

Annotazioni pre-partita

- La **Svizzera** è un confine intransitabile
- Il numero di pezzi presenti è un **limite preciso** e non superabile

Preparazione del gioco

- Formare un mazzo con le carte progetto degli **Aerei** e dei **Carri** (quelle stampate orizzontalmente) in base al numero dei giocatori: 10 se si gioca in 5, 8 se si gioca in 4 e 6 se si gioca in 3. Le altre carte in scatola (coperte)
- Formare un secondo mazzo con le carte speciali
- Disponere la **Banca** e i pezzi di colore neutro a lato della plancia
- Disponere un **fante** per ogni esercito come pedina segnapunti
- Stabilire l'ordine di gioco iniziale lanciando a turno i 6 dadi: il primo sarà chi ottiene il maggior numero di Uomini di Leonardo, in caso di parità chi otterrà meno esplosioni e questi riceverà la carta Leonardo
- Partendo da Leonardo e in senso orario occupare a scelta un territorio con **2 fanti ed un castello**. Solo per questo primo turno non si può occupare un territorio confinante via terra con uno già scelto
- Ciascuno riceve dalla Banca una dotazione di **100 fiorini**

Sequenza di gioco (a partire dal primo turno)

1. RENDITA

- 10** fiorini per ogni territorio
- 10** fiorini per ogni castello
- 10** fiorini per ogni opera d'arte

Non si possono possedere **più di 300 fiorini**. L'eccedenza va in Banca

2. RECLUTAMENTO

- 1 fante** per ogni territorio

Se si raggiunge il limite di pezzi disponibili, si interrompe il reclutamento

3. ASTA

Schema carte da mettere all'asta (scoperte):

	3 gioc.	4 gioc.	5 gioc.
Carro/Aereo (orizzontali)	1*	2*	2*
Progetto (verticali)	1	1	2

*Se mancano sostituirle con Carte Progetto

- Offerta minima 10 fiorini**. Chi offre di più sceglie per primo e diventa il nuovo Leonardo (salvo rinuncia all'acquisto), poi a seguire in ordine decrescente di offerta. Se c'è parità prevale il più vicino a Leonardo (nuovo se appena assegnato) in senso orario
- carta Carro/Aereo**: subito in campo. Non si potranno più sostituire
- carta Progetto**: in mano (Archivio)

4. TURNO DEL GIOCATORE (inizia Leonardo e poi in senso orario)

Le azioni sono libere e non vincolate a nessun ordine tranne l'ultima mossa.

- Realizzare i Progetti** - si paga il prezzo indicato sulla carta
- Costruire Carri/Aerei** - **20 fiorini** a pezzo. Solo su territori con Castello (**Max 1** carro o aereo per castello per turno)
- Rinforzare Castelli** - **20 fiorini** per una torre (**Max 1 torre** per Castello per turno)
- Invadere territori liberi** - **10 fiorini** ad invasione (**Max 3** per turno)
- Attaccare territori** - **30 fiorini** per 1 attacco (**Max 3** attacchi x turno)
- Spostamento**
 - Max 3** a turno ma obbligo di eseguirli tutti nello stesso momento.

- Prevede il trasporto in blocco di Soldati e/o Carri/Aerei **via terra** (tra due territori adiacenti o collegati da una linea ininterrotta di territori in possesso del giocatore) o **via mare** (tra due territori adiacenti alla stessa area di mare)

- Spostamenti via terra e via mare **non sono unificabili**

- Per spostare Carri/Aerei occorre avere in campo il relativo Progetto

- Costruire Castelli** - **30 fiorini (Max 1** castello per turno)

Questa mossa sancisce la conclusione del turno del giocatore

Non è necessario compiere obbligatoriamente tutte le mosse ad ogni turno

5. ASSEGNAZIONE DEI PUNTI VITTORIA

Quando ogni giocatore ha eseguito il proprio turno, il calcolo dei PV inizia da chi è in vantaggio nella partita. In caso di parità si inizia da chi possiede la carta Leonardo

2	Leonardo
2	Più carte Progetto in campo (escluso Leonardo)*
2	Più castelli*
2	Più territori*
1	Per ogni Castello con 4 torri (Città perfetta)
2	solo per il primo Carro della partita (assegnazione immediata)
2	solo per il primo Aereo della partita (assegnazione immediata)
2	solo per la prima Città perfetta della partita (ass. immediata)
2/3	I punti indicati sulle Opere d'Arte (1 sola volta appena si gioca la carta)

*in caso di parità fra 2 giocatori 1 PV ciascuno. Se parità fra 3 o più giocatori, i punti non vengono assegnati

- Appena un giocatore raggiunge il punteggio stabilito all'inizio (es. 30 o 40 PV) **la partita si conclude immediatamente**

Specifiche carta Leonardo

- risparmia **10 fiorini** per ogni Progetto, Castello, Torre, Carro e Aereo messo in campo
- Lo «sconto» non si applica ad invasioni e ad attacchi

Specifiche Castello

Livelli di protezione:

	con 1 torre	con 2 torri	con 3 torri	con 4 torri
Solo castello				
livello 1	livello 2	livello 3	livello 4	livello 5

Si definisce «Città perfetta» un castello con 4 torri

I castelli, una volta collocati, non vengono più rimossi ma conquistati

- para 1 colpo** per ogni livello
- para i colpi** di Soldati e Carri avversari (non para quelli degli Aerei)
- non para le esplosioni subite nel lancio dadi dei propri fanti e dei propri carri

MIGLIORIE

CASTELLO (2) - aumenta di **1** il livello di un Castello (**Max 5**). Non vale per il computo della Città perfetta

AUTOMA (2) - il difensore dispone di **1 assalto in più**: lancia 1 dado per ogni torre. È immune alle esplosioni

La guerra

- Max 3** attacchi (**30 fiorini** per attacco) a turno
- Composizione esercito attaccante: **da 1 a 6 fanti + da 0 a 6** Carri/Aerei. Carri/Aerei non possono attaccare se non c'è almeno **1 fante** e senza il relativo progetto (si applica ad es. a Carri/Aerei conquistati)
- Si deve lasciare **almeno 1 fante** sul territorio da cui parte l'attacco
- Se si attacca via mare si deve eliminare **1 fante** fra quelli che attaccano

- Non si può attaccare l'ultimo territorio di un giocatore
- Attaccante e difensore alternano assalti (da 1 a 3: Fanti - Carri - Aerei). L'ordine degli assalti viene deciso da ciascun giocatore.
- Attacco termina all'eliminazione dell'ultimo fante di uno dei due eserciti
- Se vince l'attaccante conquista territorio e pezzi neutri rimasti
- Se vince il difensore cattura eventuali Carri/Aerei rimasti
- Se non si può eliminare alcun fante della difesa è consentito ritirarsi

Specifiche Soldati

- Bisogna dichiarare quanti se ne intende usare
- 1 dado per ogni soldato: **Esplosione**=proprio fante eliminato. **A vuoto**=nessun effetto. **Uomo**=si elimina 1 fante avversario

MIGLIORIE

CARRO CON PALLAPIOMBO (4) - **1 colpo** a vuoto diventa **1 colpo** a segno

MITRAGLIA (4) - **1 colpo** a segno diventa **2 colpi** a segno. Non può essere utilizzata con il Carro con Pallapiombo

BOMBARDA (4) - **riduce di 1** le difese dei Castelli

GRANCANNONE (2) - **1 colpo** a segno distrugge **1 torre**. Il suo uso deve dichiararsi prima di effettuare l'assalto di fanteria

Specifiche Carri

- Non serve dichiarare quanti se ne intende usare
- Lancio di N dadi in base al proprio progetto di carro. **0 esplosioni**=a segno tutti i colpi indicati nel progetto (+ migliorie). **1 esplosione**=a segno solo la metà dei colpi totali (progetto+migliorie, si arrotonda per difetto). **2 esplosioni**=nessun effetto. **3 o più esplosioni**=esplosione carro e tutti i propri fanti eliminati.

MIGLIORIE

CAMBIO MECCANICO (8) - riduce di **1** i dadi per «verifica funzionamento»

ACCENDICANNONE (4) - aggiunge **1 colpo** a segno in più

MULTICANNONE (1) - aggiunge **2 colpi** a segno in più

Specifiche Aerei

- Bisogna dichiarare quanti se ne intende usare
- 1 dado per ogni aereo. **Esplosione**=proprio aereo eliminato. **A vuoto**=nessun effetto. **Uomo**=si elimina un fante avversario

MIGLIORIE (max quelle indicate dai ganci sulla carta progetto)

GIROSCOPIO (4) - aggiunge **1 colpo** a segno in più

BOMBA ANTICARRO (2) - il difensore lancia **1 dado** per ogni aereo che invia contro i Carri che lo attaccano. **Esplosione**=cade l'aereo. **A vuoto**=nessun effetto. **Uomo**=elimina 1 carro avversario

COLUBRINA ANTIAEREA (2) - il difensore lancia **1 dado** per ogni aereo che invia contro gli Aerei che lo attaccano. **Esplosione**=cade l'aereo. **A vuoto**=nessun effetto. **Uomo**=elimina 1 aereo avversario

PARACADUTISTA (2) - l'attaccante **elimina 1 soldato e usa 1 aereo** lanciando il relativo dado. **Esplosione**=cade l'aereo. **Uomo**=missione compiuta (il Castello perde ogni difesa per tutto l'attacco. L'attacco potrà essere usato dopo il primo turno di assalti del difensore). **A vuoto**=missione fallita ma l'aereo è salvo e può essere usato dopo il primo turno di assalti del difensore.

Specifiche Altri Progetti

SOTTOMARINO (2) - il difensore elimina negli attacchi via mare **1 fante** in più all'attaccante

NAVE CORAZZATA (2) - l'attaccante riduce di **1 fante** le perdite negli attacchi via mare

OPERE D'ARTE (4) - Rendite ad ogni turno e PV (1 sola volta) appena usate