della carta *Lega di Smalcalda*. Finito il lavoro in *Germania* ci si deve muovere in *Francia*, e qui è dove il lavoro si fa più duro. E' dura, a lungo andare, tenere molti protestanti in *Francia*, ma se puoi prendere una buona fetta della *Francia* orientale il Papato dovrà spendere là le sue risorse in controriforme, piuttosto che in *Germania*. Calvino fa il possibile per mantenere *Ginevra*, che aiuta a mantenere la linea di comunicazione protestante *Ginevra-Liegi*.

Fai attenzione alla riforma che si diffonde massicciamente in *Inghilterra*. Mentre tu guadagni mediamente un PV ogni 3,3 spazi, l'inglese guadagna un PV ogni due spazi protestanti soltanto. Se l'inglese è davanti o anche insieme a te sui PV, è rischioso convertire spazi che finiranno per aumentare il distacco da te. Se l'inglese non è vicino alla vittoria o non minaccia di farlo, allora a tutti i costi approfittate delle unità neutrali inglesi e diffondete la riforma in quegli spazi.

Più tardi nel gioco se i tentativi di riforma stanno diventando più difficili, allora avrete più possibilità facendo dibattiti, sia per convertire gli spazi che per ottenere i PV necessari.

Non sottovalutate un'alleanza con l'inglese, specialmente se questi controllano *Antwerp*. In cambio della tua assistenza nel diffondere la riforma in *Inghilterra*, tu potresti essere in grado di avere in cambio alcune truppe per aiutare la difesa dei tuoi elettorati.