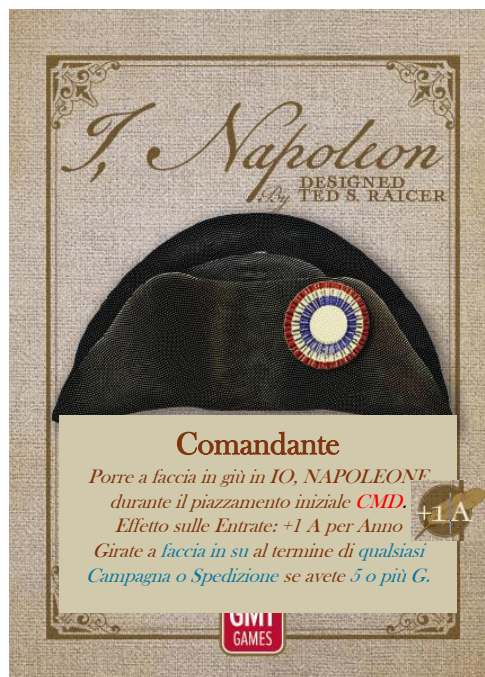
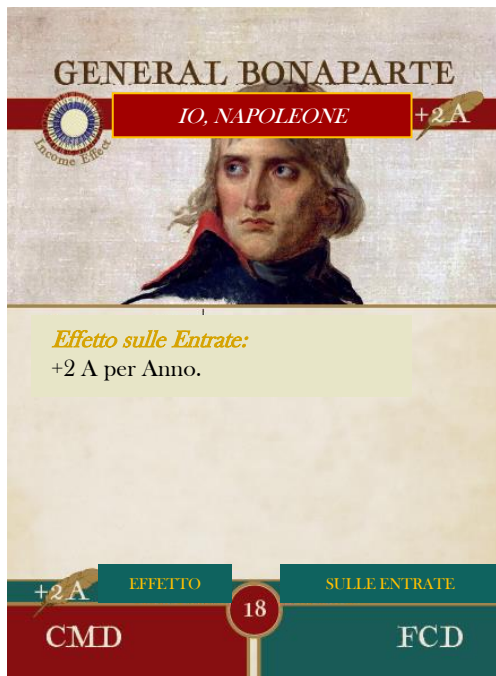


MAZZO INZIALE



**MANOEUVRE SUR
LES DERRIÈRES**
STRATEGIA & TATTICA



Effetto Continuativo sul Combattimento:
DRM +1 nel 1° Round di Combattimento di ciascuna Campagna.
Non può essere usata con *Campagna in Polonia* (151), *La Ritirata di Russia* (154) o *Russia* (155).

EFFETTO	CONTINUATIVO
32	23 FCD se non a Faccia in Su

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Comandante
Porre in *STRATEGIA & TATTICA* durante il piazzamento iniziale **CMD**.
Girata a faccia in su da Ufficio Topografico (32).

GMT GAMES

CAMPAGNA DI SIRIA
CAMPAGNA POTENZIALE



EGITTO/SIRIA

Quando Giocata: Risolvere immediatamente un'altra Fase di Risoluzione della Campagna
Effetti sulla Campagna: Massimo 2 Comandanti che devono provenire da quelli usati in *Campagna d'Egitto* (43). DRM -2 in tutti i Round di Combattimento.
Risultato della Campagna: Vittoria, +10 G. Sconfitta, -5 G.
Successivamente, avanzate il segnalino Anno di una casella ed effettuate il Segmento di Entrate da Risorse [Regole 6.2]. Poi, ponete il Segnalino Pesca della Carta a "4" e proseguite con la Pesca della 4ª Nuova Carta della nuova Fase di Azione delle Carte dell'Anno.

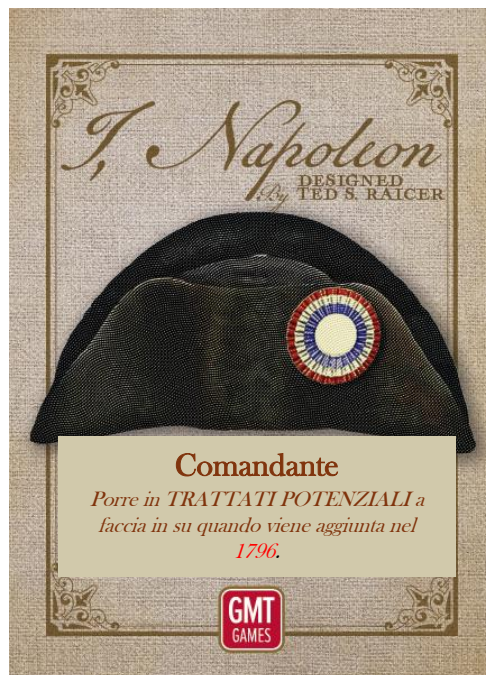
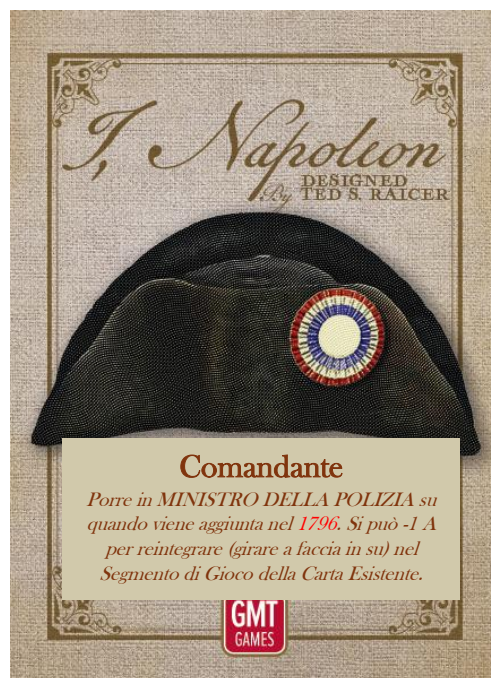
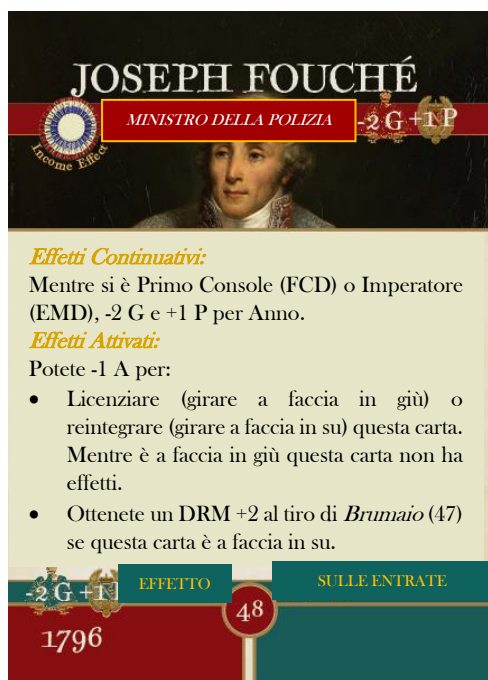
1796	46 FCD o
------	----------

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



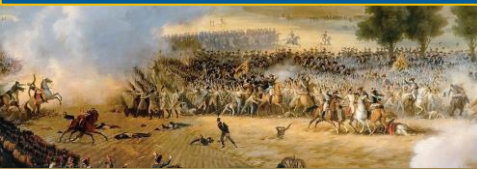
Comandante
Porre in *CAMPAGNE POTENZIALI* a faccia in su quando viene aggiunta nel 1796.

GMT GAMES



AUSTRIA (Italia)

→ : CAMPAGNA : ←



Effetto della Campagna:
 DRM -1 in tutti i Round di Combattimento se la Russia è Ostile.

Risultato della Campagna:
Vittoria, +10 G e Giocate *Trattato di Lunéville* (80). **Sconfitta**, Napoleone viene rovesciato e la partita termina.

1° Campagna
 FCD

67



J. Napoleon
 DESIGNED
 By TED S. RAICER

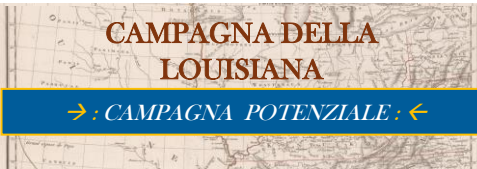


Primo Console
 Porre in CAMPAGNA durante il piazzamento iniziale **FCD**.

GMT
 GAMES

CAMPAGNA DELLA LOUISIANA

→ : CAMPAGNA POTENZIALE : ←



Campagna: Potenziale: Può essere scelta come Campagna attiva se la Spagna è Alleata. Si deve immediatamente assegnare almeno un Comandante Indipendente e -2 A oltre al costo dei CI.

Effetto della Campagna: DRM -1 in tutti i Round di Combattimento. Non si possono giocare carta Strategia & Tattica.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, +10 G e +2 P. **Sconfitta**, -5 G e -1P. Spostate questa carta nelle AMERICHE indipendentemente dall'esito, poi Rimuovete *Convenzione di Montfortaine* (79), *Acquisto della Louisiana* (98) e *Guerra del 18 - -* (176) dal gioco.

FCD

69

EMD, 98 o



J. Napoleon
 DESIGNED
 By TED S. RAICER



Primo Console
 Porre in CAMPAGNA POTENZIALE durante il piazzamento iniziale **FCD**.

GMT
 GAMES

**GUERRA REPUBBLICANA
CONTRO LA PRUSSIA**

→ : CAMPAGNA POTENZIALE : ←



Campagna: Potenziale: Può essere scelta come Campagna attiva se la Prussia è Ostile.

Effetto della Campagna: DRM -1 in tutti i Round di Combattimento se la Spagna è Ostile.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, giocate *Il Trattato di Madrid* (81) se non ancora giocato, e *Trattato del Reno* (82). **Sconfitta**, Napoleone viene rovesciato e la partita termina.

FCD 70 EMD

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Primo Console
Porre in CAMPAGNA POTENZIALE
durante il piazzamento iniziale FCD.

GMT
GAMES

**GUERRA REPUBBLICANA
CONTRO LA SPAGNA**

→ : CAMPAGNA POTENZIALE : ←



Campagna: Potenziale: Può essere scelta come Campagna attiva se la Spagna è Ostile.

Effetto della Campagna: DRM +1 in tutti i Round di Combattimento dopo il 1°.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, giocate *Il Trattato di Madrid* (81). **Sconfitta**, Napoleone viene rovesciato e la partita termina.

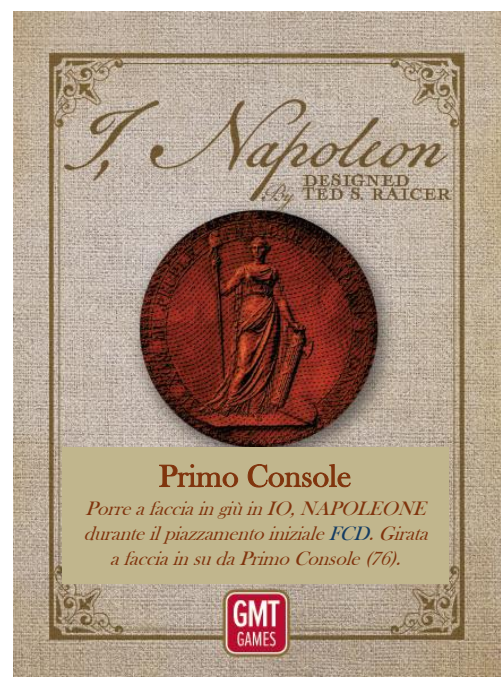
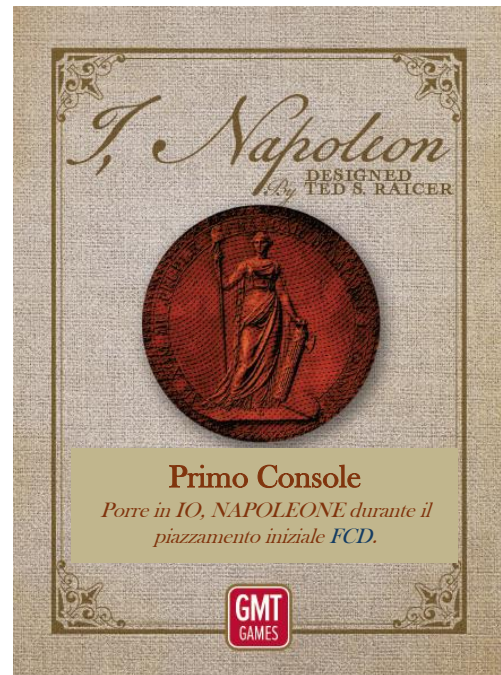
FCD 71 EMD

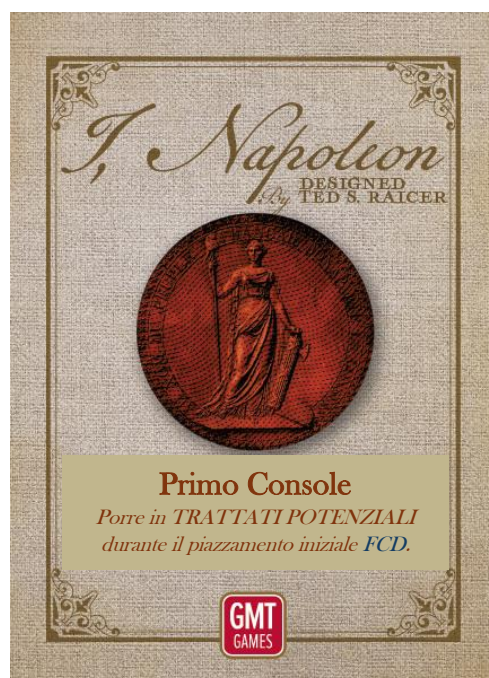
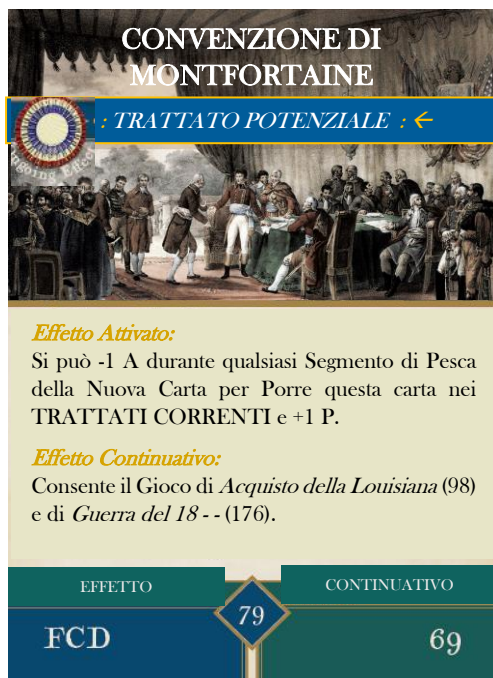
J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Primo Console
Porre in CAMPAGNA POTENZIALE
durante il piazzamento iniziale FCD.

GMT
GAMES





TRATTATO DI MADRID


→ : TRATTATO POTENZIALE : ←



Effetti Attivati:
Deve essere spostata in TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** in *Guerra Repubblicana contro la Prussia* (70) o *Guerra Repubblicana contro la Spagna* (71). Porre la Spagna ad Alleata.

Effetto Continuativo: La Spagna rimane Alleata sino a quando questa carta non viene Rimossa da *Bayonne* (183) o *L'Ascesa della Spagna* (199).

EFFETTO	81	CONTINUATIVO
FCD		183 o 199


→ : TRATTATO POTENZIALE : ←



Effetti Attivati:
Deve essere spostata in TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** in *Guerra Repubblicana contro la Prussia* (70) o *Guerra Repubblicana contro la Spagna* (71). Porre la Spagna ad Alleata.

Effetto Continuativo: La Spagna rimane Alleata sino a quando questa carta non viene Rimossa da *Bayonne* (183) o *L'Ascesa della Spagna* (199).

EFFETTO	81	CONTINUATIVO
FCD		183 o 199

TRATTATO DEL RENO


→ : TRATTATO POTENZIALE : ←



Effetti Attivati:
Deve essere spostata in TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** in *Guerra Repubblicana contro la Prussia* (70). Porre la Prussia a Neutrale. Poi +5 G, +1 P e +1 D.

Effetto Continuativo:
La Prussia rimane Neutrale sino a quando questa carta non viene Rimossa all'inizio di EMD.

EFFETTO	82	CONTINUATIVO
FCD		EMD


→ : TRATTATO POTENZIALE : ←



Effetti Attivati:
Deve essere spostata in TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** in *Guerra Repubblicana contro la Prussia* (70) o *Guerra Repubblicana contro la Spagna* (71). Porre la Spagna ad Alleata.

Effetto Continuativo: La Spagna rimane Alleata sino a quando questa carta non viene Rimossa da *Bayonne* (183) o *L'Ascesa della Spagna* (199).

EFFETTO	81	CONTINUATIVO
FCD		183 o 199

PLEBISCITO IMPERIALE

→ : IO, NAPOLEONE : ←



Effetti Attivati: Si può -2 dopo *Primo Console a Vita* (77) è stata a faccia in su per almeno un Anno, -5 G e -2 P. Rimuovete immediatamente *Trattato di Lunéville* (80). Aggiungete le carte EMD l'Anno successivo, durante la Fase del Mazzo di Pesca, eccetto che Ponete immediatamente le carte 145-155 in CAMPAGNE POTENZIALI. Una campagna EMD deve essere scelta durante 10.3 di quest'Anno.

FCD 110 EMD

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Primo Console

Porre in IO, NAPOLEONE durante il piazzamento iniziale *FCD*.

GMT GAMES

GIUSEPPE BONAPARTE

→ : FAMIGLIA BONAPARTE : ←



Effetto Attivato Si può Porre in REGNO DI NAPOLI, se vuota, usando *Creare Re* (137).

Effetto Attivato: Si può Porre in SPAGNA, se *Bayonne* (183) è in gioco, usando *Creare Re* (137).

Effetti Continuativi: -2 G per Anno se in FAMIGLIA BONAPARTE. +1 G per Anno se in REGNO DI NAPOLI. +2 G per Anno se in SPAGNA.

xG EFFETTO 114 SULLE ENTRATE

EMD

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Imperatore

Porre in FAMIGLIA BONAPARTE durante il piazzamento iniziale *EMD*.

GMT GAMES

LUIGI BONAPARTE



FAMIGLIA BONAPARTE





Effetto Attivato Si può Porre in REGNO DI OLANDA, se vuota, usando *Creare Re* (137).

Effetti Continuativi: -1 G per Anno se in FAMIGLIA BONAPARTE. +2 G per Anno se in REGNO D'OLANDA.

 EFFETTO

SULLE ENTRATE

EMD115140

J. Napoleon
DESIGNED
by TED S. RAICER



Imperatore

Porre in FAMIGLIA BONAPARTE durante il piazzamento iniziale **EMD**.



L'IMPERATORE NAPOLEONE I



IO, NAPOLEONE





Effetto Continuativo:
+4 A per Anno.

 EFFETTO

SULLE ENTRATE

+4A136

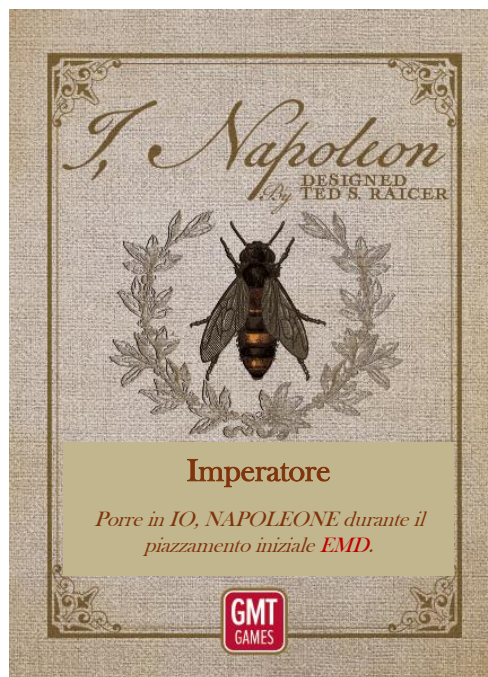
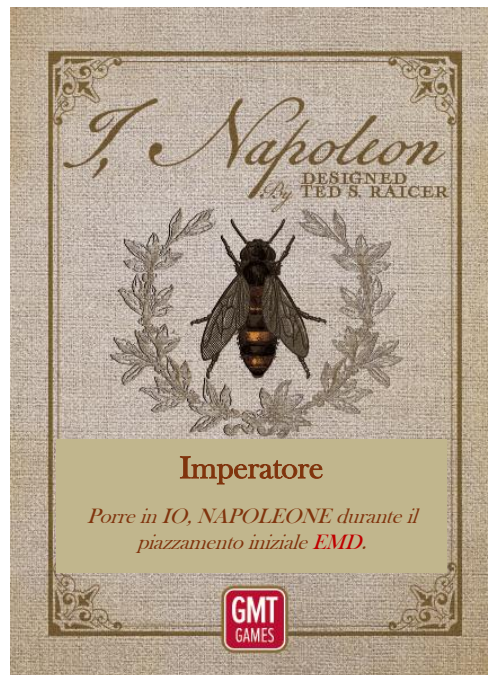
J. Napoleon
DESIGNED
by TED S. RAICER



Imperatore

Porre in IO, NAPOLEONE durante il piazzamento iniziale **EMD** e Rimuovete Primo Console a Vita (77) dal gioco.





GRANDUCATO DI VARSAVIA



QUESTIONE POLACCA



Quando rivelata:
Questa o *Regno di Polonia* (142) deve immediatamente essere Giocata quando viene girata a faccia in su, poi Rimuovere una o l'altra dal gioco. Deve +5 G e Rimuovere *Regno di Polonia* (142).

Effetto Continuativo:
Consente di girare a faccia in su *Marie Waleska* (143) e *Poniatowski* (144).

EFFETTO

CONTINUATIVO

EMD

141

Abdicazione o 142

J. Napoleon

DESIGNED
By TED S. RAICER



Imperatore

Porre a faccia in giù in **QUESTIONE POLACCA** durante il piazzamento iniziale **EMD**. Può essere girata a faccia in su in qualsiasi momento dopo che è stata Giocata *Campagna di Polonia* (151).

GAMES

REGNO DI POLONIA



QUESTIONE POLACCA



Quando rivelata:
Questa o *Granducato di Varsavia* (141) deve immediatamente essere Giocata quando viene girata a faccia in su, poi Rimuovere una o l'altra dal gioco. Deve +10 G e +1 P. Porre la Russia a Ostile. Rimuovere *Granducato di Varsavia* (141).

Effetto Continuativo:
DRM +1 in un qualsiasi Round di Combattimento in tutte le Campagne sino all'Abdicazione. La Russia rimane Ostile sino alla fine del gioco.

EFFETTO

CONTINUATIVO

EMD

142

Abdicazione o 141

J. Napoleon

DESIGNED
By TED S. RAICER



Imperatore

Porre a faccia in giù in **QUESTIONE POLACCA** durante il piazzamento iniziale **EMD**. Può essere girata a faccia in su in qualsiasi momento dopo che è stata Giocata *Campagna di Polonia* (151).

GAMES



L'AUSTRIA DICHIARA GUERRA

CAMPAGNA POTENZIALE:



Campagna Potenziale: Deve essere scelta come Campagna attiva se l'Austria è Ostile e né la Prussia né la Russia sono Ostili.

Effetto della Campagna: Se la Prussia o la Russia sono Alleate trattate uno **Stallo** come **Vittoria** ed ignorate i risultati Sanguinoso. Questo effetto si attiva prima di qualsiasi altro effetto della carta.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, giocate *Il Trattato di Schönbrunn* (161). **Sconfitta**, Giocate *La Patrie ed Danger* (149).

EMD 145

J. Napoleon

DESIGNED BY TED S. RAICER



Imperatore

Porre in CAMPAGNE POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.

GMT GAMES

AUSTRIA & PRUSSIA DICHIARANO GUERRA

CAMPAGNA POTENZIALE:



Campagna Potenziale: Deve essere scelta come Campagna attiva se l'Austria e la Prussia sono Ostili e la Russia non è Ostile.

Effetti della Campagna:
 DRM +1 nel 1° Round di Combattimento o DRM +1 in tutti i Round di Combattimento se la Russia è Alleata.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, giocate *Il Trattato di Dresda* (158). **Sconfitta**, Giocate *La Patrie ed Danger* (149).

EMD 146

J. Napoleon

DESIGNED BY TED S. RAICER



Imperatore

Porre in CAMPAGNE POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.

GMT GAMES

**AUSTRIA, PRUSSIA & RUSSIA
DICHIARANO GUERRA**

CAMPAGNA POTENZIALE:

Campagna Potenziale: Deve essere scelta come Campagna attiva se Austria, Prussia e Russia sono Ostili.

Effetti della Campagna:
Ignorate il 1° risultato di **Vittoria** (applicare Sanguinoso) e proseguite la Campagna. DRM +1 nel 1° Round di Combattimento.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, giocate *Il Trattato di Lipsia* (159). **Sconfitta**, Giocate *La Patrie ed Danger* (149).

EMD 147

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Imperatore

Porre in **CAMPAGNE POTENZIALI**
durante il piazzamento iniziale **EMD**.

GMT
GAMES

**AUSTRIA & RUSSIA
DICHIARANO GUERRA**

CAMPAGNA POTENZIALE:

Campagna Potenziale: Deve essere scelta come Campagna attiva se l'Austria e la Russia sono Ostili e la Prussia non è Ostile.

Effetti della Campagna:
Ignorate il 1° risultato di **Vittoria** (applicare Sanguinoso) e proseguite la Campagna. DRM +2 nel 1° Round di Combattimento. DRM +1 in un qualsiasi Round di Combattimento se la Prussia è Alleata.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, giocate *Il Trattato di Pressburg* (160). **Sconfitta**, Giocate *La Patrie ed Danger* (149).

EMD 148

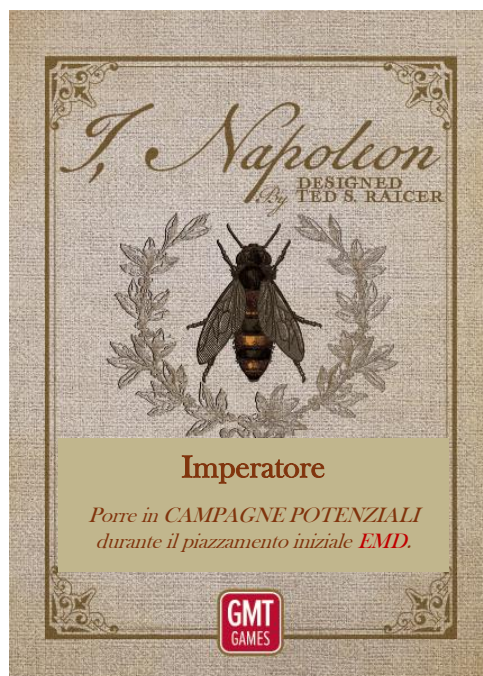
J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Imperatore

Porre in **CAMPAGNE POTENZIALI**
durante il piazzamento iniziale **EMD**.

GMT
GAMES





LA PRUSSIA & RUSSIA DICHIARANO GUERRA

CAMPAGNA POTENZIALE



Campagna Potenziale: Deve essere scelta come Campagna attiva la Prussia e la Russia sono Ostili e l'Austria non è Ostile.

Effetti della Campagna: DRM +1 nel 1° Round di Combattimento. DRM +1 nel 1° Round di Combattimento se l'Austria è Alleata.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, si può giocare *La Campagna di Polonia* (151) o -5 G per Giocare il *Trattato di Tilsit* (163). Se nessuno dei due è disponibile, proseguite la Campagna e +10 G col successivo risultato di Vittoria. **Sconfitta**, Giocate *La Patrie ed Danger* (149).

EMD 153

J. Napoleon
DESIGNED
By TED S. RAICER



Imperatore

Porre in CAMPAGNE POTENZIALI durante il piazzamento iniziale EMD.

GMT GAMES

LA RITIRATA DI RUSSIA

CAMPAGNA POTENZIALE



Campagna Potenziale: Si deve Porre in CAMPAGNA e risolvere immediatamente se *Russia* (155) risulta in **Stallo** o **Sconfitta**.

Effetti della Campagna: DRM -2 in tutti i Round di Combattimento.

Risultato della Campagna: **Vittoria**, +1 D e +5 G. **Sconfitta**, -1 D e -2 P.

EMD 154

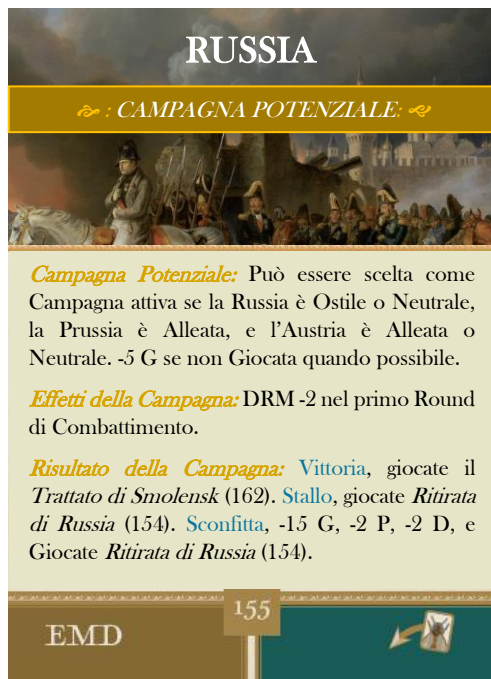
J. Napoleon
DESIGNED
By TED S. RAICER



Imperatore

Porre in CAMPAGNE POTENZIALI durante il piazzamento iniziale EMD.

GMT GAMES



TRATTATO DI BERLINO

TRATTATI POTENZIALI

Effetti attivati:
Deve essere spostato nei TRATTATI CORRENTI dopo la Vittoria nella Campagna *La Prussia Dichiarà Guerra* (152). +1 D, +15 G, e +2 P. Ponete la Prussia ad Alleata.

Effetto attivato:
Rimuovete questa carta dal gioco invece di spostare la Prussia dopo un tiro di dado per la Diplomazia.

EMD157198

J. Napoleon
DESIGNED
By TED S. RAICER

Imperatore

Porre in TRATTATI POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.

Mentre è a faccia in giù in TRATTATI CORRENTI, saltate il tiro di dado per la Diplomazia della Prussia per quest'Anno. Poi, giratela a faccia in su.

GMT
GAMES

TRATTATO DI DRESDA

TRATTATI POTENZIALI

Effetti attivati: Deve essere spostato nei TRATTATI CORRENTI dopo la Vittoria nella Campagna *L'Austria e Prussia Dichiarano Guerra* (146). +1 D, +15 G, e +3 P. Ponete l'Austria e la Prussia ad Alleati.

Effetto Continuativo: Consente il Gioco di *Maria Luisa d'Asburgo* (206).

Effetto attivato: Rimuovete questa carta dal gioco invece di spostare l'Austria o la Prussia dopo un tiro di dado per la Diplomazia.

EFFETTOCONTINUATIVO

EMD158112 o 198

J. Napoleon
DESIGNED
By TED S. RAICER

Imperatore

Porre in TRATTATI POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.

Mentre è a faccia in giù in TRATTATI CORRENTI, saltate il tiro di dado per la Diplomazia dell'Austria e Prussia per quest'Anno. Poi, giratela a faccia in su.

GMT
GAMES

TRATTATO DI LIPSIA

 : TRATTATI POTENZIALI

Effetti attivati: Deve essere spostato nei TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** nella Campagna *L'Austria, Russia e Prussia Dichiarano Guerra* (147). +2 D, +20 G, e +2 P. Ponete l'Austria e la Prussia ad Alleati. Ponete la Russia a Neutrale a meno che non sia in gioco *Regno di Polonia* (142).

Effetto Continuativo: Consente il Gioco di *Maria Luisa d'Asburgo* (206). Dopo il 1815, consente il gioco di *Pace in Europa* (209) se la Russia è Neutrale.

Effetto attivato: Rimuovete questa carta dal gioco invece di spostare l'Austria, Prussia o Russia dopo un tiro di dado per la Diplomazia.

EFFETTO

CONTINUATIVO

EMD

159

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Imperatore

Porre in TRATTATI POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.

Mentre è a faccia in giù in TRATTATI CORRENTI, saltate il tiro di dado per la Diplomazia di Austria, Russia e Prussia per quest'Anno. Poi, giratela a faccia in su.



TRATTATO DI PRESSBURG

 : TRATTATI POTENZIALI

Effetti attivati: Deve essere spostato nei TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** nella Campagna *Austria & Russia Dichiarano Guerra* (148). +15 G e +1 P. Ponete l'Austria a Neutrale (la Russia rimane Ostile).

Effetto Continuativo: Consente il Gioco di *Maria Luisa d'Asburgo* (206).

Effetto attivato: Rimuovete questa carta dal gioco invece di spostare l'Austria dopo un tiro di dado per la Diplomazia.

EFFETTO

CONTINUATIVO

EMD

160

112

J. Napoleon
DESIGNED
TED S. RAICER



Imperatore

Porre in TRATTATI POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.

Mentre è a faccia in giù in TRATTATI CORRENTI, saltate il tiro di dado per la Diplomazia dell'Austria, per quest'Anno. Poi, giratela a faccia in su.



TRATTATO DI SCHÖNBRUNN

 : TRATTATI POTENZIALI: 



Effetti attivati: Deve essere spostato nei TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** nella Campagna *L'Austria Dichiarata Guerra* (145). +1 D, +15 G e +1 P. Ponete l'Austria a Alleata.

Effetto Continuativo: Consente il Gioco di *Maria Luisa d'Asburgo* (206).

Effetto attivato: Rimuovete questa carta dal gioco invece di spostare l'Austria dopo un tiro di dado per la Diplomazia.

EFFETTO	CONTINUATIVO
EMD	112 o 188

J. Napoleon

DESIGNED
TED S. RAICER



Imperatore

*Porre in TRATTATI POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.*

Mentre è a faccia in giù in TRATTATI CORRENTI, saltate il tiro di dado per la Diplomazia dell'Austria, per quest'Anno. Poi, giratela a faccia in su.



TRATTATO DI SMOLENSK

 : TRATTATI POTENZIALI: 



Effetti attivati: Deve essere spostato nei TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** nella Campagna *Russia* (155). +25 G e +2 P. Rimuovete Ilo Zar Alessandro (85), *Guerra Russo-Svedese* (170) e *Guerra Russo-Turca* (171) dal gioco.

Effetto attivato: Rimuovete questa carta dal gioco invece di spostare la Russia dopo un tiro di dado per la Diplomazia.

EFFETTO	CONTINUATIVO
EMD	162

J. Napoleon

DESIGNED
TED S. RAICER



Imperatore

*Porre in TRATTATI POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.*





TRATTATO DI TILSIT

: TRATTATI POTENZIALI:

Effetti attivati: Deve essere spostato nei TRATTATI CORRENTI dopo la **Vittoria** nella *Campagna di Polonia* (151). Può essere spostata dopo la Vittoria in *La Prussia & Russia Dichiarano Guerra* (153). +1 D, +20 G e +2 P. Ponete la Prussia ad Alleata. Ponete la Russia a Neutrale a meno che non sia in gioco *Regno di Polonia* (142).

Effetto attivato: Rimuovete questa carta dal gioco invece di spostare la Prussia dopo un tiro di dado per la Diplomazia.

EFFETTO

CONTINUATIVO

EMD

163

198



T. Napoleon

DESIGNED
TED S. RAICER

Imperatore

Porre in TRATTATI POTENZIALI durante il piazzamento iniziale **EMD**.
Mentre è a faccia in giù in TRATTATI CORRENTI, saltate il tiro di dado per la Diplomazia di Prussia e Russia per quest'Anno. Poi, giratela a faccia in su.

GMT GAMES



GEROLAMO BONAPARTE

: FAMIGLIA BONAPARTE:

Effetto sulle Entrate:
-2 G per Anno se in FAMIGLIA BONAPARTE.

Effetto attivato:
Si può spostare in REGNO DI WESTPHALIA usando *Creare Re* (137).

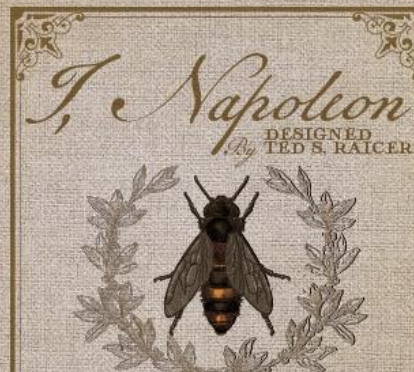
EFFETTO

SULLE ENTRATE

2 G

1807

205



T. Napoleon

DESIGNED
TED S. RAICER

Imperatore

Porre in FAMIGLIA BONAPARTE quando è aggiunta nel 1807.

GMT GAMES



IMPERATORE DELL'ELBA

♠ : IO, NAPOLEONE: ♠



Si deve Porre in IO, NAPOLEONE, poi scegliere:

- Napoleone accetta il suo destino, +5 G, e la partita termina, oppure:
- Napoleone tenta di fuggire:
1-2: Il tentativo di Fuga Fallisce: Napoleone viene giustiziato. La partita termina.
3-10: La Fuga ha Successo, proseguite con 13.1 punto b.

215

Abdicazione



AUSTRIA & RUSSIA FINALE

♠ : CAMPAGNA POTENZIALE: ♠



Campagna Potenziale: Si deve Porre in CAMPAGNA e risolvere immediatamente dopo una Vittoria a *Waterloo* (220).

Effetti della Campagna: Ignorate il 1° risultato di Vittoria e proseguite la Campagna. DRM +2 nel 1° Round di Combattimento.

Qualsiasi Comandante disponibile, inclusi quelli sopravvissuti a *Waterloo* (220) può essere usato. Costi pagati come al solito. *Davout* (56) può essere usato solo se usato anche a *Waterloo*.

Risultato della Campagna: Vittoria, giocate il *Frontiere Naturali* (156). Sconfitta, -1 Giocate *Prigioniero di St. Helena* (154).

222

Abdicazione



CARTE DIVISORIO

