

# WARLORDS OF EUROPE

Un gioco di strategia di battaglie epiche medievali.

All'inizio del 13° secolo, l'Europa medievale sta vivendo un periodo di conflitto diffuso tra i signori, baroni, re e città. Hai la possibilità di creare un dominio senza rivali. I tuoi Condottieri devono soggiogare i contadini per poi soggiogare gli altri re, Condottieri e nobili. . Questi diventeranno tuoi vassalli e giureranno fedeltà al tuo regno. Grazie a tasse e saccheggi potrai radunare eserciti sempre più imponenti per invadere un feudo dopo l'altro, conquistando i castelli che incontrerai sulla tua strada e costruendone di nuovi. Più Feudi e castelli controllerete, e più grande sarà il vostro dominio, e più formidabile diventerà il vostro esercito. Avrete bisogno di una solida strategia, una pianificazione prudente, tempismo, e buona fortuna per sconfiggere i vostri avversari. Controllano la maggioranza dei castelli finiti, sarete incoronati Imperatore dei condottieri e vincitore di WARLORDS OF EUROPE.

## Game Board Overview

Hispania è uno dei nove regni sulla mappa. I Regni sono delimitati da spessi contorni neri. Controllare un intero regno durante la Fase delle Tasse fornisce 4 Lancieri bonus e 12 monete d'oro per un castello finito o 6 per un castello incompleto. Puoi costruire un castello se non ne possiedi uno in quel regno e puoi conquistare i castelli nemici per avere più di 1 castello per regno.

K. di León è uno dei sette feudi in Hispania. Si tratta di un feudo di montagna (1 oro, dado di Difesa d12, limite di 15 soldati).

K. di Castiglia è una foresta (2 oro, d10 difesa). E' un buon posto per costruire un castello per la posizione centrale.

Valencia è una delle tre città in K. di Aragona (feudo di Campagna, 3 ori, d8 difesa). Le città del feudo equivalgono all'oro tassabile ed al numero di contadini.

Al-Andalus è un feudo di Pianura (1 oro, d8 difesa). E' adiacente ai Domini di Almohades grazie al canale navale che collega i due feudi.



Terreni	Difesa	Contadini	Oro
Pianure	d8	1	1
Campagne	d8	3	3
Foreste	d10	2	2
Montagne	d12	1	1

I Feudi non occupati sono sotto il controllo dei contadini. I contadini non sono rappresentati da pezzi, ma dalle città. Ogni volta che si attaccano i contadini, i difensori sono uguali al numero delle città. I contadini tornano allo stesso numero se mantengono/ottengono il controllo. I contadini si difendono in base al terreno e colpiscono da 8+.



## Game Setup

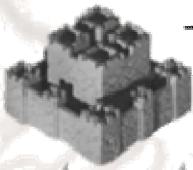
- Formare un Tesoro con tutte le monete d'oro: XX (venti), X (dieci), V (cinque), e I (uno).



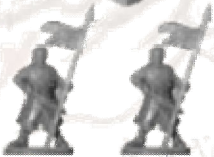
- Ogni giocatore tira un d8. Il numero più alto sceglie una carta iniziativa. Il secondo sceglie tra le carte restanti, e così via. In caso di parità tirate nuovamente. Chi sceglie Iniziativa 1 gioca per primo. In ordine di iniziativa, ogni giocatore sceglie un regno di partenza (vedere a pag. 12 per scenari).

- In una partita a 4 giocatori, scegliere tra la Gran Bretagna, Kievan Rus', Impero latino e Hispania. Tutti i regni giocano.
- In una partita a 3 giocatori, scegliere tra la Danimarca, Impero latino e Hispania. Gran Bretagna e Kievan Rus' non sono in gioco e i confini sono invalicabili.
- In una partita a 2 giocatori, scegliere tra Gran Bretagna e Hispania. Solo questi Regni e la Francia sono in gioco.

- Ogni giocatore prende un' armata colorata.



- Ogni giocatore inizia con un castello e questi soldati come il suo esercito di partenza:



2 Condottieri



2 Cavalieri



2 Arcieri



2 Fanti



12 Lancieri

- Separare le carte evento in 3 mazzi e mescolatele a faccia in giù divise in carte:



Papa



Mercante



Conquista

Posizionare i mazzi in corrispondenza dei loro segnalini. Le carte vengono scartate a faccia in su dopo l'utilizzo.

- Il primo giocatore posiziona il suo castello in un feudo all'interno del suo regno di partenza. Egli pone anche uno dei suoi Condottieri in un feudo del suo regno. Anche gli altri giocatori fanno lo stesso.
- Il primo giocatore schiera il resto del suo esercito di partenza, sia nel feudo con il suo castello che nel feudo controllato dal suo Condottiero, a suo piacimento. Anche gli altri giocatori fanno lo stesso.

### Consiglio

Posiziona il tuo castello di partenza, il tuo Condottiero ed il resto dei tuoi soldati, in modo tale da poter conquistare i contadini di tutto il tuo regno di partenza durante il primo turno. Questo ti darà un guadagno di 12 monete d'oro e 4 lancieri bonus se il castello è finito in un regno completo durante la Fase Tasse e Reclutamento.

- Il gioco inizia subito con il turno del primo giocatore, descritto a pagina 4. A pagina 3 c'è un esempio di primo turno.

### Consiglio

Il giocatore alla tua sinistra di solito tira i dadi per la difesa dei contadini. Nel primo turno di una partita a 4 giocatori, gli esperti possono giocare a coppia così che due giocatori a turno giochino contemporaneamente per velocizzare l'azione.



## Esempio primo turno: Italia

### Preparazione

Quattro giocatori decidono di iniziare in Italia, Danimarca, Francia e Ungheria, e di mantenere tutti i regni della mappa in gioco. Durante il primo posizionamento del gioco, il giocatore italiano (Avana) decide di mettere il suo castello lontano dal fronte tedesco, in Ifriqiya per puntare così verso la Hispania.

Avana posiziona il suo condottiero a Venezia, così da poter conquistare tutta l'Italia in questo turno. Egli aggiunge 1 arciere e 6 lancieri a Venezia. Il resto dei suoi soldati sono nel castello in Ifriqiya.



### Fase Manovre

- Per indicare i suoi attacchi, Avana sposta i soldati sul confine tra il feudo che attualmente occupano e il feudo che stanno per attaccare. Avana sposta i soldati che attaccheranno prima di risolvere eventuali battaglie.
- Avana attacca la Lega Lombarda con un arciere e 2 lancieri. La Lombardia è occupata da 1 contadino di montagna che si difende con d12.
- Attacca poi lo Stato Pontificio con un condottiero e 3 lancieri. Lo Stato Pontificio è occupato da tre contadini che difendono 3 d8. Nel prossimo turno, il condottiero può muovere i soldati dallo Stato Pontificio fino in Ungheria o Germania. (I soldati con i condottieri si spostano di 2 feudi)
- Lascia un lanciere a presidiare Venezia.
- Dalla Ifriqiya, Avana attacca la Repubblica di Pisa (al nord) con 1 fante, 1 arciere e 2 lancieri.



- Avana attacca il Regno di Sicilia con due cavalieri e 3 lancieri. Pisa e Sicilia sono feudi foresta occupati da 2 contadini che difendono con d10. Nel prossimo turno, i cavalieri possono raggiungere il fronte (nord od occidentale) con un movimento di 2 feudi.

- Avana attacca i domini dell'Almohades con 1 lanciere e 1 fante. Almohades è occupato da un solo contadino che difende con d8. In seguito, si può costruire un nuovo castello a Almohades dal momento che è della Hispania.
- Avana lascia un condottiero in Ifriqiya. Potrà, nel prossimo turno, portare altri soldati dalla Ifriqiya in altri fronti.

### Fase Battaglie

Ti suggeriamo di ricreare lo scenario e tirare i dadi per vedere cosa succede. Avana probabilmente perde da 0-3 lancieri contro i contadini. Dovrebbe terminare il turno avendo il controllo dell'Italia, con un piede nella Hispania, e con buone probabilità di muovere le truppe nei fronti desiderati nel il turno successivo. Iniziamo con la Repubblica di Pisa:

- Il giocatore alla sinistra di Avana prende due d10 a simboleggiare i 2 contadini nella foresta (2 città pisane = 2 contadini).
- Gli Arcieri attaccano in ogni turno della battaglia prima di tutte le altre unità. Se vanno a segno, gli Arcieri (5+), un contadino sarà immediatamente eliminato, e non tira il dado di difesa. Dopo aver risolto gli Arcieri, Avana tira per i 2 Lancieri (a segno 7+), poi per il suo Fante (a segno 5+) e 1/2 contadini restanti tireranno per la difesa (a segno con 8+).
- Rimuovere tutti i colpiti (usate il d10s per tenere traccia del numero di contadini rimasti). Ripetere queste fasi fino a quando Avana non controlla Pisa o si ritira di nuovo nella Ifriqiya (improbabile in questo scenario). Quando Avana vince, i suoi soldati vittoriosi resteranno a Pisa. Ripetere questo processo per ogni feudo che Avana sta attaccando.

Se Avana al termine del suo turno, conquista almeno un feudo, egli prende una carta Conquista. Se possiede l'intero regno d'Italia durante le Fasi di Gruppo, Avana ottenere 12 monete d'oro per il suo Castello Completo e aggiungerà quattro Lancieri bonus (in Italia). Questo in aggiunta ai suoi soldati acquistati regolarmente e alla normale tassazione del feudo. Se ce la fa, egli è quindi in grado di costruire un nuovo castello in Almohades dal momento che è parte della Hispania e non dell'Italia.



## Individual Turns

Il primo Giocatore completa il suo intero turno. Dopo prende una carta Conquista (se idoneo), poi passa al 2 giocatore e così via. I turni consistono in:

- ➔ Fase Manovre
- ➔ Fase Battaglie
- ➔ Fase Spostamenti
- ➔ Carta Conquista

### Fase Manovre

Spostare i soldati sulla linea di confine del feudo da attaccare per dichiarare il vostro attacco.

I tipi di Soldati sono elencati nella tabella qui sotto. I soldati che si spostano con i Condottieri possono spostarsi di 2 feudi passando per un feudo già sotto il vostro controllo. Ogni feudo nemico o controllato da contadini obbliga a fermarsi per una battaglia.

Nota: Champagne non è adiacente a Aquitania così come la Borgogna con la Francia (vedi pag. 8).

Mostra ogni attacco che vuoi fare in questo turno prima di risolvere una qualsiasi battaglia. Se si vuole mantenere il controllo di un feudo, si deve lasciare almeno uno dei vostri soldati in esso alla fine del tuo turno (dopo la Fase Spostamenti).

Soldier	Move	Hit	Cost
Lancieri	1	7+	3
Fanti	1	5+	5
Arcieri (iniziano)	1	5+	6
Cavalieri	2	4+	7
Condottieri	2*	5+	10
Contadini	-	8+	-

\* inclusi tutti i soldati che muovono con lui

### Fase Battaglie

L'attaccante scegliere da quale battaglia iniziare. Ogni battaglia deve essere completamente risolta prima di passare alla prossima battaglia.

I Turni di Battaglia sono:

- ➔ Tiro degli Arcieri, rimozione perdite
- ➔ Tiro altri soldati, rimozione perdite

Un Turno di battaglia consiste nel tirare a rotazione un dado per ciascun soldato per entrambi i giocatori. Ottenendo un numero di dado uguale o superiore a quanto indicato si crea un ferito per l'altro lato.

L'attaccante tira sempre un d8 se non modificato dalle carte. Il difensore tira un d8 in Campagna o in Pianura.



Il difensore tira un d10 nelle Foreste o nei castelli incompleti.



Il difensore tira un d12 nelle Montagne o nei castelli completi.



Entrambi i giocatori tirano simultaneamente in modo che un soldato può assegnare un colpo nello stesso giro che è stato colpito. Ogni giocatore sceglie quale tra i suoi soldati è colpito (il difensore sceglie per primo) e questi vengono restituiti alla fornitura (eccezione per i condottieri, vedi la pagina 6). Se siete a corto di dadi, l'attaccante tira per primo. Mettete da parte le vittime del difensore, e ricordatevi che tutti tirino i dadi prima di essere restituiti alla fornitura.

Ogni turno di battaglia inizia sempre con un tiro degli arcieri di entrambi i giocatori. Ognuno sceglie le proprie vittime da restituire alla fornitura.



Le Vittime si possono scegliere tra qualsiasi tipologia di soldati presenti (cioè quando gli arcieri colpiscono, si può scegliere di perdere arcieri o qualsiasi altro tipo di soldati, tenendo presente che le vittime non-arcieri non tireranno i dadi di difesa, perché saranno già nella fornitura).



Dopo gli arcieri, entrambi gli schieramenti tirano i dadi per il resto dei loro eserciti e rimuovono le perdite. Ora il turno battaglia è finito.

Ripetere l'intero procedimento compresa la fase degli arcieri fino a quando l'attaccante non si ritira o fino a quando un esercito è distrutto.



Se chi difende viene annientato, tutti i soldati attaccanti rimangono nel feudo conquistato.

I soldati che hanno attaccato non si possono muovere di nuovo in questo turno.

Se entrambe le parti sono contemporaneamente distrutte, il feudo vuoto ritorna al controllo dei contadini.

Eccezione: se resta solo il castello la vittoria è per il difensore e si mette un Lanciere del suo colore finita la battaglia.

**La Ritirata** può essere fatta dopo ogni round di battaglia. I soldati rimanenti possono spostarsi in un qualsiasi feudo adiacente da cui sono venuti (o sono transitati) durante la fase di manovra.

## Esempio di Attacco: Red Ruthenia

### Fase di Manovra:

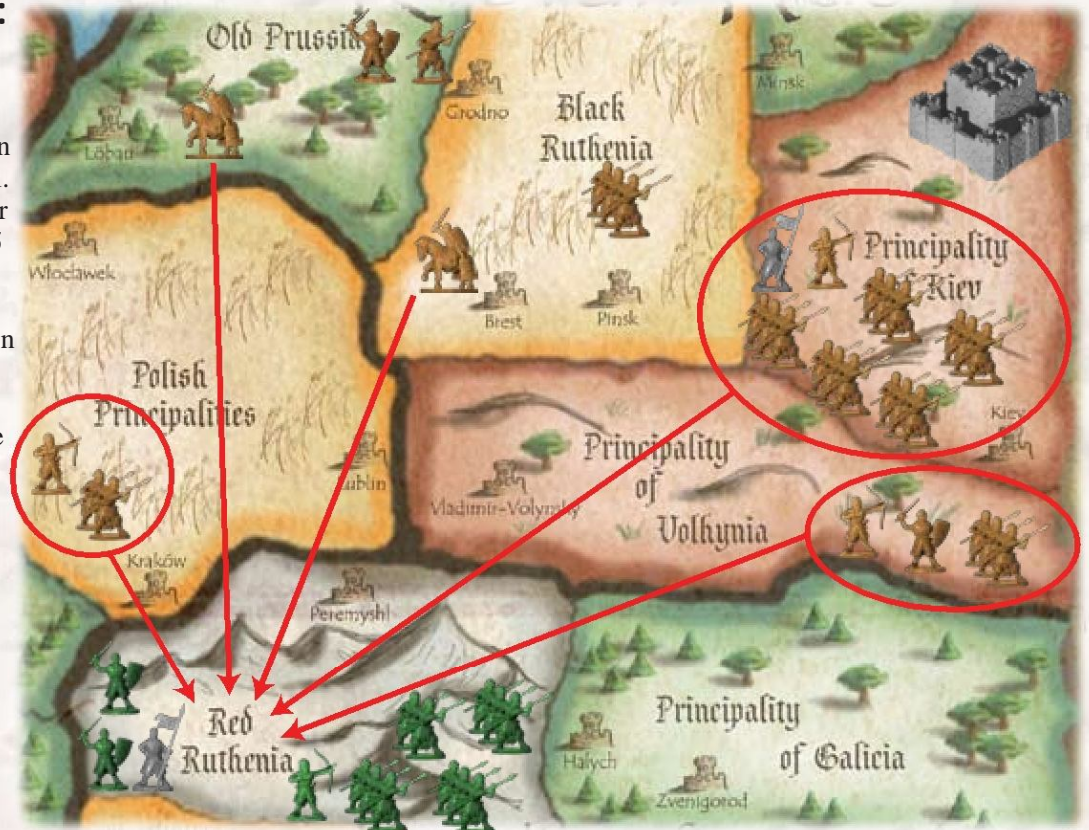
Avana attacca Red Ruthenia ben difeso sulle montagne dai Verdi. Avana usa il suo condottiero per far attaccare il suo arciere e i 15 lancieri dal Principato di Kiev (rifornirà in seguito Kiev con le riserve). Avana attacca anche con tutti i soldati nel Principato di Volinia e Principati Polacchi. I due cavalieri (Vecchia Prussia e Black Ruthenia) possono muovere di due feudi e unirsi all'attacco.

### Soldati attaccanti di Avana:

20 lancieri, 1 fante, 3 arcieri, 2 cavalieri, 1 condottiero.

### Soldati difensori Verdi:

11 lancieri, 2 fanti, 1 arciere, 1 condottiero



**Fase di Battaglia:** Avana attacca con un d8; il Verde difende con d12 (perché è in un feudo di montagna). Nessuna delle due parti gioca carte. Ai fini di questo esempio, supponiamo un calcolo medio statistico nei tiri dei dadi.



**Battaglia Turno 1:** Tirano gli Arcieri dei 2 eserciti e sono rimosse le vittime. Avana Colpisce 2; Verde colpisce 1. Entrambe le parti hanno scelto di rimuovere dei lancieri (sagome nere).

Il resto dei soldati di entrambe le armate fanno fuoco e le numerose vittime sono rimosse di nuovo.



Avana tira con i 19 lancieri (5 a segno), 1 fante / 1 condottiero (1 a segno), 2 cavalieri (1 a segno). Verde tira con 9 lancieri (4 a segno), 2 fanti / 1 condottiero (2 a segno).

Avana rimuove 6 lancieri e il Verde ne rimuove 7.

(continua nella pagina successiva)



(Continua esempio di attacco a Red Ruthenia)

l'Esercito rimanente di Avana è di 13 lancieri, 1 fante, 3 arcieri, 2 cavalieri, 1 condottiero.

l'Esercito rimanente Verde è di 2 lancieri, 2 fanti, 1 arciere, 1 condottiero.



**Battaglia Turno 2:**

Tirano gli Arcieri di entrambi gli eserciti e le vittime sono rimosse. Avana ne colpisce 2; Verdi ne colpiscono 1.

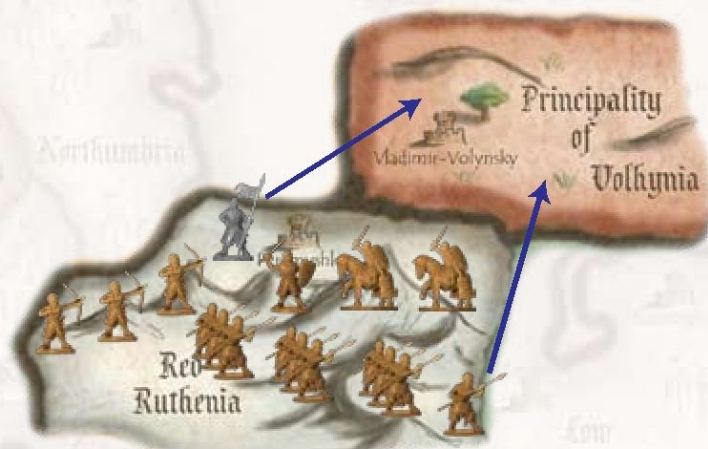
Avana rimuove uno fante. Il Verde capisce che la battaglia sarà finita questo turno e rimuove un arciere e 1 fante. Questo permetterà al suo fante di tirare ancora in difesa.

Il resto dei soldati di entrambe le armate tirano e numerose vittime sono rimosse.



Avana tira con i 12 lancieri (3 a segno), 1 fante / 1 condottiero (1 a segno), 2 cavalieri (2 a segno). I colpi a segno sono di più dei soldati Verdi rimasti. Il Verde tira con 1 lanciere (0 a segno), 2 fanti / 1 condottiero (2 a segno).

Avana rimuove 2 lancieri. Il Verde rimuove i 2 fanti e 1 lanciere. Avana cattura il condottiero Verde, portandolo in uno dei suoi castelli.



**Fase Spostamenti:** L'Esercito rimanente di Avana ha 17 soldati (10 Lancieri, 1 fante, 3 arcieri, due cavalieri, un condottiero).

*Ritirata Forzata:* a causa del limite di 15 soldati in montagna, Avana ritira 1 Lanciere ed il Condottiero nel Principato di Volhynia sia per proteggere il suo Condottiero e sia per portare i Lancieri bonus nel prossimo turno verso Rus 'di Kiev per potenziare la battaglia a sud di Red Ruthenia



Avana può ora spostare tutti i soldati che non ha mosso durante la fase di manovra. Muove un Lanciere da Black Ruthenia verso Principati Polacchi e 1 Lanciere da Black Ruthenia al Principato di Kiev per mantenere il controllo di questi feudi che sono vuoti. Trasferisce poi un fante dalla Vecchia Prussia ai Principati polacchi, così da poter rafforzare o contrattaccare in Red Ruthenia. Durante le sua Fasi di Gruppo, Avana può decidere di acquistare un castello da mettere in Red Ruthenia. Questo eliminerebbe il limite di 15 soldati in quelle montagne e creerebbe un punto di reclutamento vicino al fronte e fornirebbe un reddito supplementare di 6 ori se controllasse più feudi ungheresi degli altri giocatori.



## Fase Spostamenti

Risolte le Battaglie, si possono spostare tutti i soldati che non si sono mossi durante la Fase di Manovra. Ogni soldato si muove una volta a turno.

Si possono spostare i soldati in un feudo appena conquistato. Questa è la tua ultima possibilità di mantenere il controllo di ogni feudo svuotato per gli attacchi precedenti. Dopo, in tutti i feudi vuoti, sarà ripristinato il controllo dei contadini.

### Consiglio

Invia un condottiero nel tuo regno, così da spostare i Lancieri bonus verso il fronte velocemente.

## Carta Conquista



Se si è conquistato almeno un feudo nel proprio turno, pesca una carta Conquista. Il tuo turno è finito e passa al giocatore successivo.

Una volta che tutti hanno fatto il loro turno individuale, iniziano le Fasi di Gruppo.

## Fasi di Gruppo

- + Carta Papa + Vittoria
- + Tasse
- + Reclutamento le Armate
- + Schieramento delle Armate
- + Iniziativa
- + Carta Mercante

Contare le monete d'oro per le Tasse e la spesa per rafforzare gli eserciti può essere fatto simultaneamente. Il resto delle Fasi di Gruppo devono essere fatte in ordine d'iniziativa, tra cui il pescare e giocare le carte.

## Carta Papa + Controllo Vittoria

- + In ordine di iniziativa, i giocatori pescano una carta Papa e la giocano "immediatamente".



- + Vittoria. Si vince e si è incoronati Imperatori, se si possiedono più della metà dei castelli completi in gioco e mantenendoli durante il turno di gioco effettuato da tutti gli altri giocatori. Quindi, se tu avevi l'iniziativa e la maggioranza ha avuto la possibilità di toglierti un castello finito, hai vinto.

Altrimenti, non hai ancora vinto. Si può solo essere incoronato Imperatore solo durante le Fasi di Gruppo.

- + Per vincere **una partita a due giocatori**, è necessario possedere ogni castello finito in gioco, mantenendoli per un altro turno.

## Tasse

- + In ordine di Iniziativa, si ritirano le "Tasse".
- + Tutti calcolano le imposte dei loro domini. Se controlli almeno un castello prendi monete d'oro per tutti i feudi. Se non hai il controllo di almeno un castello, non raccogli monete d'oro.

Terreni	Difesa	Contadini	Oro
Pianure	d8	1	1
Campagne	d8	3	3
Foreste	d10	2	2
Montagne	d12	1	1
Castelli (p.10)	d10/d12	-	*
* Regno e Castello Finito			12
* Maggioranza del Regno con Castello			6
* Altrimenti			0

## Reclutare le Armate

- + La maggior parte dei soldati sono acquistati con oro in base al loro costo.
- + Ogni giocatore sceglie i soldati che intende acquistare senza piazzarli sul tabellone. Le nuove reclute e l'oro rimasto deve rimanere visibile agli altri giocatori. Più avanti nel gioco, potrebbero essere necessari i mercenari (vedi pag. 9). Paga per i nuovi castelli o per finirli (vedi pag. 10).
- + Assumi o Riassumi tutti i soldati mercenari che si desideri utilizzare (costo 1 oro in più dei normali soldati), e rimuovere qualsiasi mercenario che non riassumi (vedi pag. 9).

Soldier	Move	Hit	Cost
Lanciere	1	7+	3
Fante	1	5+	5
Arciere (inizia)	1	5+	6
Cavaliere	2	4+	7
Condottiero	2*	5+	10

\* inclusi i soldati che muovono con lui



## Schieramento delle Armate

In ordine di iniziativa, piazzare le nuove reclute sulla mappa prima che gli altri piazzino le loro.

- ➔ Finire i castelli e rimuovere i gettoni di costruzione (vedi castelli, pagina 10).
- ➔ Si può costruire un nuovo castello, se non se ne ha già uno proprio in quel regno. Piazza nel feudo una costruzione ed un segnalino nell'angolo ad indicare che è incompleto.
- ➔ In ogni feudo puoi mettere solo 1 soldato nuovo per turno ad eccezione dei feudi con il castello. Piazza arcieri, lancieri, fanti su qualsiasi tuo feudo. Mettete le reclute lateralmente nel feudo per tenere traccia in quali li hai già inseriti e quali no.
- ➔ I Castelli hanno capacità illimitata di reclutamento (dal turno successivo alla costruzione). Cavalieri e Condottieri, essendo nobili, devono essere piazzati su feudi castello.
- ➔ Se controlli un intero regno, piazza 4 lancieri bonus in qualsiasi punto all'interno del regno, anche se è già stato piazzato un 1 soldato in quei feudi.
- ➔ Piazza i Mercenari neo-assunti in qualsiasi quantità in uno dei tuoi feudi, anche se è già stato piazzato un 1 soldato in quei feudi.

## Iniziativa

- ➔ Ognuno tiene un d8 in mano.
- ➔ In ordine di iniziativa, è possibile scambiare con un d10/d12 per 2/4 ori o scartare 1/2 carte (senza effetto) per l'incremento.
- ➔ Tutti tirano i dadi contemporaneamente. Il punteggio più alto sceglie una qualsiasi carta Iniziativa. Poi il secondo, e così via tutti gli altri giocatori.

## Carte Mercante

Seguendo l'ordine con la nuova iniziativa, i giocatori possono acquistare 1 (e solo 1) Carta Mercante per 4 ori.

Le Fasi di Gruppo sono terminate.  
Si ricomincia con le Fasi Individuali



## Warlords



I Condottieri si spostano di 2 feudi e possono trasportare tutti i soldati che partono e si muovono con loro. Un Condottiero può muovere in un feudo, unirsi ai soldati, e spostarsi di un altro con loro (e con la Lunga Marcia, spostarsi di un'altro). Ma un soldato non può muoversi di 1, aderire a un Condottiero e spostarsi di nuovo.

La figura mostra un Condottiero in movimento con una carta Lunga Marcia. Questo permette al suo esercito in Bretagna di passare tre feudi sino in Borgogna (non adiacente in Francia). Questo gli permette di unirsi ad altri 2 Lancieri in Francia. Il Lanciere in Guascogna non può spostarsi di 1 ed essere preso dal Condottiero per la Borgogna.



Un Condottiero non estende il movimento in ritirata. La ritirata deve essere verso un feudo vicino da cui almeno 1 soldato attaccante è venuto (o transitato).

Quando l'esercito di un condottiero da battaglia a dei contadini, egli deve essere scelto per ultimo come vittima. Tuttavia, se lui è vittima di un contadino, torna in un suo castello e non è eliminato.

I nuovi Condottieri devono essere piazzati in un castello. Non potete reclutare altri Condottieri se i vostri sono attualmente catturati.





Quando un **Condottiero** è scelto come vittima in una battaglia contro un giocatore, esso è catturato e non eliminato.

L'avversario prende il vostro Condottiero e lo detiene in uno dei suoi castelli dove rimane finché non si verifica uno dei seguenti casi:

- ➔ Rilasciato dopo un negoziato durante i turni di uno dei due. Le trattative possono includere: oro, accordi tattici (tregue, ritirate, attacchi), scambio di prigionieri o carte. Il Condottiero liberato è posizionato in uno dei vostri castelli e può essere usato subito.
- ➔ Rilasciato grazie alla carta Cavaliere Eroico.
- ➔ Rilasciato attraverso la cattura del castello dove si trova il Condottiero. Tuttavia, se un altro giocatore cattura il castello dove si trova il tuo Condottiero (che resta in quel castello), ora dovrai negoziare con lui.
- ➔ Se siete eliminati dal gioco, quindi il vostro esercito ora appartiene ad un altro giocatore (vedi pagina 12). Se quel giocatore detiene prigioniero il vostro Condottiero, ora guadagna il suo uso immediato nel feudo del castello dove era prigioniero. Il tuo Condottiero è eliminato se siete eliminati dagli altri giocatori.

## Proxies

- ➔ I Lancieri sono senza limiti di numero. Se siete a corto di lancieri, mettete dei dischi sotto la miniatura. Dischi Grigi valgono 1; dischi neri valgono 5. Se controllate più di 25 feudi, i dischi da soli indicano dei lancieri. Metteteli nei feudi lontani dal fronte.



4 vostri Lancieri

- ➔ I condottieri, cavalieri, arcieri e fanti sono limitati al numero di pezzi del set: **non usare dischi**. Ad esempio, non si possono avere più di 7 arcieri a meno che non hai eliminato un giocatore (vedi pagina 12) o hai mercenari.

## Mercenari

A volte potete aver bisogno di soldati che possono essere sacrificati e che possono essere schierati in qualsiasi posizione o spesi.

Qui i soldati mercenari possono essere utili.

- ➔ I nuovi soldati mercenari possono essere assunti per un oro in più di soldati normali (esempio: 7 ori per un arciere mercenario).
- ➔ Se non si paga interamente per i mercenari in ogni fase di Reclutamento delle Armate, questi tornano alla fornitura.
- ➔ I Mercenari possono essere qualsiasi tipo di soldato, tranne i condottieri. Combattono e muovono normalmente.

- ➔ Indica i soldati mercenari con i dischi sotto i soldati normali (dischi per tutti i soldati tranne monete d'oro per lancieri mercenari). In alternativa, prendete in prestito pezzi da altri set non in gioco.



1 vostro fante +  
3 fanti mercenari

- ➔ I Mercenari sono in numero illimitato. È possibile assoldare un numero qualsiasi di essi in ogni feudo sotto il vostro controllo.

## Montagne

Anche se le montagne difendono con un d12, non sono in grado di contenere grandi eserciti. Alla fine del turno, si possono avere al massimo 15 soldati in ogni feudo di montagna.

Si può attaccare la montagna con più di 15, ma dopo la battaglia ogni soldato al di sopra dei 15 deve "ritirarsi" in un feudo adiacente da dove si è attaccato. I feudi di Montagna con castelli non hanno tale limite.



## Castles

Costruire i Castelli richiede 2 turni. Se non possedete un castello in quel regno, si può spendere 6 ori per iniziare a costruire un castello. Posizionare il castello con un segnalino di costruzione nell'angolo a significare che è incompleto. Questo feudo è ormai un feudo del castello, e tutti i soldati sono presenti nel castello. Durante ogni turno successivo, si può spendere 6 ori per finire il castello (rimuovere il simbolo costruzione).

In un nuovo castello incompleto non si possono piazzare nuove reclute oltre lo standard di 1 soldato per ogni feudo fino al suo completamento, ma può eliminare il limite di 15 soldati sulle montagne. Fornisce inoltre immediatamente un d10 difensivo per tutti i soldati in esso (a meno che sia un feudo di montagna, che tira un d12 di default).



I Castelli finiti tirano un d12s per la difesa a prescindere dal terreno del feudo. Le Carte relative ai Castello possono essere giocate su entrambi i castelli finiti o incompiuti.

Cavalieri e Condottieri possono essere piazzati in esso (dopo il suo turno iniziale di costruire). Il solo termina "castello" usato nelle regole o sulle carte indica sia castelli finiti o che incompiuti.

Gli **Arcieri** quando attaccano un castello colpiscono con un 6+ piuttosto che con un 5+ perché mirano a soldati che sono dietro le mura.

Gli Arcieri difensori di un castello, invece, colpiscono con un 4+ perché tirano su soldati indifesi.



Durante la Fase delle **Tasse**, se non hai un castello, non puoi raccogliere oro dai tuoi feudi, ma puoi raccogliere oro giocando delle carte.

Se controlli almeno 1 castello, raccogli oro da tutti i tuoi feudi (anche quelli dei Castelli), più il bonus del castello.

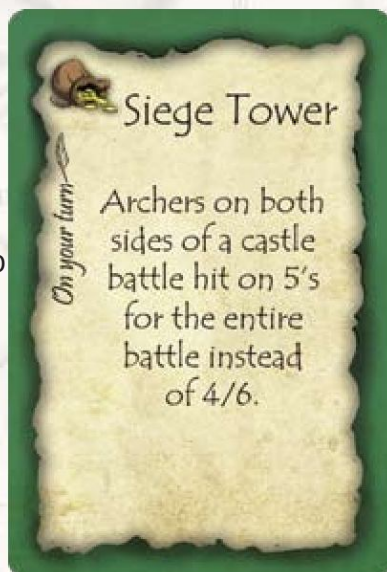
I Castelli forniscono un bonus da 12 o 6 o 0 monete d'oro a seconda quanto controllate al momento nel regno dov'è il castello:

- ➔ 12 ori per un castello *finito*, se controllate ogni singolo feudo in tutto il suo regno, o
- ➔ 6 ori per *ogni* castello se controlli più feudi di qualsiasi altro giocatore nel regno (a parità) anche se con feudi di contadini, o
- ➔ 0 oro altrimenti.
- ➔ Il controllo di più Castelli nello stesso regno non dà diritto ad oro aggiuntivo.

Se **conquisti** un Castello, immediatamente:

- ➔ Posizionare il segnalino costruzione nel suo angolo anche se si trattasse di un castello finito. I danni dell'assalto lo portano allo stato incompleto. Se già è incompleto, così resta. Si potrà finirlo nel prossimo turno con 6 ori.
- ➔ Pesca 1 Carta Conquista come bonus.
- ➔ Raccogliere 15 ori dal tesoro, se l'avversario ancora possiede almeno un altro castello. Oppure, se era il suo unico castello, puoi raccogliere 30 ori da tesoro e prendere tutte le sue carte e tutto il suo oro come bonus.
- ➔ Raduni e Posizioni Soldati in *ogni* tuo Castello utilizzando tutto o parte dell'oro che hai.

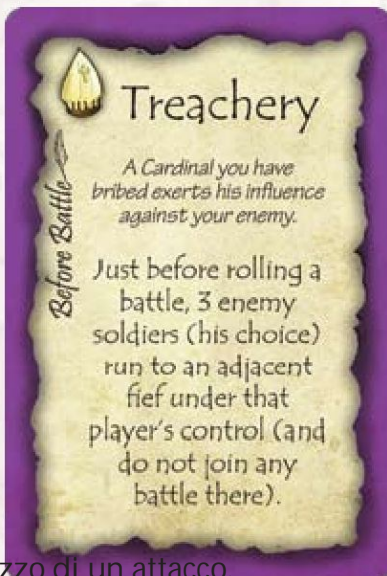
Si può costruire solo un castello in un regno, se in quel regno non lo si possiede già. Ma si possono catturare castelli nemici, che consentono di possederne più di 1 nel regno.





Le Carte hanno un papato significativo sul gioco. Esse possono essere giocate in molti momenti diversi. Quando giocare una carta è stampato verticalmente sul lato sinistro. I tempi di gioco delle carte ha un ordine naturale, ma è possibile utilizzare l'iniziativa per risolvere eventuali conflitti di ordine.

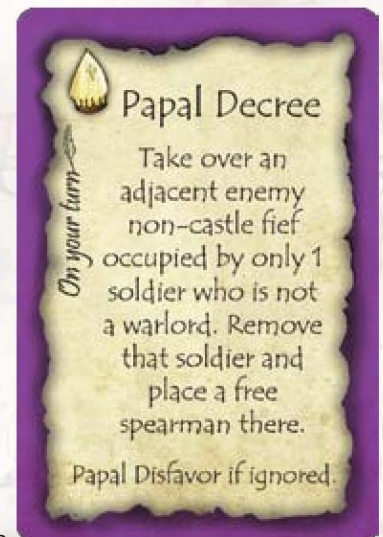
- Quando giochi una carta, scartala vicino al suo mazzo, se non indicato diversamente.
- Rimescola il mazzo quando è esaurito.
- Non potete giocare alcuna carta per influenzare l'interazione fra altri 2 giocatori.
- Se il testo di una carta non può essere eseguito, la carta non può essere giocata.
- Esempio: non puoi giocare tradimento nei confronti di un feudo tutto isolato
- Se una carta consente di piazzare soldati in un feudo, questi deve essere già controllato o nel mezzo di un attacco.



- "Raccogli oro" si intende dal Tesoro.
- Si possono giocare 2 carte simili nello stesso turno, ma non 2 carte uguali.
- Non si possono giocare carte, mentre si lanciano i dadi. Tuttavia, è possibile giocare "nel vostro turno" carte tra un round di battaglia applicandolo al resto della battaglia, non a quanto è già stato lanciato.
- Se una carta ti permette di migliorare i soldati e non avete quel tipo di unità disponibile, prendete l'equivalente in oro dal Tesoro (cioè prendete 3 ori se non è possibile migliorare un Lanciere in un Arciere, perché gli arcieri non sono più disponibili.)
- Il Testo di una carta a prevalenza sulle

regole standard.

"Scomunica Papale se ignorata." si trova sul fondo di alcune carte. Se viene giocata su di voi, potete scegliere di ignorare gli effetti della carta (i messi svelano il tentativo di disubbidienza che fa arrabbiare la Chiesa). Se si ignorano gli effetti, mettete la carta

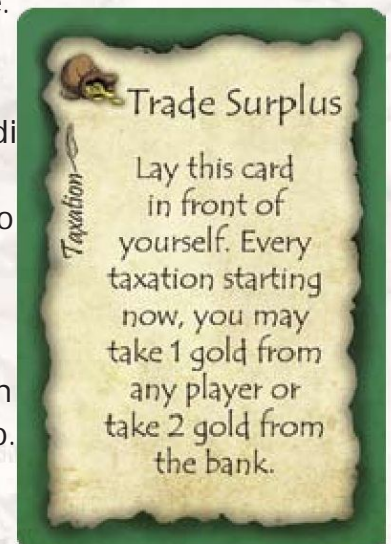


scoperta di fronte a voi per dimostrare che siete sotto scomunica Papale. Non potete pescare nuove Carte Papa (ma potete giocarle). Se si ignora un'altra Scomunica, mettetela sempre di fronte a voi. Ora non potete più pescare le Carte Mercante (i commercianti non vogliono trattare con voi). Se si ignora una terza Scomunica, non potete pescare Carte Conquista (i tuoi consiglieri militari hanno perso la fiducia in te).

Scomunica Papale	Non giocate
Prima Carta	Carte Papa
Seconda Carta	Carte Mercante
Terza Carta	Carte Conquista

## Alleanze

Gli accordi sottobanco giocheranno un ruolo importante, ma in Warlords of Europe non esistono vere alleanze. Non è possibile autorizzare l'esercito di un altro giocatore di passare attraverso un vostro feudo. Nessuno può dare oro o carte ad un altro giocatore con la eccezione per pagare il riscatto di un Condottiero catturato.





## Castle Summary

- I Castelli costano 6 ori per costruirli (segnalino incompleto). Successivamente 6 d'ori per finirlo (no segnalino)
- Durante la tassazione, i castelli forniscono 12 o 6 o 0 ori bonus a seconda di quanto regno possedete. Prendete 12 ori per un castello finito, se controllate ogni feudo, 6 ori per ogni castello incompleto o se controllate più feudi di ogni altro giocatore (ignora contadini), 0 altrimenti. Questi in aggiunta all'oro che i feudi producono.
- Se attaccano, i soldati nei castelli incompiuti tirano un d10 (tranne che in montagna), ed i soldati nei castelli finiti tirano un d12. Gli Arcieri se difendono i castelli colpiscono con 4+, mentre se attaccano colpiscono in 6+.
- I Castelli in montagna non hanno il limite di 15 soldati e tirano un d12 in difesa, anche se sono incompiuti.
- Una volta costruito un castello si possono assoldare soldati nobili nel Reclutare Armate. Condottieri e Cavalieri devono sempre essere piazzati in un castello. I Condottieri catturati vengono tenuti in un castello.
- Se si cattura un castello, diventa o resta incompleto. Si pesca una carta Conquista bonus. Si prendono 15 ori bonus dal Tesoro. Si possono acquistare soldati e piazzarli in uno dei tuoi castelli. Se fosse l'ultimo suo castello, prendete le sue carte, il suo oro e 30 ori dal Tesoro come bonus invece di 15.

## Player Elimination

Se il vostro ultimo castello è perso, non venite eliminati. Potete arrendervi e i vostri soldati restano in gioco (non giocano le carte). Se continuate a giocare, non raccogliete l'oro dai feudi durante la fase fiscale, ma pescate le carte Papa e Conquista, che possono fornire oro per acquistare soldati. Se si cattura un castello, si ritorna alla tassazione normale.

Dopo che il tuo unico castello è perso, il giocatore che lo ha conquistato può costringere i tuoi soldati a diventare suoi vassalli sia che ti arrendi o che continui a giocare. Per fare questo, in ogni Fase delle Tasse deve pagare al Tesoro tanto oro pari al valore di tutti i tuoi soldati sulla mappa escludendo i soldati mercenari.

Se tutti i tuoi soldati vengono distrutti o costretti al vassallaggio, siete eliminati. Solo il giocatore che ha catturato il tuo castello prende il controllo immediato dei tuoi soldati sulla mappa, i feudi, il tuo oro, le tue carte, la scorta d'esercito, e l'eventuale Condottiero in esso presente. Gli altri tuoi Condottieri catturati vengono scartati. Le carte scoperte di fronte a voi vengono scartate.

## Alternate Scenarios

- Partita difficile in 4 giocatori, più veloce: Italia, Danimarca, Francia, Ungheria. In più solo Germania in gioco.
- Partita difficile in 3 giocatori, più veloce: Danimarca, Italia, Ungheria. In più solo Germania in gioco.
- Partita difficile in 3 giocatori, più lunga: Britagnan, Hispania, Ungheria. Kievan Rus' and Latin Empire non giocano.
- Regni Casuali: scelti con i dadi.

For more info, visit [www.ConquestGaming.com](http://www.ConquestGaming.com)!

## WARLORDS OF EUROPE

by Ken Griffin, Kyle Battle, and Russ

Rupe Conquest Gaming LLC © 2009

Original and Graphic Art

by Mark Churms ([www.markchurms.com](http://www.markchurms.com)), Nathan Hood, Russ Rupe, Travis Tye, Vickie Robey, and Ken Griffin

Playtesting

Jerod Hoyt, Steven Rungranont, Jeff Bennett, Scott McCarty, Jeremy Williams, Troy Erb, Chris Tham

Prince Valiant by Dieter Steffmann ([www.steffmann.de](http://www.steffmann.de))

Traduzione in Italiano Pierfrancesco Serafini

### Indice

Arcieri p.4

Battaglie p.4

Fase Manovra p.4

Carte p.11

Castelli p.10

Segnalini / Limiti unità p.9

Schieramento Armate p.8

Esempio Francia p.8

Fasi di Gruppo p.7

Turno Individuale p.4

Iniziativa p.8

Fase Spostamenti p.6

Mercenari p.9

Montagne p.9

Movimenti p.4, p.7

Reclutamento p.7

Linee Navali p.1

Scomuniche Papa p.11

Ritirata p.5

Tasse p.7

Tipi di Terreno p.1, p.4

Condottieri p.8-9

Vittoria p.7