

Tommaso Bagnoli



Schönbrunn™

Il Congresso danzante di Vienna

Regolamento



Giochi
Uniti



Crediti

Autore: Tommaso Bagnoli.

Sviluppo: eNigma.it.

Ambientazione: Gabriele Mari.

Consulenza storica: Paolo Rodolfo Carraro, Aldo Ghetti.

Direzione artistica: Gianluca Santopietro.

Grafica e impaginazione: Demis Savini (responsabile), Maurizio Cottignoli.

Disegni: Maichol Quinto, Francesco Mattioli.

Produzione: Giacomo Santopietro per Sir Chester Cobblepot, Federico Burchianti e Stefano De Carolis per Giochi Uniti.

Playtesting: Livio Valentini (direttore), Matteo Pironi, Francesco Villani, Elisa Chiappini, Andrea Molari, Massimo Ulivini, Elisabetta Fanti, Alex Zannoni, Cristina Donati, Francesco Garoia, Michele Graziani, i giocatori di AGSM San Marino Con 2016, i giocatori di IdeaG Costa Est 2016, i ragazzi di GioGra 2018.

Speciali ringraziamenti: Giacomo Bagnoli, Lorenzo Bovoli, Pasquale Maresca, Alessandro Drei, Valentina Zecchi, Antonio Moro di Lega Nerd, Andrea Ligabue di Play Festival del Gioco, i giudici del NerdPlay Award 2016: Luca Bellini, Francesco Berardi, Diego Cerreti, Andrea Chiarvesio, Riccardo Crosa, Federico Latini, Andrea Mazzolani, Marco Valtriani, Pierluca Zizzi.



SirChesterCobblepot.com



GiochiUniti.it

©2018 Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati. Editto e distribuito in Italia da Giochi Uniti srl (Via Sant'Anna dei Lombardi, 36 - Napoli - Tel. 081.19323393) su licenza di Tiopi srl. Tutti i diritti sono riservati.

I marchi Schönbrunn e Sir Chester Cobblepot sono utilizzati da Giochi Uniti dietro autorizzazione.

Stratilibri è un marchio di proprietà Giochi Uniti © & ™ 1989-2002-2009-2014-2015-2016-2017-2018 di Giochi Uniti srl. Tutti i diritti sono riservati.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale se non autorizzata è severamente vietata - www.stratilibri.it - info@stratilibri.it

ATTENZIONE: non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.



Nel palazzo di Schönbrunn, nella Vienna capitale dell'Impero austriaco, dall'1 novembre 1814 al 9 giugno 1815 le principali potenze europee inviarono i propri rappresentanti allo storico Congresso per ripristinare la geopolitica europea.

Per la prima volta gli stati europei decisero che il modo migliore di evitare le future guerre era riunire tutte le nazioni interessate e impegnarsi per prevenirle: un'idea che è sopravvissuta fino a oggi.

I lavori del Congresso furono inframmezzati da feste, cene, balli e ricevimenti tenuti dalla corte austriaca, dai nobili viennesi e dalle numerose delegazioni convenute. L'atmosfera di festa fece coniare al principe Charles Joseph de Ligne la famosa immagine del "Congresso danzante".

Tuttavia nonostante balli e intrattenimenti, il Congresso non trascurò i suoi impegni effettivi e stabilì le linee guida del nuovo ordine di pace e stabilità dell'Europa.

Schönbrunn[™] è un prestigioso gioco da tavolo per 3-6 influenti rappresentanti di altrettante potenti Nazioni europee dell'Ottocento.

Introduzione

Cobblepot ritiene che non esistano giochi difficili: la differenza è unicamente nella profondità strategica, ovvero nella quantità di scelte e opzioni che il giocatore è chiamato a fare durante la partita e, soprattutto, all'interno del proprio turno di gioco. La nostra percezione della difficoltà, a volte, è semplicemente legata a quante opzioni siamo disposti a elaborare.

Schönbrunn[™] fornisce ai giocatori molte opzioni fra cui scegliere, vista la meccanica delle "informazioni imperfette" che ne rappresenta la caratteristica più evidente. Un giocatore esperto, che conosce e sa applicare le tecniche di bluff e di calcolo, avrà di certo una marcia in più nell'affrontare le prove di questo "congresso".

Scoprirete anche, giocando, che alla conclusione di ogni partita avrete imparato una strategia in più da applicare nella prossima sfida, così come avrete osservato i vostri avversari e scoperto i loro punti deboli. Più giocherete a *Schönbrunn*[™] e più lo apprezzerete, gustando appieno i tanti dettagli che l'autore, il team di sviluppo e i preziosi collaboratori hanno cesellato, in questa magnifica interpretazione ludica di un evento che ha segnato la Storia.

Prefazione

Public history è un nuovo modo di intendere la Storia e i beni culturali: divulgativo, extra-accademico e volto a creare un contatto diretto con il suo pubblico, composto non più da eruditi e studenti ma dalla cittadinanza tutta.

Sir Chester Cobblepot, ospite alla prima conferenza nazionale dell'Associazione Italiana di Public History, si sente pienamente coinvolta in questa sensibilità, ispirata da questa medesima vocazione.

I giochi della linea rossa, ad ambientazione storica come *Schönbrunn*[™], sono da anni una concreta pratica di *public history* portata avanti attraverso l'attività ludica, un progetto dai tratti davvero peculiari.

Sir Chester Cobblepot restituisce con rigore filologico lo specifico evento storico nelle dinamiche, nei meccanismi e nei minuziosi dettagli del gioco. La forma al servizio del contenuto, il divertimento al servizio della divulgazione.

Schönbrunn™

Idea e scopo del gioco



Il Congresso di Vienna si tenne a Schönbrunn, la splendida reggia della capitale imperiale, dall'1 novembre 1814 al 9 giugno 1815. Le principali potenze europee di quell'epoca ridisegnarono la mappa politica dell'Europa per ripristinarla dopo gli sconvolgimenti portati dalla Rivoluzione Francese e dalle guerre napoleoniche.

Ogni giocatore assume il ruolo di rappresentante per conto di una di quelle influenti nazioni europee allo scopo di trarne il maggiore prestigio internazionale.

Contenuto della Scatola

La confezione contiene:

- questo **regolamento**;
- il **tabellone**;
- 6 **schermi** in sei diversi colori (rosso, bianco, verde, nero, blu e giallo);
- 55 **carte**: 6 Ruoli, 6 Nazioni, 6 Capi Delegazione, 36 Risarcimenti (8 Indennità, 8 Alleati, 8 Ausili e 12 Trattati) e 1 Favore Politico.

Una serie di componenti di legno:

- 43 eleganti **marcatori** Delegati, in sei diversi colori (rosso, bianco, verde, nero, blu e giallo), stampati;
- 12 esclusive **pedine**: 6 Ministri degli Esteri e 6 Capi Delegazione, in sei diversi colori (rosso, bianco, verde, nero, blu e giallo);
- 6 **segnapunti**, in sei diversi colori (rosso, bianco, verde, nero, blu e giallo);
- 5 **gettoni** Favore Politico, grigi, stampati.

Un foglio di cartone fustellato da cui ricavare:

- 49 **segnalini** Ricevimento, ovali;
- 11 **contrassegni** Alleati, tondi;
- la **tessera** Cerimoniere, tonda;
- 6 **indicatori** Soglia, tondi e in sei diversi colori (rosso, bianco, verde, nero, blu e giallo).



Tommaso Bagnoli
L'autore del gioco

Tommaso Bagnoli è nato a Fucecchio, un comune di Firenze, nel 1979.

Dopo essersi laureato in ingegneria aerospaziale, lavora in campo meccanico e fa esperienza nell'editoria ricoprendo il ruolo di redattore scientifico.

Da sempre appassionato del gioco in tutte le sue forme (di ruolo, da tavolo e per il computer), adora anche il cinema e la musica, nutrendo un particolare interesse per tutto ciò che riesce a celare raffinata complessità dietro una sottile patina di naturalezza. Affascinato dalla storia in generale, è attratto dal *what if* e dalla distopia della fantascienza post apocalittica.

A tenere insieme le sue varieghe passioni è il mondo scientifico e l'eleganza della matematica.

Si dedicava già da tempo all'editoria ludica e in passato ha collaborato all'*editing* e alla riscrittura dell'edizione italiana di *Dogs of War* (Rackham, 2006), ma adesso ha deciso di mettersi in gioco con rinnovata determinazione, questa volta come autore.

Schönbrunn™ è il gioco nato dal prototipo con cui ha vinto l'edizione 2016 del *NerdPlay Award™*.

Componenti di Gioco

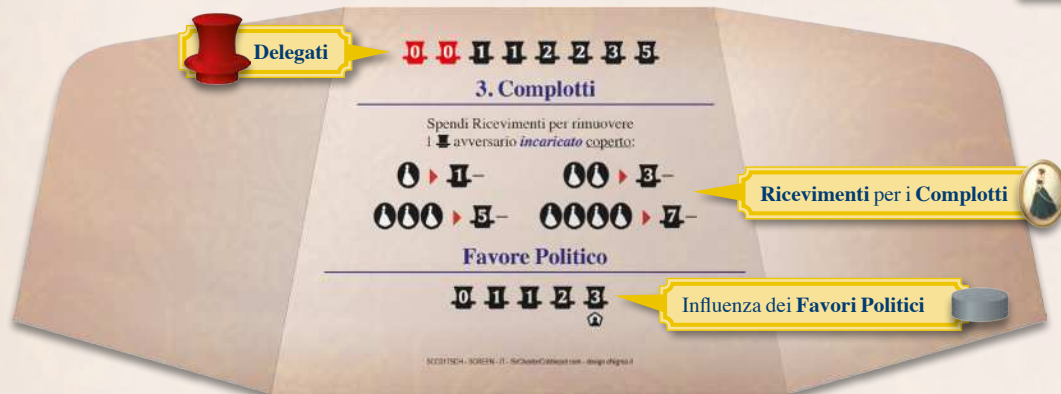


6 Schermi

Esternamente mostra agli avversari il proprio **colore** (nell'esempio il rosso della *Gran Bretagna*) e la distribuzione dei **valori di Influenza** sui propri Delegati.



Internamente (nell'esempio sempre la *Gran Bretagna*) ricorda la distribuzione dei **valori di Influenza** sui propri Delegati, gli importi di spesa e le relative conseguenze del **Complotto** e i valori di Influenza dei **Favori Politici**.



Tabellone di gioco



55 Carte

Componenti di legno



(6) Capi Delegazione



(6) Ministri degli Esteri



(43) **Delegati**: tutti possiedono, stampato sul fondo, un valore di Influenza (da 0 a 7)



(6) Segnapunti



(5) **Favore Politico**: tutti possiedono, stampato sul fondo, un valore di Influenza (da 0 a 3)

Componenti di cartone



(1) Cerimoniere



(49) Ricevimenti



(11) **Alleati**: sul fronte (sx) lo stemma che collega il contrassegno alla relativa carta, sul retro (dx) il valore di Influenza.



(6) Soglie



(8) Indennità



(8) Alleati



(6) Nazioni



(8) Ausili



(12) Trattati



(6) Capi Delegazione



(1) Favore Politico



(6) Ruoli

Alcune carte vanno separate dalle altre del loro stesso tipo: il dorso le identifica con il colore e il numero romano dell'Obiettivo a cui sono destinate oppure con lo stemma della Nazione a cui devono essere assegnate.



NerdPlay Award



NerdPlay Award™ è un ambito premio istituito dal *nerd culture magazine Lega Nerd™*, uno dei principali punti di riferimento della cultura

nerd e geek in Italia.

Il concorso annuale seleziona i più promettenti *game designer* esordienti d'Italia in una sfida all'ultimo prototipo: alla fine, sulla falsariga dei più seguiti *talent show*, solo uno sarà il vincitore.

Il premio? Un contratto di produzione professionale con **Sir Chester Cobblepot**, azienda italiana riconosciuta a livello nazionale e internazionale.

La giuria, composta da professionisti, seleziona in modo insindacabile i migliori giochi ricevuti alla scadenza del bando: le caratteristiche tecniche e stilistiche del progetto saranno l'oggetto della valutazione.

Quattro finalisti vengono presentati al pubblico durante un'importante fiera nazionale e, dopo un'impegnativa quanto divertente prova *live*, il progettista più meritevole viene premiato dalla giuria.

Schönbrunn™ nasce proprio così. È il gioco nato dal prototipo che ha vinto la finale dell'edizione 2016 del *NerdPlay Award™* tenutasi a *Play: Festival Internazionale del Gioco* di Modena.



SirChesterCobblepot.com



LegaNerd.com



Note per il giocatore

Per questo gioco sono stati realizzati quattro simboli per contraddistinguere facilmente, a colpo d'occhio, i componenti e gli effetti in base al numero dei giocatori che partecipano alla partita.



Partita a
3 giocatori o più



Partita a
4 giocatori o più



Partita a
5 giocatori o più



Partita a
6 giocatori

I componenti svolgono una funzione fondamentale e la loro esclusiva sagomatura permette un'immediata identificazione.



Capo
Delegazione



Ministro
degli Esteri



Delegato



Ricevimento



Prestigio

Glossario delle parole-chiave

Nella redazione dei testi di questo regolamento e degli effetti delle carte è stata adottata una precisa formattazione così da creare una chiara metodologia di lettura per i giocatori: una particolare attenzione va posta alle **parole-chiave** composte con un carattere corsivo ed evidenziate. Le **parole-chiave** sottintendono particolari significati. Vediamoli nel dettaglio (in ordine alfabetico):

Attivare: significa rivelare 1 Ausilio (mostrando la carta agli avversari) oppure **incaricare** il Ministro degli Esteri (ponendo la pedina sul Trattato che si intende **attivare**) allo scopo di innescare (nella fase indicata sulla carta) l'effetto di 1 Trattato che è stato precedentemente **stipulato**.

Impegnare: significa assegnare 1 Delegato coperto (nella fase Gerarchia), sfruttando il suo valore di Influenza, allo scopo di contendere agli avversari una posizione nell'ordine di Gerarchia.

Incaricare: significa assegnare i propri rappresentanti per sfruttare le loro capacità:

- i Delegati **incaricati** negli Obiettivi (nella fase 2. Incarichi), sfruttando i loro valori di Influenza, per cercare di aggiudicarsi i Risarcimenti;
- il Capo Delegazione **incaricato** in un Obiettivo **oppure** contro una Nazione per esercitare il proprio potere (indicato sulla relativa carta);
- il Ministro degli Esteri **incaricato** per:
 - incrementare di +2 il valore di Influenza del gruppo di Delegati in un Obiettivo (nella fase 4. Cancelleria), per cercare di aggiudicarsi i Risarcimenti; **oppure**
 - **attivare** 1 Trattato **stipulato** invece di rivelare 1 Ausilio.

Mantenere: significa scartare 1 Ausilio per porre nuovamente dietro il proprio schermo 1 Trattato **stipulato** (indipendentemente se sia stato **attivato** oppure no) per utilizzarlo nuovamente in un turno successivo.

Riscuotere: significa aggiudicarsi una carta Risarcimento (Indennità, Alleato, Ausilio o Trattato) per aver primeggiato in un Obiettivo.

Stipulare: significa esporre 1 Trattato davanti al proprio schermo (nella fase 1. Gerarchia).

Preparazione



Ponete, al centro del piano di gioco, il **tabellone** che rappresenta, sulla pianta del palazzo di Schönbrunn, 5 aree principali definite **Obiettivi**, contrassegnate da colori e numeri romani, e 1 area secondaria definita **Principio di Equilibrio**, contraddistinta da una bilancia:



I
Indennità
verde



II
Alleati
blu



III
Ausili
rosso



IV
Trattati
arancio



V
Legittimità
giallo



Equilibrio
grigio

Ogni area ha un proprio invito per collocare adiacenti le relative carte Risarcimento.



Tabella della Gerarchia: indica l'ordine di turno del round in corso e risolve determinati spareggi.



Contapunti **Prestigio:** colui che ne conteggia il maggior numero, a fine partita, è dichiarato vincitore. Sulla casella '+' il giocatore colloca il proprio indicatore Soglia per continuare a conteggiare i propri punti qualora oltrepassi i 30 punti.



In base al numero di giocatori partecipanti si devono prendere determinate carte **Ruolo** (quelle eventualmente in eccedenza devono essere riposte nella confezione perché non serviranno più in questa partita).



In una partita a **3 giocatori** partecipano la **Gran Bretagna** (abbinata al colore **rosso**), **Austria** (abbinata al colore **bianco**) e **Russia** (abbinata al colore **verde**).



In una partita a **4 giocatori**, a **Gran Bretagna**, **Austria** e **Russia** si aggiunge la **Prussia** (abbinata al colore **nero**).



In una partita a **5 giocatori** si aggiunge anche la **Francia** (abbinata al colore **blu**).



Infine, in una partita a **6 giocatori** si aggiunge la **Spagna** (abbinata al colore **giallo**).



I Ruoli in gioco devono essere mescolati coperti e distribuiti casualmente, **1 a ogni giocatore**, in modo che ognuno sia abbinato di conseguenza a una diversa nazione (e relativo colore). Giocatori particolarmente esperti possono, di comune accordo, decidere di abbinarsi a scelta evitando la casualità.



Nota storica

Gli stemmi che abbiamo adottato per l'*Austria* e la *Russia* sono frutto di una scelta stilistica ben precisa.

Avendo entrambe le due potenze come bandiera imperiale un'aquila a due teste su fondo giallo, le differenze per i giocatori sarebbero risultate minime e poco confortevoli per lo svolgimento della partita, così si è preferito adottare, su suggerimento dei nostri consulenti storici, un'alternativa che evidenziasse meglio le differenze.

Perché III?

I Romani fin dai primi secoli dopo Cristo usarono il 'III': l'adozione del 'IV' arriva solo nel Latino del tardo impero. Numerosi monumenti classici romani testimoniano il suo ampio utilizzo.

Un'altra ragione, molto più importante, è puramente pratica: dalle numerose prove di *playtesting* che abbiamo condotto è emerso che il colpo d'occhio dei giocatori era facilitato dall'adozione di questa soluzione, ulteriormente valorizzata dalle applicazioni grafiche offerte dalla simmetria di questo simbolo. Un vantaggio non trascurabile, una soluzione esteticamente più bella e originale senza nessuna controindicazione: perché rinunciarci?



Schönbrunn

Il castello austriaco di Schönbrunn, famosa reggia imperiale di Vienna, è stato la sede della casa imperiale degli Asburgo dal 1730 al 1918.

Una volta si trovava in aperta campagna, ma ormai è stato inglobato dalla città di Vienna: è ubicato a Hietzing, nella periferia ovest.

Il nome “bella fonte” (*schön-er brunn*) è attribuito all'imperatore Mattia che, durante una battuta di caccia in quest'area, vi scoprì una fonte di acqua limpidissima.

Al posto della dimora di campagna costruita nel 1642, nel corso del Settecento, è sorto un grandioso edificio di rappresentanza.

Durante il regno di Maria Teresa la residenza imperiale estiva, divenne lo sfarzoso palcoscenico della corte.

Il palazzo ha ospitato i più grandi statisti europei ed è stato teatro d'incontri politici ai massimi livelli, tra i quali il famoso Congresso che ha ispirato questo gioco.

Nel dicembre del 1996, il castello e il parco sono stati dichiarati patrimonio mondiale dell'umanità dall'UNESCO, a conferma della loro importanza mondiale come *opera d'arte totale* del periodo barocco.

Oggi Schönbrunn è una delle maggiori attrazioni turistiche e culturali di Vienna e attira, ogni anno, moltissimi visitatori.

Ogni giocatore riceve ora tutta la dotazione della propria nazione/colore (quelle eventualmente non utilizzate devono essere riposte nella confezione perché non serviranno in questa partita).



In questo esempio lo schermo rosso del giocatore della *Gran Bretagna*.

- **Schermo:** ogni giocatore riceve il proprio schermo per occultare agli avversari, durante la partita, il numero e le caratteristiche dei componenti che possiede.

Attenzione: sugli schermi sono riprodotti i propri Delegati con i rispettivi valori di Influenza; ogni nazione ne possiede 1 (2 la *Gran Bretagna*) con il valore di Influenza **10** stampato in rosso: questi particolari Delegati sono quelli che possono ricevere, quando *incaricati*, un valore di Influenza da eventuali contrassegni Alleati che si possiedono.



Sul fronte della carta **Ruolo** è riassunto il round con tutte le sue fasi.



La carta **Capo Delegazione**, ha due effetti (sul fronte e sul retro) in base a come viene *incaricato*.



La carta **Nazione**, in base al numero di giocatori, indica l'abilità (sul fronte e sul retro).

In questo esempio le carte rosse del giocatore della *Gran Bretagna*.

- **Carte:** ogni giocatore ha ricevuto il **Ruolo**, quindi il **Capo Delegazione** e la **Nazione** del proprio colore, contrassegnate con lo stemma della nazione che rappresenta al congresso. Capo Delegazione e Nazione devono essere esposti sul piano di gioco davanti al proprio schermo. Ad alcuni giocatori spettano poi carte aggiuntive (facilmente riconoscibili dal dorso):



Dorso delle **2 carte** aggiuntive in dotazione al giocatore verde della **Russia**.



Dorso della **carta** aggiuntiva in dotazione al giocatore blu della **Francia**.



Dorso delle **3 carte** aggiuntive in dotazione al giocatore giallo della **Spagna**.

- la **Russia** riceve i Trattati *Creazione Regno Lombardo-Veneto* e *Unione di Genova alla Sardegna*.
- (in una partita a 5 o più giocatori) la **Francia** riceve il Trattato *Restaurazione Confederazione Svizzera*.
- (in una partita a 6 giocatori) la **Spagna** riceve i Trattati *Città Libera di Cracovia* e *Sovranità Britannica su Malta* e l'*Ausilio Rivolta Popolare*.



Pedina
Capo Delegazione



Pedina
Ministro degli Esteri



Marcatore
Delegato



Segnapunti

In questo esempio i componenti di legno del giocatore rosso della *Gran Bretagna*.

- **Componenti di legno:** ogni giocatore riceve, del proprio colore, **2 pedine**, il Ministro degli Esteri e il Capo Delegazione ; **7 marcatori Delegati** (8 per la *Gran Bretagna*) e il **segnapunti**.

7

Importante: ogni Delegato ha, stampato sulla propria base, un **valore di Influenza** o (il valore minimo assoluto è zero, quello massimo, detenuto dalla *Spagna*, è sette) che verrà conteggiato per risolvere gli Obiettivi durante la fase 5. Congresso, allo scopo di acquisire i Risarcimenti a scapito degli avversari.

Comunque, la somma dei valori di Influenza dell'intera dotazione di Delegati di ogni giocatore è **14**; ognuna, però, ha una diversa distribuzione di questi valori, richiedendo ai loro giocatori l'elaborazione di strategie differenti.

Durante la partita, il valore di Influenza o dei Delegati non può mai scendere al di sotto dello zero.



Nell'esempio l'indicatore **Soglia** rosso del giocatore della *Gran Bretagna*: durante la partita, se il giocatore rosso supera i 30 punti, pone l'indicatore nella casella '+' del contapunti per indicare a tutti gli avversari che il proprio segnapunti indica un numero a cui va aggiunto '+30'.

- **Indicatori:** ogni giocatore riceve, del proprio colore, l'**indicatore Soglia**. I giocatori utilizzano questi indicatori in combinazione con i segnapunti se il loro punteggio eccede i 30 punti Prestigio.

Ogni giocatore colloca tutti i componenti sul piano di gioco nascosti dietro al proprio schermo (salvo diversamente specificato), a eccezione del segnapunti che va collocato nella casella zero del contapunti sul tabellone.



Le carte **Risarcimento** devono essere suddivise per tipo (riconoscibili dal numero romano sul dorso): 'I' le Indennità, 'II' gli Alleati, 'III' gli Ausili e 'IIII' i Trattati.



Indennità



Alleati



Ausili



Trattati

Ora va attuata una precisa procedura per assegnare, adiacenti agli inviti di ogni Obiettivo del tabellone, queste carte coperte (contrassegnate con il simbolo ♦ nel titolo per essere più facilmente individuabili):

- ponete l'Alleato *Portogallo* ♦ all'Obiettivo II;
- ponete il Trattato *Libera Navigazione nei Mari* ♦ all'Obiettivo IIII.
- proseguite la preparazione dei Risarcimenti in base al numero di giocatori.



Tabellone

Il tabellone con cui si gioca riproduce sommariamente la pianta del palazzo di Schönbrunn, suddiviso in cinque aree che abbiamo colorato ispirandoci alle stanze più caratteristiche del castello austriaco.

Se ve lo state chiedendo, è utile che vi spieghiamo perché gli stemmi e le informazioni sembrano disposti in modo confuso, anche se, durante lo svolgimento delle partite, apprezzerete questa scelta istintivamente.

Allo scopo di non penalizzare nessun giocatore, abbiamo orientato tutte le informazioni di gioco verso l'esterno cosicché ogni partecipante, indifferentemente dalla posizione che assume al tavolo da gioco, possa accedervi facilmente, creando allo stesso tempo un fattore di centralità e coinvolgimento.

Crediamo nell'affermazione che «i giochi sono la migliore scusa per stare assieme.» Non siete d'accordo?



Regola opzionale per giocatori molto esperti Asta per rappresentare le Nazioni

Modificate il punto 2 della fase Preparazione: anziché distribuire i Ruoli, individuate, in maniera casuale, un giocatore per consegnargli la **tessera Cerimoniere**.

Ogni giocatore riceve un numero di **segnalini Ricevimento** pari a quelli indicati nel punto 4 della fase Preparazione **maggiorato di 1**.

Tutti i giocatori partecipano ora a un'asta segreta per aggiudicarsi il Ruolo e il controllo delle Nazioni (tra quelle disponibili in base al numero dei giocatori): nascondono in mano un qualunque numero di Ricevimenti (minimo 1) e, quando tutti dichiarano di aver completato l'operazione, li rivelano contemporaneamente.

In ordine decrescente di quantità di segnalini rivelati, i giocatori scelgono la propria Nazione.

Eventuali condizioni di parità vengono risolte considerando la "distanza" dei giocatori dal Cerimoniere, contando in senso antiorario (verso destra): il più vicino sceglie.

Quando un giocatore acquisisce il proprio Ruolo deve perdere un numero di Ricevimenti pari a quanto puntato dal giocatore che sceglie dopo di lui.

I giocatori mantengono la dotazione di Ricevimenti avanzati dall'asta segreta.

Quindi, si prosegue normalmente con i punti 2, 3, 5 e 6 della Preparazione, ignorando il punto 4 (poiché i Ricevimenti sono già stati assegnati).

In una partita a 3 o 4 giocatori

Attenzione: in una partita a 3 o 4 giocatori l'Obiettivo V viene completamente ignorato.

- rimuovete dal gioco (riponete nella confezione perché non serviranno in questa partita): gli Alleati, le Indennità e gli Ausili che riportano sul fronte l'indicazione  o  e **2 Trattati estratti a sorte** (se siete giocatori particolarmente esperti, potete scegliere di mostrare a tutti i giocatori i Trattati che sono rimossi).
- mescolate separatamente le rimanenti carte (in una pila per ogni tipo) e ponetele impilate ai relativi Obiettivi.
- dalla cima di ognuna delle quattro pile da I a IIII devono essere spostate, senza che vengano rivelate, 4 carte (1 da ciascuna pila) per formare il Principio di Equilibrio: queste carte sono impilate in ordine decrescente (il Trattato IIII in cima alla pila e l'Indennità I in fondo).

Ora, adiacenti al tabellone ci devono essere **5 pile da 4 carte ciascuna**.

In una partita a 5 giocatori

- rimuovete dal gioco (riponete nella confezione perché non serviranno in questa partita) gli Alleati, le Indennità e gli Ausili che riportano sul fronte l'indicazione  e **1 Trattato estratto a sorte** (se siete giocatori particolarmente esperti, potete scegliere di mostrare a tutti i giocatori il Trattato rimosso).
- ponete all'Obiettivo V della Legittimità, l'Alleato *Polonia*  coperto.
- mescolate separatamente le rimanenti carte divise per tipo e ponetele, sempre coperte, impilate agli Obiettivi da I a IIII, ignorando il V dove c'è già l'Alleato *Polonia*.
- prendete dalla cima delle pile I dell'Indennità, III degli Ausili e IIII dei Trattati, 1 carta ciascuna (per un totale di 3 carte), mescolatele e impilatele coperte all'Obiettivo V sopra all'Alleato *Polonia* .
- dalla cima delle quattro pile da I a IIII, esclusa la V, devono essere spostate, senza che vengano rivelate, 4 carte (1 da ciascuna pila) per formare il Principio di Equilibrio: queste carte sono impilate in ordine decrescente (il Trattato IIII in cima alla pila e l'Indennità I in fondo).

Ora, adiacenti al tabellone ci devono essere **6 pile da 4 carte ciascuna**.

In una partita a 6 giocatori

- ponete all'Obiettivo V, l'Alleato *Polonia*  coperto.
- mescolate separatamente le rimanenti carte divise per tipo e ponetele, sempre coperte, impilate agli Obiettivi da I a IIII, ignorando il V dove c'è già l'Alleato *Polonia* .
- prendete dalla cima delle pile da I a IIII 1 carta ciascuna (per un totale di 4 carte), mescolatele e impilatele coperte all'Obiettivo V sopra all'Alleato *Polonia* .
- dalla cima delle quattro pile da I a IIII, esclusa la V, seguendo un preciso ordine, devono essere spostate, senza che vengano rivelate, 5 carte per formare il Principio di Equilibrio:
 - le prime 2 dalla pila I delle Indennità,
 - poi, sopra, 1 dalla pila II degli Alleati,
 - quindi, sopra, 1 dalla pila III degli Ausili, e
 - in cima, 1 dalla pila IIII dei Trattati.

Ora, adiacenti al tabellone ci devono essere **6 pile da 5 carte ciascuna**.



Carte Nazione Approfondimento regole

In questa colonna desideriamo fare notare come le carte **Nazione** dell'*Austria* (nell'esempio qui sotto) e della *Prussia* cambiano da un fronte all'altro, dato che possiedono un'abilità modificata per le partite a 6 giocatori, allo scopo di mantenere inalterato l'equilibrio tra le nazioni nelle partite a 5 round.



Su un fronte è indicata l'abilità per le partite fino a 5 giocatori (come indicato dal simbolo posto nell'angolo in alto a sinistra).



Sul fronte opposto, invece, è indicata un'abilità diversa, specifica per le partite a 6 giocatori (come mostra il simbolo posto nell'angolo in alto a sinistra).



4 Dopo aver creato una riserva comune, ogni giocatore riceve in dotazione un numero di **segnalini Ricevimento** (quelli ovali) pari al numero di giocatori (minimo 4). Anche i Ricevimenti devono essere collocati dietro al proprio schermo.



I segnalini ovali Ricevimento rappresentano la caratteristica “danzante” del Congresso: le delegazioni sfruttavano questi momenti conviviali per proseguire la propria attività diplomatica allo scopo di ottenere ulteriori vantaggi per la propria nazione.

5 Tenete a portata di mano la carta e tutti i **gettoni Favore Politico** (quelli grigi di legno): notate che ognuno possiede un valore di Influenza stampato (0, 1, 1, 2 e 3); quello con valore 3 deve essere rimosso dal gioco nelle partite a 3 o 4 giocatori (si utilizza solo in 5 o 6 giocatori). La carta riassume la regola del Favore Politico evitando che si debba consultare il regolamento durante la partita.



I gettoni di legno dei Favori Politici rappresentano la difficoltà che hanno i Delegati per inserire delle clausole nelle trattative diplomatiche a favore della propria nazione. I giocatori devono cercare di superare queste difficoltà con il proprio valore di Influenza per ottenere Ricevimenti e punti Prestigio.

6 Viene assegnata la **tessera Cerimoniere** (quella grande e tonda) al giocatore bianco dell'*Austria*, che deve esporla di fronte al proprio schermo, e crea una riserva comune con i **contrassegni Alleati**.



La tessera Cerimoniere contraddistingue il giocatore che ricopre la prima posizione nella Gerarchia. Questa carica offre la possibilità di risolvere gli eventuali spareggi che possono crearsi nel corso della fase 1. Gerarchia. Sopra all'indicatore 1 della tabella, la corona ricorda ai giocatori che la tessera deve essere ceduta a colui che ha **impegnato** il Delegato con il valore di Influenza minore.

È l'1 novembre 1814: siete pronti per cominciare!

Regole semplificate

Questa soluzione è consigliata a gruppi non superiori a 4 giocatori, magari poco esperti. In questa colonna vengono indicate **solo le parti modificate**: regole ed esempi vanno attinte dal Regolamento completo.

Preparazione

Ignorate i **segnalini Ricevimento**, i **gettoni Favore Politico** e le **pedine Capo Delegazione**.

Come si gioca

Il numero di round non subisce variazioni ma ognuno è praticamente suddiviso in **5 fasi (invece che sei)**.

Prima fase: Gerarchia

Tutte le parti di questa fase rimangono inalterate eccetto quella in cui i giocatori possono scegliere di **spendere Ricevimenti** per ottenere punti Prestigio: questa parte NON può essere eseguita perché in questa variante i giocatori sono privi dei segnalini ovali: di conseguenza tutte le regole relative sono ignorate.

Seconda fase: Incarichi

Ignorate tutta la prima parte di questa fase relativa all'impiego dei **gettoni grigi dei Favori Politici** perché con questa variante sono inutilizzati, così come tutte le regole relative all'**incarico** dei **Capi Delegazione**.

Terza fase: Complotti

Questa fase è completamente cancellata e non va disputata.

Quarta fase: Cancelleria

La prima parte di questa fase relativa all'**incarico** dei **Capi Delegazione** deve essere ignorata.

Quinta fase: Congresso

Quando un giocatore **risuota** un Risarcimento devono essere ignorati tutti gli effetti che bersagliano i **Ricevimenti** e i **Capi Delegazione**.

La parte di questa fase in cui si rivelano i **Favori Politici** va completamente ignorata.

Sesta fase: Recupero

Tutte le parti di questa fase rimangono inalterate rispetto al Regolamento completo. Finisce il turno e ne comincia un altro.

Come si gioca

Una partita è composta da una serie prestabilita di **round** in base al numero di giocatori, al termine dei quali si confrontano i propri punti Prestigio per stabilire il vincitore.

4 round in 3, 4 o 5 giocatori

5 round in 6 giocatori

Ogni round è suddiviso in **6 fasi** da disputare in sequenza:

- 1. Gerarchia:** la prima carta di ogni pila deve essere rivelata; quindi ogni giocatore deve **impegnare** 1 Delegato per conquistare una posizione nella tabella della Gerarchia, che indica l'ordine di turno del round in corso e assegna il Cerimoniere. I giocatori che lo desiderano possono **stipulare** Trattati e spendere Ricevimenti per guadagnare punti Prestigio.
- 2. Incarichi:** mescolate **coperti** i Favori Politici e poneteli, sempre **coperti**, 1 a ogni Obiettivo nell'apposito alloggiamento grigio. Quindi, ogni giocatore, in ordine di Gerarchia, deve **incaricare** negli Obiettivi tutti i rimanenti Delegati e, eventualmente, il Capo Delegazione allo scopo di aggiudicarsi il maggior numero di Risarcimenti.
- 3. Complotto:** ogni giocatore può scegliere di spendere Ricevimenti per tentare di rimuovere da un Obiettivo 1 Delegato avversario **coperto**.
- 4. Cancelleria:** ogni giocatore può scegliere di **incaricare** il Ministro degli Esteri a un Obiettivo in cui ha **incaricato** almeno 1 Delegato.
- 5. Congresso:** vengono risolti tutti gli Obiettivi in ordine **crescente** e poi il Principio di Equilibrio.
- 6. Recupero:** ogni giocatore recupera i propri componenti **incaricati** e **impegnati** rimasti in gioco (eccetto il segnapunti).

Gli esempi (come questo) che vi accompagneranno nelle prossime pagine passo a passo nell'apprendimento delle regole si riferiscono a una partita disputata a sei giocatori: il giocatore rosso della *Gran Bretagna*, quello bianco dell'*Austria*, il verde della *Russia*, quello nero della *Prussia*, il giocatore blu della *Francia* e, infine, quello giallo della *Spagna*. Questi esempi, oltre a chiarificare lo svolgimento dei passi importanti del regolamento, sono stati calibrati per affrontare anche i casi particolari che possono verificarsi durante lo svolgimento della partita, mostrando come risolverli. **Non sottovalutate l'utilità di leggere gli esempi per avere una conoscenza completa delle regole!**

Prima fase: Gerarchia

- Rivelate la prima carta di ogni pila dei Risarcimenti.
- Tutti i giocatori devono **impegnare** 1 Delegato: ognuno sceglie 1 dei propri marcatori e lo deve giocare **coperto** davanti al proprio schermo; quando tutti hanno eseguito la propria giocata, tutti questi Delegati devono essere rivelati.

Il giocatore che rivela il **valore di Influenza più basso** occuperà con il proprio Delegato la prima posizione nella tabella della Gerarchia (agire per ultimi è un vantaggio); gli altri occuperanno le posizioni successive in ordine **crescente**.



Tutti e sei i giocatori di questa partita hanno scelto in segreto, contemporaneamente tra quelli che hanno in dotazione, 1 da **impegnare** nella Gerarchia. Ognuno di loro lo ha giocato **coperto** davanti al proprio schermo: quando hanno dichiarato conclusa la propria giocata, tutti hanno rivelato il valore di Influenza, stampato sul fondo del marcatore. La *Gran Bretagna* ha giocato , l'*Austria* , la *Russia* , la *Prussia* , la *Francia* , e, infine, la *Spagna* .

Se due o più giocatori hanno **impegnato** lo stesso valore di Influenza, il Cerimoniere (colui che detiene la tessera) risolve lo spareggio, secondo la propria preferenza.



In questa partita vanno risolti due spareggi per le posizioni della Gerarchia: la *Gran Bretagna* e la *Prussia* hanno entrambe **impegnato** ; l'*Austria*, il Cerimoniere, sceglie che sia il giocatore rosso a occupare la posizione 1; il nero occuperà la posizione 2. Nel secondo spareggio l'*Austria* deve scegliere tra se stessa e la *Spagna* chi occuperà la posizione 3: il giocatore bianco, ovviamente, fa occupare la posizione 3 alla *Spagna* per tenere per sé la posizione 4 che è migliore. Se l'*Austria* non fosse stata il Cerimoniere avrebbe comunque potuto applicare l'abilità della propria Nazione per vincere lo spareggio durante la Gerarchia. L'ordine di Gerarchia per questo turno è: *Gran Bretagna*, *Prussia*, *Spagna*, *Austria*, *Russia* e *Francia*.

A ogni giocatore rimangono adesso in dotazione 6 Delegati (7 la *Gran Bretagna*), non avendo più a disposizione quello **impegnato** nella Gerarchia.

- Il **Cerimoniere viene ceduto** ora al giocatore che occupa la prima posizione nella tabella della Gerarchia (la corona che sovrasta la posizione 1 della tabella della Gerarchia ricorda questo particolare).

Nel nostro esempio l'*Austria* deve cedere alla *Gran Bretagna*, che occupa la prima posizione nella tabella della Gerarchia, la tessera Cerimoniere.

- I giocatori, in ordine di Gerarchia, possono adesso scegliere di **stipulare** un qualunque numero di Trattati (se ne dispongono) esponendo la relativa carta davanti al proprio schermo e leggendo, ad alta voce, l'effetto.

Carte Capo Delegazione Approfondimento regole

In questa colonna vediamo la particolarità delle carte **Capo Delegazione** che possiedono, su entrambi i fronti, un effetto aggiuntivo collegato al tipo di **incarico** della relativa pedina.

Ogni Nazione ha un Capo Delegazione con effetti aggiuntivi diversi.



Sul fronte contrassegnato da uno **stemma generico** posto nell'angolo basso a destra della carta, è indicato l'effetto aggiuntivo quando la pedina è **incaricata** davanti allo schermo di un avversario.

Questo effetto si aggiunge a quello per spostare 1 suo Delegato scoperto in un altro Obiettivo (quell'avversario deve ricevere 1 Ricevimento dal giocatore che **incarica**).



Sul fronte opposto, invece, contrassegnato dal simbolo dell'**alloggiamento del Capo Delegazione** nell'angolo basso a destra della carta, l'effetto aggiuntivo è relativo a quando la pedina è **incaricata** sul tabellone nel relativo alloggiamento di un Obiettivo.

Questo effetto si aggiunge a quello per guadagnare 1 punto Prestigio e 1 Ricevimento (il giocatore che **incarica** deve spendere, nella riserva comune, 1 Ricevimento).

Carte Risarcimento Approfondimento regole

I Risarcimenti vengono **riscossi** dai giocatori nella risoluzione della fase 5. Congresso, dopodiché vengono conservati dietro al proprio schermo fino al momento del loro utilizzo nel gioco, come descritto nel loro effetto.

Vediamo, qui di seguito, le **Indennità**, che si **riscuotono** principalmente nell'Obiettivo I, e gli **Alleati**, che si **riscuotono** solitamente nell'Obiettivo II.

Indennità



Generalmente possiedono effetti che fanno guadagnare punti Prestigio quando vengono **riscosse**.

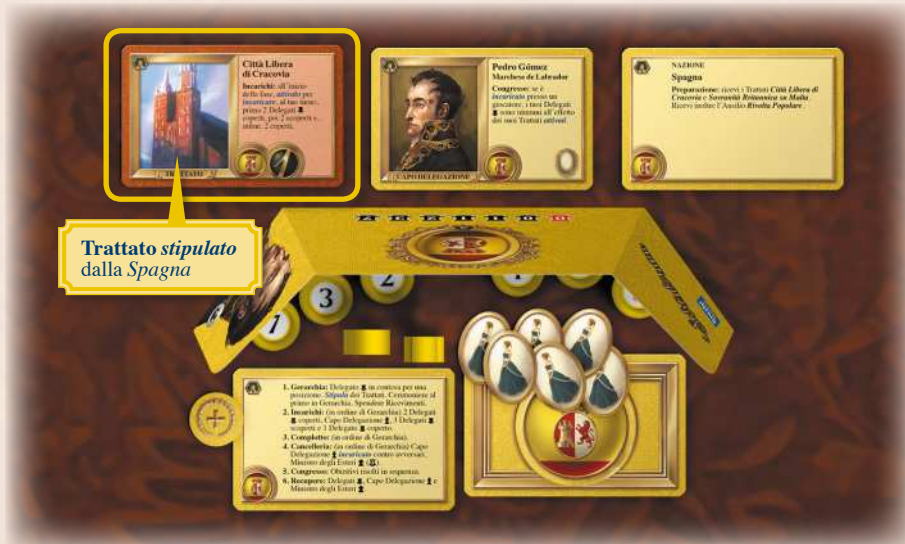
Alleati



Generalmente devono essere scartati dal gioco, durante la fase 6. Recupero del turno in corso, per ricevere (dalla riserva comune) il relativo **contrassegno** che fornisce un valore di Influenza ai propri Delegati **1**.

Importante: gli Alleati non forniscono il proprio valore di Influenza ai Delegati **1** **impegnati** nella Gerarchia.

Importante: quando una carta Alleato viene scartata dal gioco per ricevere il contrassegno, deve essere impilata sotto alla propria carta Nazione. In una partita a 5 o 6 giocatori, queste carte influenzano il conteggio dei punti a fine partita per effetto dell'Alleato Polonia ♦.



In ordine di Gerarchia, la **Spagna** sceglie di **stipulare** il Trattato *Città Libera di Cracovia* esponendolo davanti al proprio schermo; anche la **Russia** espone un Trattato: *Unione di Genova alla Sardegna*; incalzata, pure la **Francia** sceglie di **stipulare** ed espone, davanti al suo schermo, *Restaurazione Confederazione Svizzera*.

– I giocatori, in ordine di Gerarchia, possono ora scegliere di **spendere Ricevimenti**: ciascuno può spendere un numero di segnalini tra zero e un massimo pari al valore di Influenza del proprio Delegato **1** **impegnato** nella Gerarchia, per ottenere un ugual numero di punti Prestigio (facendo avanzare il proprio segnapunti).



In ordine di Gerarchia, l'**Austria** spende 1 **1** (il massimo che può spendere dato il suo **1**) per guadagnare **1**: il suo segnapunti bianco avanza di 1 casella. La **Francia** sceglie di spendere 2 **1** (dei tre che avrebbe potuto spendere dato il suo **3**) per guadagnare **2**. Anche la **Russia** avrebbe potuto spendere **1** (fino a un massimo di 2) ma preferisce conservarli per altri scopi. I segnapunti che occupano la medesima casella devono essere impilati gli uni sugli altri, considerando che l'ordine che assumono è comunque ininfluente.

Seconda fase: Incarichi

– Mescolate **coperti** i **Favori Politici** e poneteli, sempre **coperti**, 1 a ogni Obiettivo nell'apposito alloggiamento grigio. In base alla quantità di carte presenti in ogni pila deve essere rivelato il gettone dell'Obiettivo di uguale numero, poi il Cerimoniere ne rivela un altro a sua scelta.



In questa partita a 6 giocatori, essendoci cinque carte in ciascuna pila, viene rivelato il gettone grigio dell'Obiettivo V (Legittimità), che ha valore '0'. Ora la *Gran Bretagna*, che è il Cerimoniere, sceglie di rivelare il Favore Politico dell'Obiettivo II (Alleati): scopre un valore di Influenza di '1'. Questa informazione sarà utile ai giocatori per guadagnare punti Prestigio aggiuntivi nella fase Congresso.

– Ogni giocatore a turno, seguendo l'ordine di Gerarchia:

- deve **incaricare** coperti 2 Delegati  a scelta (eccetto la *Gran Bretagna* che deve **incaricare** 3) tra quelli ancora in dotazione, assegnati entrambi a 1 Obiettivo a scelta **oppure** ognuno a 1 diverso Obiettivo. Ogni giocatore deve collocare i propri marcatori all'interno dell'area contrassegnata dallo stemma della propria nazione.

Importante: non c'è limite al numero di Delegati  che un giocatore può **incaricare** in un singolo Obiettivo. Inoltre nessun giocatore può toccare e guardare i marcatori già **incaricati** negli Obiettivi, nemmeno i propri (salvo effetti che permettono di interagire con i Delegati .



In ordine di Gerarchia: la *Gran Bretagna* **incarica** tre  coperti: due all'Obiettivo II (Alleati) e uno al V (Legittimità). La *Prussia* un  all'I (Indennità) e l'altro al III (Trattati). La *Spagna* rivela l'Ausilio *Rivolta Popolare* per **attivare** il suo Trattato *Città Libera di Cracovia stipulato*, poi **incarica** entrambi i  nelle Indennità (I). L'*Austria* divide i suoi  al III (Ausili) e al V (Legittimità). La *Russia* li **incarica** nell'Obiettivo I e II (Indennità e Alleati). La *Francia* pone i due marcatori nell'Obiettivo III (Ausili).

Carte Risarcimento Approfondimento regole

In questa colonna vediamo gli **Ausili** che si **riscuotono** principalmente nell'Obiettivo III.

Ausili



Possono essere usati per **attivare** Trattati (esponendoli) o per **mantenere** Trattati (scartandoli dal gioco).

Gli Ausili conservati dietro il proprio schermo possono, eventualmente, aggiungere punti Prestigio alla fine della partita. Gli Ausili sono di **tre tipi**:

Commerciali Militari Navali



quando riprodotti negli effetti



quando riprodotti sulle carte

Importante: quando un Ausilio viene scartato dal gioco per **mantenere** un Trattato, la carta deve essere impilata sotto alla propria carta Nazione.

Carte Risarcimento

Approfondimento regole

In questa colonna vediamo, infine, i **Trattati** che si **riscuotono** principalmente nell'Obiettivo VIII.

Trattati



Per applicare gli effetti dei Trattati, è necessario prima **stipularli**, poi **attivarli** (con gli Ausili o il Ministro degli Esteri 🏛️) e, infine, possono essere **mantenuti** (scartando Ausili) per evitare di scartarli.

Stipulare Trattati

Per essere **stipulato**, durante la fase Gerarchia, un Trattato deve essere esposto davanti al proprio schermo.

Attivare Trattati

Per **attivare** un Trattato **stipulato**, il suo giocatore, nel proprio turno nella fase descritta sulla carta, deve:

- rivelare 1 Ausilio (1 per ogni Trattato che vuole **attivare**), **oppure**
- **incaricare** il Ministro degli Esteri 🏛️ (rinunciando a **incaricarlo** in un Obiettivo).

Durante la fase descritta sulla carta, i giocatori scelgono di **attivare** Trattati secondo l'ordine di priorità indicato sulle carte, se più Trattati si **attivano** nello stesso momento (per esempio «dopo che tutti i marcatori sono rivelati»). Non c'è limite al numero di Trattati che un giocatore può **stipulare** e **attivare** in un round.

Mantenere Trattati

Ogni Trattato **stipulato** deve essere scartato dal gioco nella fase 6. Recupero (anche se non è stato **attivato**) a meno che non venga **mantenuto**.

I giocatori, in ordine di Gerarchia, scelgono se e come **mantenere** i propri Trattati scartando 1 Ausilio per ciascun Trattato che si vuole conservare; in questo caso, il Trattato **mantenuto** deve essere ricollocato dietro al proprio schermo.

Importante: quando un Trattato viene scartato dal gioco, la carta deve essere impilata sotto alla propria carta Nazione.

- può scegliere di **incaricare** il Capo Delegazione 🏛️, in un qualsiasi Obiettivo, spendendo 1 Ricevimento **oppure** davanti allo schermo di un avversario (per alterare la manovra tattica di quel giocatore) cedendo a quel giocatore 1 Ricevimento.

Importante: il Capo Delegazione 🏛️ non può essere **incaricato** dove è stato già **incaricato** un altro Capo Delegazione 🏛️. 1 solo Capo Delegazione 🏛️ può essere **incaricato** in una determinata posizione (Obiettivo o giocatore).



In ordine di Gerarchia: la Gran Bretagna spende 1 🏛️ e **incarica** il suo 🏛️ nell'alloggiamento dell'Obiettivo V (Legittimità), scommettendo sul fatto che riscuoterà l'Ausilio **Blocco Navale** in palio; se ciò accadrà il giocatore rosso guadagnerà 1 🏛️ e 1 🏛️. I suoi avversari sono stati avvertiti... La Prussia, invece, incarica Karl August, il suo 🏛️, davanti allo schermo giallo della Spagna che riceve, sempre dal giocatore nero, 1 🏛️ che aggiunge ai propri segnalini dietro allo schermo: grazie all'effetto di Karl August la Prussia può anche "spiare" uno dei 🏛️ spagnoli **incaricati** a contendersi le Indennità (I). L'Austria ha **incaricato** la sua pedina bianca davanti alla Gran Bretagna e grazie all'effetto di Klemens Wenzel non spende 1 🏛️, quindi il giocatore rosso non riceve segnalini ovali. La Russia **incarica** il suo 🏛️ nell'alloggiamento dell'Obiettivo I spendendo 1 🏛️ che finisce nella riserva comune. La Spagna e la Francia hanno scelto di non **incaricare** il proprio 🏛️ in questo round; non ne sentivano la necessità e hanno preferito preservare i propri 🏛️ per altri scopi.

- deve **incaricare** altri 3 Delegati 🏛️ **scoperti**, distribuiti a scelta tra gli Obiettivi;
- deve **incaricare** l'ultimo Delegato 🏛️ **coperto**, in 1 Obiettivo.

Terza fase: Complotti

Ogni giocatore, in ordine di Gerarchia, può scegliere di spendere fino a 4 Ricevimenti e scegliere 1 Delegato 🏛️ avversario **incaricato coperto** su un qualunque Obiettivo per essere rivelato e rimosso da quell'Obiettivo (per tornare dietro allo schermo del suo giocatore) nel caso abbia ricevuto:

- 1 o più Ricevimenti e ha Influenza 1 🏛️ o meno;
- 2 o più Ricevimenti e ha Influenza 2 🏛️ o meno;
- 3 o più Ricevimenti e ha Influenza 3 🏛️ o meno;
- 4 Ricevimenti e ha Influenza 4 🏛️ o meno.

Importante: un Delegato 🏛️ con Influenza 4 🏛️ somma sempre il valore di Influenza eventualmente fornito dai contrassegni degli Alleati che si possiedono.



In ordine di Gerarchia: la *Prussia* spende 1 **R** (che finisce nella riserva comune) per “complottare” contro un **S** spagnolo. Rivela il **7**! I **R** spesi dal giocatore nero non sono sufficienti per rimuovere il “potente” **S** giallo. La *Prussia* non immaginava che la *Spagna* lo avesse *incaricato* per riscuotere il *Ripristino Confini 1792* (Risarcimento dell’Obiettivo III di questo round). Il giocatore giallo, nel suo turno, vorrebbe “complottare” contro un **V** verde *incaricato* nell’Obiettivo I (Indennità) ma non può farlo perché il **R** russo *Karl Robert* gli impedisce di rimuovere i **R** russi dall’Obiettivo in cui è *incaricato*. L’*Austria* spende 3 **R** contro la *Francia*, rivela il **2** blu e lo rimuove; il giocatore blu riprende il proprio marcatore rimosso dall’Obiettivo III per rimetterlo dietro al suo schermo. La *Francia* reagisce spendendo 2 **R** contro un **B** bianco nell’Obiettivo III sperando di “scoprire” il **2** austriaco ancora celato sul tabellone: bersaglio centrato! La delegazione francese può ancora competere per aggiudicarsi *Fortificazione Confini* (Ausilio dell’Obiettivo III di questo round).

Quarta fase: Cancelleria

In ordine di Gerarchia, i giocatori che hanno *incaricato* il Capo Delegazione **C** davanti allo schermo di un avversario devono spostare 1 Delegato **S** scoperto di quel giocatore in un altro Obiettivo in cui quell’avversario ha *incaricato* altri Delegati **S**; se non è possibile, il Delegato **S** scoperto scelto deve essere rimosso dall’Obiettivo (per tornare dietro allo schermo del suo giocatore).



In ordine di Gerarchia: la *Prussia* sceglie di spostare il **7** spagnolo (che ora è scoperto grazie al suo precedente Complotto) all’Obiettivo I, unico altro Obiettivo in cui il giocatore giallo ha *incaricato* altri suoi **S**. L’*Austria*, invece, sposta il **1** rosso dall’Obiettivo V all’Obiettivo II.

Ogni giocatore, in ordine di Gerarchia, può ora scegliere di *incaricare* il Ministro degli Esteri **M** in un Obiettivo a scelta in cui ha ancora almeno 1 Delegato **S** *incaricato*.

Importante: il Ministro degli Esteri *incaricato* **M** aggiunge +**2** al valore totale di Influenza dei propri Delegati **S** in quell’Obiettivo.



Segreti e memoria Suggerimento pratico

Quando i marcatori dei Delegati sono stati *incaricati* negli Obiettivi nessun giocatore, nemmeno colui che li ha giocati, può guardarli se coperti. È necessario quindi avere una memoria allenata a ricordare come si sono disposti i propri marcatori coperti.

Ovviamente i giocatori esperti non avranno questo tipo di difficoltà, mentre altri, soprattutto durante le prime partite, potrebbero sentirsi in difficoltà ad amministrare contemporaneamente un certo numero di informazioni segrete.

A loro suggeriamo di adottare piccoli stratagemmi legati agli elementi stampati sul tabellone, individuando riferimenti visivi personali che gli avversari non possono conoscere.

In generale non sottovalutate l’incidenza della segretezza sulle informazioni che maneggiate nei riguardi delle strategie degli avversari. Vanno occultati con molta cura, grazie allo schermo, i valori dei Delegati ancora non *incaricati*, il numero dei Ricevimenti che si possiedono e la natura delle carte che si sono *riscolse* durante la partita.

Per un avversario ogni informazione aggiuntiva rappresenta un elemento di forza in più per attuare la propria strategia.



Capi Delegazione Robert Stewart Visconte di Castlereagh



Robert Stewart, II Marchese di Londonderry noto con il titolo di cortesia di **Visconte di Castlereagh** (1769-1822), politico anglo-irlandese, rappresentò la Gran Bretagna al Congresso.

Rivestì un ruolo fondamentale nei negoziati del Congresso: progettò e propose una forma di comune e collaborativa sicurezza per l'Europa.

Non era un gran parlatore e il suo stile era alquanto enigmatico. Tuttavia godeva di una grande reputazione di onestà, fermezza e simpatia.



In ordine di Gerarchia, tutti i giocatori eccetto la *Francia* **incaricano** il proprio negli Obiettivi in cui hanno per incrementare di +2 la somma dei valori di Influenza. La *Prussia* poteva sfruttare l'abilità della sua Nazione per **incaricare** il proprio nell'Obiettivo II (anche se non aveva lì **incaricati**) per superare il Favore Politico allo scopo di guadagnare facilmente 1 , ma preoccupato del francese ancora celato sul tabellone che potrebbe ancora contendergli il Trattato a cui ha dedicato le risorse in questo round, preferisce non rischiare contro la *Francia* e lo aggiunge alla sua delegazione **incaricata** nell'Obiettivo III. Il giocatore blu ha scelto di non **incaricare** il proprio per poter **attivare** il proprio Trattato **stipulato**.

Quinta fase: Congresso

– Devono essere rivelati tutti i Delegati **incaricati** in tutti gli Obiettivi e tutti i Favori Politici rimasti **coperti**.

– Vengono risolti in sequenza gli Obiettivi:

- da I a IIII nelle partite in 3 o 4 giocatori;
- da I a V nelle partite in 5 o 6 giocatori;

il giocatore con il valore di Influenza più alto in un Obiettivo **riscuote** il relativo Risarcimento. Eventuali casi di parità vengono risolti in ordine **inverso** di Gerarchia.



Dopo aver rivelato tutti i si possono **attivare** i Trattati **stipulati** dalla *Russia* e dalla *Francia* seguendo l'ordine di priorità indicato sulle carte: *Unione di Genova alla Sardegna* (priorità 7) **stipulato** dal giocatore verde è **attivato** senza Ausili o (come specificato dall'effetto) che gli permette di **incaricare** il contrassegno *Genova* nell'Obiettivo I. La *Francia* **attiva Restaurazione Confederazione Svizzera** (priorità 8) con il proprio distribuendo due contrassegni '-1' alla delegazione austriaca nell'Obiettivo III e un contrassegno '-1' alla delegazione prussiana nell'Obiettivo IIII. *Annessione di Territori* in palio all'Obiettivo I è **risossa** dalla *Russia* con il valore di Influenza totale di 14 contro la *Spagna* che nonostante la parità di Influenza perde lo spareggio a causa della posizione occupata nella Gerarchia. La *Russia* guadagna i dell'Indennità **risossa** a cui aggiunge e 1 grazie al proprio **incaricato** nell'Obiettivo I. Quello del giocatore verde è l'esempio di una ottima gestione di tutte le sue risorse in questo round. La *Gran Bretagna* con Influenza 7 **riscuote** l'Alleanza *Napoli* nell'Obiettivo II; la *Francia* con Influenza 3 **riscuote** l'Ausilio *Fortificazione Confini* nell'Obiettivo III; la *Prussia* con Influenza 6 **riscuote** il Trattato *Ripristino Confini 1792* nell'Obiettivo IIII; l'*Austria* con Influenza 7 **riscuote** l'Ausilio *Blocco Navale* nell'Obiettivo V.

I Delegati  e il Ministro degli Esteri  del giocatore che ha **riscosso** un Risarcimento vengono immediatamente rimossi da quell'Obiettivo.

Importante: se un giocatore **riscuote** il Risarcimento in un Obiettivo presso il quale aveva **incaricato** anche il Capo Delegazione , guadagna 1 punto Prestigio (facendo avanzare il proprio segnapunti) e riceve in premio anche 1 Ricevimento dalla riserva comune.

Attenzione: se tutti i giocatori conteggiano totale di Influenza zero in un Obiettivo (per esempio nessuno ha **incaricato** Delegati  o Ministri degli Esteri , il Risarcimento viene **riscosso** dal primo giocatore in ordine inverso di Gerarchia.

- Dopo che tutti gli Obiettivi sono stati risolti e **riscossi** i relativi Risarcimenti, viene attribuito il Principio di Equilibrio **al giocatore che conteggia il totale di Influenza più alto** in un singolo Obiettivo dove però non ha **riscosso** Risarcimenti.

Attenzione: si conta il totale di Influenza più alto presso un singolo Obiettivo considerando solo i Delegati  ancora **incaricati** e non rimossi durante la precedente **riscossione** dei Risarcimenti.

Eventuali condizioni di parità devono essere risolte in ordine inverso di Gerarchia; se sussistono particolari condizioni per cui non si riesce a stabilire quale giocatore riscuote il Principio di Equilibrio, questo deve essere il primo in ordine inverso di Gerarchia.



Capi Delegazione Klemens Wenzel Principe di Metternich



Klemens Wenzel Nepomuk Lothar von Metternich-Winneburg-Beilstein, Conte e Principe di Metternich-Winneburg (1773-1859), diplomatico e politico austriaco, cancelliere di Stato.

Deluso e stressato dagli eventi mondani del Congresso, irritò gravemente lo Zar Alessandro I e arrivò quasi al punto di rompere le relazioni diplomatiche e di minacciare una guerra.

Metternich fu fautore di una politica dell'equilibrio, nonché un maestro della tecnica e dello stile diplomatico. La sua visione conservatrice riguardo alla natura dello stato influenzò le conclusioni del Congresso.



Dopo che tutti i giocatori che ne avevano il diritto hanno **riscosso** Risarcimenti (e hanno rimosso anche i propri  da quegli Obiettivi) bisogna assegnare il Principio di Equilibrio. La *Spagna* nell'Obiettivo I ha conteggiato un valore totale di Influenza di 14 pur non **riscuotendo** il Risarcimento che era in palio. Questo valore è il più alto in assoluto tra quelli rimasti sul tabellone in un singolo Obiettivo: il giocatore giallo **riscuote** il Trattato *Santa Alleanza* dalla cima della pila del Principio di Equilibrio (senza rimuovere i propri marcatori dal tabellone).

- Si risolvono tutti i Favori Politici: per ogni Obiettivo, ogni giocatore (escluso colui che ha **riscosso** il Risarcimento in quanto i suoi Delegati  sono già stati rimossi) che conteggia un valore di Influenza **superiore** al valore indicato dal gettone, riceve in premio 1 Ricevimento dalla riserva comune.



Capi Delegazione Karl Robert Conte di Nesselrode



Karl Vasil'evič Nesselrode (1780-1862) diplomatico e politico russo, ebbe importanti incarichi nelle ambasciate, guidò la delegazione russa al Congresso, benché lo Zar Alessandro I preferisse operare personalmente.

Vivere serenamente era il suo ideale, figlio di quel Settecento che insegnava a godere di tutte le gioie della vita.

Come politico gli era riconosciuta un'eccessiva servilità: in realtà non mancava mai di condividere schiettamente la propria opinione con lo zar, ma se non riusciva a convincerlo allora si adoperava per realizzare con zelo il volere del suo sovrano.



Sono rivelati i Favoriti Politici ancora coperti. Il valore di Influenza del Favore Politico dell'Obiettivo I è '3': la *Spagna* con '14' e la *Prussia* con '7' ricevono 1 . Nell'Obiettivo II solo la *Russia* ha ancora marcatori, ma con un valore di Influenza 1 che non supera il Favore Politico 1, quindi non riceve segnalini ovali premio.

Tra i giocatori che hanno ottenuto il Ricevimento premio, colui che ha conteggiato il valore più alto guadagna anche punti Prestigio pari al valore di Influenza indicato sul gettone. Eventuali casi di parità vengono risolti in ordine inverso di Gerarchia.



Nell'Obiettivo I sia la *Spagna* che la *Prussia* hanno ricevuto il premio, ma solo il giocatore giallo guadagna (perché il gettone ha stampato il valore '3') perché il suo valore di Influenza prevale su quello del giocatore nero ('14' contro '7'). Nell'Obiettivo II nessuno ha ricevuto premio e quindi nessuno guadagna punti Prestigio. Nell'Obiettivo V, nonostante ben tre giocatori abbiano ricevuto il premio, nessuno di loro guadagna punti Prestigio dato che il valore stampato sul gettone grigio è '0'.

Sesta fase: Recupero

Attenzione: se è l'ultimo turno della partita questa fase deve essere ignorata.

Tutti i giocatori recuperano i propri componenti *incaricati* e *impegnati* ancora in gioco (non rimuovete il segnapunti).

Ogni giocatore, in ordine di Gerarchia, può scegliere di *mantenere* i propri Trattati scartando 1 Ausilio per ogni Trattato che desidera *mantenere*. I Trattati che non vengono *mantenuti* devono essere scartati dal gioco (non può essere *incaricato* il Ministro degli Esteri ♠ per *mantenere* un Trattato).



La Russia e la Spagna scelgono di non *mantenere* il proprio Trattato e lo scartano dal gioco impilandolo sotto alla propria carta Nazione. La Francia, invece, sceglie di scartare l'Ausilio *Fortificazione Confini*, che ha *riscosso* nella fase precedente, per *mantenere* *Restaurazione Confederazione Svizzera* che aveva *stipulato*. Il giocatore blu rimette il Trattato dietro al proprio schermo per i round successivi. Nel frattempo si attiva l'effetto dell'Alleato *Napoli* che la *Gran Bretagna* ha *riscosso* nella fase precedente: scarta dal gioco la carta per ricevere il relativo contrassegno e ① (perché non possiede un Ausilio ♠ da rivelare che gli permetterebbe di guadagnare ② aggiuntivi).

A questo punto termina il round in corso e, se non sussistono le condizioni che fanno terminare la partita, ne comincia un altro seguendo tutte le regole fino a qui descritte:

- in una partita a 3, 4 o 5 giocatori nel quarto e ultimo round si ignora la fase 6. Recupero e si procede con le regole di Fine della Partita (nella pagina seguente).
- in una partita a 6 giocatori nel quinto e ultimo round si ignora la fase 6. Recupero e si procede con le regole di Fine della Partita (nella pagina seguente).

Importante: le pile delle carte Risarcimento di ogni Obiettivo svolgono anche la funzione di conta-round. Quando queste pile si sono esaurite, perché sono stati *riscossi* tutti i Risarcimenti, è palese che al termine di quel round la partita termini.



Capi Delegazione

Karl August
Principe di Hardenberg



Karl August Fürst von Hardenberg (1750-1822) è il politico che rappresentò la Prussia al Congresso.

Celebre per le sue idee di liberalizzazione delle politiche finanziarie, economiche e agricole.

Riuscì a guadagnarsi la totale fiducia del suo Re, che si affidò a lui e per la condotta degli affari esteri.

Accomodate e pronto al compromesso, la sua esperienza di negoziatore gli ha permesso di risolvere numerose crisi e riconciliare tra loro le grandi potenze.



Capi Delegazione Charles Maurice de Talleyrand



Charles-Maurice de Talleyrand-Périgord, I Principe di Benevento (1754-1838), vescovo cattolico, politico e diplomatico francese di grande intelligenza politica e anticipatore dei suoi tempi.

A capo della delegazione francese al Congresso, riesce a far accettare la legittimità della sovranità e a limitare le sanzioni a danno della Francia, oltre a influenzare l'equilibrio dell'Europa in generale.

Fine della Partita

Nell'ultimo round di gioco si ignora la fase 6. Recupero e, alla conclusione, ogni giocatore rivela i componenti conservati dietro al proprio schermo per conteggiare i punti Prestigio (facendo avanzare di conseguenza il proprio segnapunti sul tabellone):

- si applicano gli effetti delle Indennità: *Restituzione Opere d'Arte*, *Pagamento Indennità di Guerra* e *Annessione di Territori*;
- si applica l'effetto dell'Alleato *Portogallo* ♦; in una partita a 5 o 6 giocatori anche dell'Alleato *Polonia* ♦;
- si applica l'effetto del Trattato *Libera Navigazione dei Mari* ♦;
- possedere 3 Ausili con simboli diversi fa guadagnare 7 punti Prestigio (non contano gli Ausili scartati e impilati sotto la propria carta Nazione);



A fine partita, l'*Austria* possiede l'Ausilio *Blocco Navale* ⚓, *Prestito Finanziario* ₧ e, *riscosso* all'ultimo round, *Libera Navigazione dei Mari* (che considera come Ausilio ✂ grazie al suo particolare effetto). In questo modo guadagna ⑦ che aggiunge al proprio punteggio facendo avanzare il suo segnapunti fino alla casella 22.

- possedere Ausili con simboli uguali fa guadagnare 4 punti Prestigio per ogni Ausilio oltre al primo (non contano gli Ausili scartati e impilati sotto la propria carta Nazione).



A fine partita, la *Spagna* possiede l'Ausilio *Donazione* e *Corruzione* (entrambi ☹). In questo modo guadagna ④ che aggiunge al proprio punteggio facendo avanzare il suo segnapunti fino alla casella 19. L'*Austria* è dispiaciuta di non essere riuscita a *riscuotere* un altro Ausilio perché alla combinazione che gli ha fatto guadagnare ⑦ avrebbe potuto aggiungerne altri ④ di una "coppia" di simboli uguali.

Il giocatore il cui segnapunti indica il punteggio maggiore è dichiarato vincitore.

In caso di parità, lo spareggio si risolve seguendo l'ordine inverso di Gerarchia in vigore durante l'ultimo turno di gioco disputato.



Ogni giocatore ha conteggiato tutti i punti Prestigio guadagnati aggiornando la posizione del proprio segnapunti: la *Gran Bretagna* e la *Prussia* primeggiano con 23 punti precedendo la *Russia* e l'*Austria* con 22, la *Francia* con 21 e la *Spagna* con solo 19. Viene dichiarata vincitrice la *Gran Bretagna* perché all'ultimo round occupa la posizione 6 nella Gerarchia, mentre la *Prussia* occupa solo la 3. Per la classifica completa l'*Austria* prevale al terzo posto sulla *Russia* grazie alla sua posizione 5 contro la 2 che occupa la *Russia*.



Grazie per aver giocato con noi!

Mano a mano che diventerete sempre più esperti di questo gioco, ricordate che potete adottare la **regola opzionale** indicata nella colonna laterale di pag. 10 per ampliare ulteriormente la vostra esperienza di gioco.



Capi Delegazione Pedro Gómez Marchese de Labrador



Don Pedro Gómez, Marchese di Labrador (1755-1852) era un nobile spagnolo che non ha portato avanti con successo gli obiettivi diplomatici del suo paese durante il Congresso.

Questi obiettivi includevano il ripristino dei Borboni (che erano stati deposti da Napoleone) sul trono dei vecchi possedimenti italiani della Spagna e il ristabilimento del controllo sulle colonie spagnole sudamericane, che si erano ribellate durante l'invasione napoleonica della penisola iberica.

Schönbrunn™

Riepilogo del Round

La partita è composta da 4 round a 3-4-5 giocatori,
da 5 round a 6 giocatori.

Ogni round è suddiviso in **6 fasi**.

1. Gerarchia

La prima carta di ogni pila deve essere rivelata.

Ogni giocatore deve **impegnare** 1 Delegato  per conquistare una posizione nella Gerarchia.

I giocatori che lo desiderano possono **stipulare** Trattati e spendere Ricevimenti per guadagnare punti Prestigio.

2. Incarichi

Mescolate coperti i Favori Politici e poneteli, sempre coperti, 1 a ogni Obiettivo.

Ogni giocatore, in ordine di Gerarchia, deve **incaricare** negli Obiettivi tutti i rimanenti Delegati  ed, eventualmente, il Capo Delegazione .

3. Complotto

Ogni giocatore può spendere Ricevimenti per rimuovere da un Obiettivo 1 Delegato  avversario coperto.

4. Cancelleria

Ogni giocatore può **incaricare** il Ministro degli Esteri  a un Obiettivo in cui ha **incaricato** almeno 1 Delegato .

5. Congresso

Vengono risolti tutti gli Obiettivi in ordine crescente.

6. Recupero

Ogni giocatore recupera i propri componenti **incaricati** e **impegnati** rimasti in gioco (eccetto il segnapunti).