



La traduzione comprende la più recente errata del 15 agosto 2024

I Contenuti

1.0 Introduzione	3	9.0 Fase di Risoluzione della Campagna	13
1.1 Il Gioco	3	9.1 Segmento di Assegnazione dei Comandanti	13
1.2 Equipaggiamento	3	9.2 Spedizioni Ulcera Spagnola (Solo EMD)	13
2.0 Componenti	3	9.3 Segmento di Risoluzione della Campagna	14
2.1 Plancia	3	9.4 Perdita dei Comandanti	15
2.2 Carte	3	9.5 Segmento Altri Eventi della Campagna	15
2.3 Pedine e segnalini	4	9.6 Segmento Risoluzione Campagna Aggiuntiva	15
2.4 Supporto per il Giocatore	4	9.7 Segmento di Pulitura della Campagna	15
2.5 Regole	4	9.8 Verifica dell'Abdicazione	16
2.6 Scala del Gioco	4	10.0 Fase Diplomatica	17
3.0 Scenario Campagna Completa	6	10.1 Segmento Diplomazia Estera	17
3.1 Preparazione Scenario Campagna Completa	6	10.2 Segmento dei Trattati	17
3.2 Durata della Partita	7	10.3 Segmento Campagne Potenziali	18
3.3 Esiti dello Scenario Campagna Completa	7	11.0 Fase della Politica Interna	18
4.0 Essere Napoleone	7	12.0 Fase di Pulitura	20
4.1 La Fortuna di Napoleone	7	12.1 Segm. di Ripristino della Carte e Segnalini	20
4.2 Gloria	7	12.2 Verifica della Fine della Partita	20
4.3 Rimanere Vivo ed Al Potere	8	13.0 Fine della Partita ed Esiti	20
5.0 La Sequenza di Gioco	8	13.1 Segmento di Abdicazione	20
6.0 Fase di Preparazione dell'Anno	9	13.2 Esiti	21
6.1 Segm. del Segnalino Anno & Pescare Carta	9	14.0 Chiarimenti sul Gioco della Carte	22
6.2 Segmento di Ricevimento delle Risorse	9	14.1 Consigliere dei Turchi	22
7.0 Fase del Mazzo di Carte	9	14.2 Campagne	22
7.1 Segmento di Rimozione delle Carte	10	14.3 Carte Modificatore Campagna	23
7.2 Segmento di Aggiunta delle Carte	10	14.4 Spedizioni	23
7.3 Segmento di Mescola del Mazzo di Pesca	11	14.5 Regni e Creazione dei Re	23
8.0 Fase di Azione con le Carte	11	14.6 Vita Amatoria e Lignaggio di Napoleone	23
8.1 Segmento di Pesca della Nuova Carta	11	14.7 Frontiere Naturali	24
8.2 Segmento di Gioco della Carta Esistente	12	14.8 Politica	24
8.3 Segmento di Avanzamento della Fase	13	14.9 Tradimento	25
		15.0 Scenari	25
		15.1 Scenario Comandante	25
		15.2 Scenario Primo Console Campagna Media	26
		15.3 Scenario Imperatore	26
		16.0 Termini Principali ed Abbreviazioni	27



Napoleone sul suo letto di morte



1.0 Introduzione

“Impossibile è una parola che si trova solamente nel dizionario degli sciocchi.”

— Napoleone Bonaparte

1.1 Il Gioco

Io, Napoleone è un gioco di ruolo in solitario, basato su carte, che vi mette nei panni di una delle figure più famose della storia, Napoleone Bonaparte, mentre passa da ufficiale di artiglieria nell'esercito della Francia Rivoluzionaria a Generale, Primo Console, Primo Console a Vita, e infine Imperatore, col nome di Napoleone I. E poi, divenuto conquistatore dell'Europa, subì una caduta altrettanto drammatica come la sua ascesa, concludendo la sua vita in esilio sull'isola di Sant'Elena, lontano dai vittoriosi campi di battaglia della sua carriera.

In *Io, Napoleone* dovreste gestire tutti gli aspetti della vita di Bonaparte: guerriero, politico, diplomatico, marito e amante. Potreste cadere sotto un proiettile nemico o essere arrestato e giustiziato dal governo rivoluzionario, diventando una semplice nota a piè di pagina nella storia.

Oppure potreste morire sul trono, padrone dell'Europa, con un figlio ed erede, superando anche i risultati della storia. Ogni volta che giocate dovreste affrontare nuove sfide e decisioni, mentre esplorate la moltitudine di strade che la vita di un Napoleone può prendere.

1.2 Equipaggiamento

- 1 Scatola del Gioco
- 1 Plancia di Gioco (22" × 34")
- 30 Pedine
- 1 Dado a 10 facce
- 222 Carte
- 10 Divisori per le Carte
- Questo regolamento
- 1 Manuale del Giocatore
- 1 Tabella di Supporto per il Giocatore (8 ½" × 11")

Nota sulla Formattazione: I termini importanti (vedere 16.0) sono scritti in maiuscolo in questo opuscolo, e la prima volta che vengono menzionati, sono in **grassetto**. I titoli delle carte sono stampati in *corsivo*, i tipi di carta sono sottolineati e le Caselle Posizione delle carte sulla plancia sono TUTTE IN MAIUSCOLO.

2.0 Componenti

2.1 La Plancia

La plancia del gioco riproduce l'Europa durante il periodo di Napoleone, tenendo presente che Napoleone e i suoi nemici disegnarono e ridisegnarono la mappa dell'Europa durante questo periodo di tempo. Il gioco vero e proprio fa uso dei vari **Riquadri o Caselle** presenti sulla mappa dell'Europa e confinanti, ognuno dei quali ha un nome.

Vi è Tracciato Generale che va da 0 a 50 in cui terrete il conto dei punti **Amministrativi o Ammin (A)**, **Diplomatici (D)**, **Gloria (G)** e **Politici (P)**. Sotto il Tracciato Generale c'è il Tracciato **dell'Anno** che va dal 1793 al 1816 con incrementi annuali e dal 1817 al 1821 come singolo anno di gioco finale. (Napoleone morì, probabilmente di cancro allo stomaco, nel 1821). Il colore di sfondo dei riquadri del Tracciato dell'Anno coincide con l'Era e questa icona “” vi ricorda che le carte vengono **Aggiunte** durante la Fase del Mazzo di Carte.

Lungo il lato sinistro della plancia vi è il Tracciato di Pesca delle Carte che indica quante carte sono state pescate e il **Lancio di Dado (DR)** necessario per terminare la Fase di Azione con le Carte (8.0). Nel centro a destra della mappa vi sono i Tracciati Diplomatici che indicano se Austria, Prussia, Russia e Spagna sono **Alleate**, **Neutrali** o **Ostili** verso la Francia (l'Inghilterra è sempre Ostile). Infine, sono presenti alcune tabelle e ausili per tenere a portata di mano alcune delle informazioni più importanti durante il gioco.

2.2 Le Carte

Io, Napoleone ha 222 carte. Queste sono divise in tre mazzi:

- Il **Mazzo Comandante (CMD)** contiene le carte numerate da 1 a 63
- Il **Mazzo Primo Console (FCD)** contiene le carte numerate da 64 a 110
- Il **Mazzo Imperatore (EMD)** contiene le carte numerate da 111 a 222

Ogni mazzo rappresenta una delle tre epoche principali del gioco. La maggior parte dei dorsi delle carte sono uguali, quindi possono essere mescolati insieme durante il gioco. Tuttavia, le carte che entrano nel gioco essendo **Poste (o Posizionate)** sulla plancia, invece che nel Mazzo di Pesca, sono facilmente differenziabili perché hanno istruzioni di Posizionamento stampate sul dorso delle carte.

Ogni carta contiene una persona, un luogo o un evento storici. Le carte sono il cuore di *Io, Napoleone*, e ogni carta ha una breve spiegazione dei suoi effetti di gioco, dei costi per **Giocarla**, la **Casella di Posizione** sulla plancia in cui viene posta (se vi è) e quando entra (viene Aggiunta) o esce (viene **Rimossa**) dal gioco.

IMPORTANTE: Porre/Posizionare e Giocare

Porre (o Posizionare) una carta in una Casella non è necessariamente la stessa cosa che *Giocare* la carta per godere dei suoi effetti. Molte carte sono *Poste/Posizionate* senza essere *Giocate* immediatamente e sono poi *Giocate* in un momento successivo del gioco; altre carte sono *Giocate* immediatamente quando vengono *Poste*.



[N.d.T.: le carte sono tradotte tutte alla fine del regolamento, in un formato che vi consente di stamparle, ritagliarle, e sovrapporle alla parte frontale della carta originaria, sfruttando così il dorso che rimane l'originale. Ovviamente il tutto dentro una bustina protettiva].

Titolo: In alto al centro della carta c'è il Titolo della carta.

Tipo di Carta: Questa striscia contiene il Tipo di Carta, che descrive il “chi” o “dove” delle carte e spesso corrisponde a una Casella Posizione sulla mappa dove viene Posizionata la carta. In alternativa, il tipo di carta può essere indicato come un Effetto Immediato, il che significa che viene Giocata senza essere Posta.

Nota: se il Titolo o il Tipo di carta di una carta fa riferimento a un paese (ad esempio, Russia o Prussia), la carta è considerata associata con quel paese.

Sezione Principale: La Sezione Principale contiene il contenuto della carta e i suoi effetti. Ogni carta ha una o più frasi di testo di istruzioni in corsivo che ti spiegano come gestire ogni carta mentre viene pescata.

L'istruzione più comune è "Quando Rivelata", che indica al giocatore quale decisione o azione immediata deve avvenire quando la carta viene pescata. Generalmente, un'istruzione “quando rivelata” fornisce un'istruzione “deve” o “può”. Le istruzioni “deve” sono **Obbligatorie**. Le istruzioni “Può” forniscono un'opzione per porre e/o giocare la carta adesso o scartare la carta per essere potenzialmente giocata la prossima volta che viene pescata. Altre istruzioni comuni sono legate al tipo di effetto che la carta ha sul gioco. Il tipo di effetto in genere vi dice quando si verifica l'effetto.

- Gli effetti **Campagna** hanno un impatto durante la fase di Risoluzione della Campagna (9.0).
- Gli effetti di combattimento hanno un impatto durante un **Round di Combattimento** individuale durante la Fase di Risoluzione della Campagna.
- Gli effetti delle entrate alterano le entrate fornite nella Fase di Preparazione dell'Anno (6.0).
- Gli effetti continui sono attivi finché la carta non viene Rimossa.

- Gli effetti **Attivati** solitamente si verificano in reazione al Gioco di un'altra carta o ad un cambiamento nello stato del gioco come indicato nel testo.

Banda e Icone degli Effetti: Servono come promemoria visivo quando su una carta sono presenti effetti in corso e/o di entrate.

Aggiunta Da: In basso a sinistra sono riportati l'Era, l'Anno o la Condizione in base alla quale la carta viene aggiunta al gioco.

Numero della carta: In basso al centro c'è il numero della carta (da 1 a 222).

Rimossa da: In basso a destra è indicato l'anno o la condizione (se presente) in cui la carta viene rimossa dal gioco. L'icona “” indica che la carta viene Rimossa Quando Giocata (che potrebbe non essere la stessa cosa di quando viene pescata e Posizionata).

2.2.1 Carte Divisorio

Sono incluse dieci Carte Divisorio per aiutare a organizzare le carte da gioco in base ai dieci diversi eventi "Aggiunti da" che possono verificarsi durante una Campagna Completa di *Io, Napoleone*. Ogni Carta Divisorio include il nome dell'Era durante la quale le carte vengono aggiunte, la condizione *Aggiunto da*, le carte incluse e le carte specifiche che vengono immediatamente Poste. Come si può vedere nell'illustrazione di Preparazione nella parte superiore della pagina successiva, si consiglia di mettere da parte un mazzo di carte per ogni evento *Aggiunto da* con le carte Posizionate immediatamente (a faccia in giù) e la carta Divisorio in cima.

2.3 Pedine e Segnalini

Le pedine nel gioco rappresentano Napoleone, qualsiasi figlio bastardo o legittimo; Segnalini Amministrativi, Diplomatici, Gloria e Politica; segnalini di Austria, Prussia, Russia e Spagna; un segnalino di Gran Bretagna Conquistata; Segnalini Anno e Pesca delle Carte; Segnalino Fortuna di Napoleone; Segnalino Sequenza di Gioco (SoP); Segnalino **Modificatore al Lancio del Dado (DRM)**; Segnalini Risultato Sanguinoso; e un segnalino Limiti della Gloria.

Inoltre, vi sono 17 segnalini con icone effetto su di essi che possono essere posizionati sopra o vicino a una carta che ha un effetto speciale in corso (ad esempio un effetto sulle entrate) come promemoria di quell'effetto. Consultate la Tabella dei Segnalini di Entrate per un riferimento su quale segnalino viene utilizzato con quale carta.

2.4 Supporto per il Giocatore

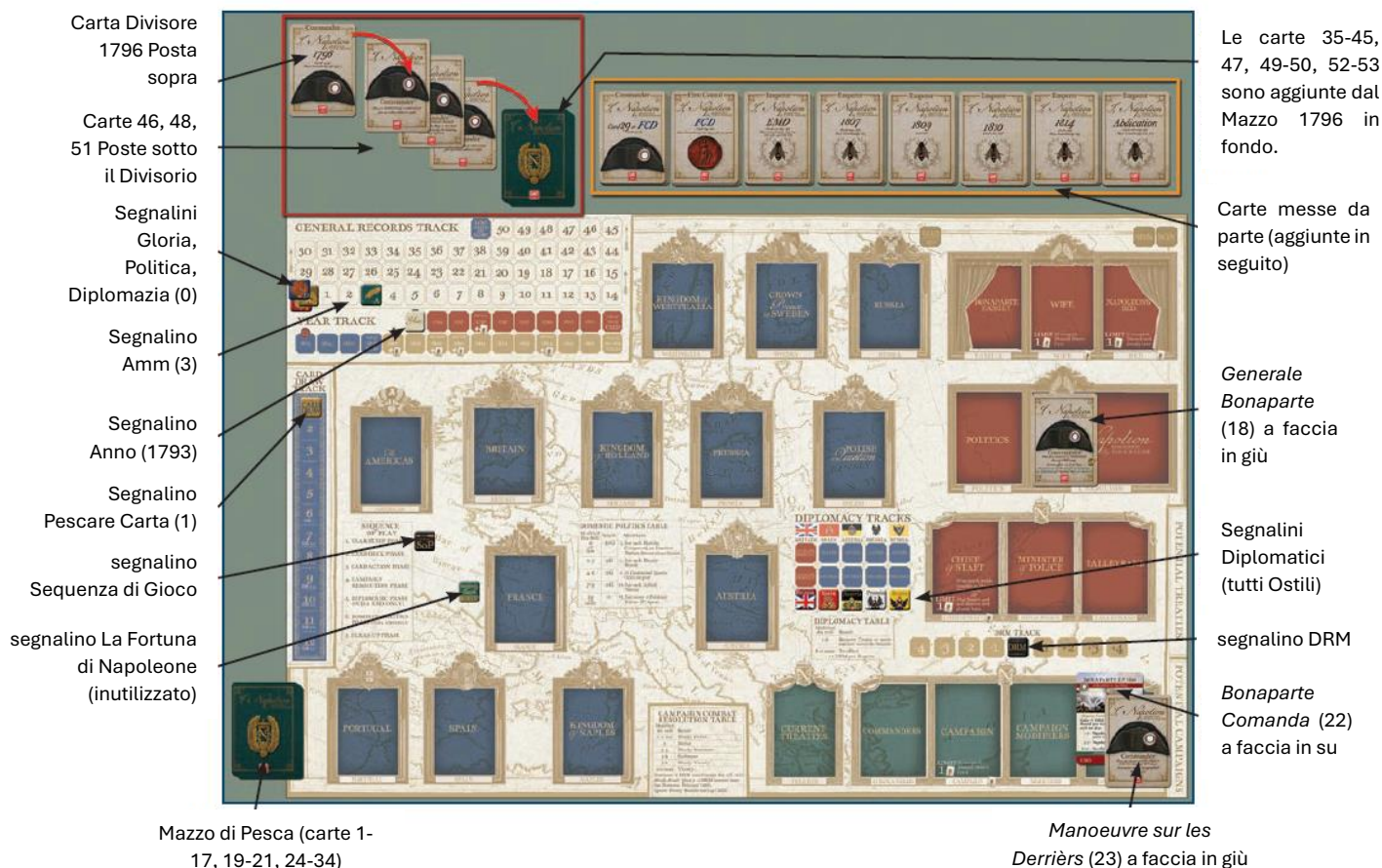
Il Supporto per il Giocatore ha un Tappetino Battaglia della Campagna che può essere usato per aiutarsi nella risoluzione della Campagna. Sull'altro lato è la tabella Campagna Potenziale EMD (10.3.1) per aiutare nella scelta della corretta carta Campagna durante la fase Diplomatica o quando lo stato di una nazione cambia sul Tracciato Diplomatico.

2.5 Regole

Queste Regole sono organizzate in formato caso per caso, generalmente nell'ordine in cui li incontrate nella Sequenza di Gioco (vedere 5.0).

2.6 Scala del Gioco

Ogni anno di gioco rappresenta un anno tra il 1793 e il 1816, con l'Anno finale che rappresenta poco più di quattro anni tra il 1817 e la morte di Napoleone nel 1821. Ogni Pesca di Carta rappresenta eventi che hanno luogo durante quell'anno, alcuni dei quali in realtà sarebbero solo un giorno o due, alcuni sarebbero simultanei e altri potrebbero essere distribuiti su molti mesi di attività storica.



3.0 Scenario “Campagna Completa”

Io, Napoleone può essere giocato (ed è forse la cosa più divertente) come una Campagna Completa che comprende gli anni dal 1793 al 1821, presupponendo che Napoleone sopravviva così a lungo. Di seguito sono riportate le istruzioni di Preparazione per lo scenario completo della campagna. Le istruzioni per tre scenari più brevi possono essere trovate in 15.0 Scenari.

3.1 Preparazione dello Scenario Campagna Completa

Porre sul Tracciato Generale	
Segnalini Gloria, Diplomazia & Politico	Spazio 0
Segnalino Amm (Amministrazione)	Spazio 3
Porre sui Tracciati Diplomatici	
Segnalini Austria, Gran Bretagna, Prussia, Russia e Spagna	Spazio Ostile
Porre sul Tracciato dell'Anno	
Segnalino Anno	Spazio 1793
Porre sul Tracciato Pescare Carta	
Segnalino Pescare Carta	Spazio 1

Porre nelle Caselle	
<i>Generale Bonaparte</i> (18) [Porlo a faccia in giù]	IO, NAPOLEONE
<i>Bonaparte Trascina</i> (22), <i>Manoeuvres sur les Derrières</i> (23) [Porle a faccia in giù]	STRATEGIA & TATTICA
Creare e Porre Mazzi	
Carte da 1 a 17, da 19 a 21, da 24 a 34	Mescolarle assieme, porle a faccia in giù accanto alla Plancia dove indica <i>Mazzo di Pesca</i>
Carte da 35 a 53	Porre sotto la carta Divisore “1796” come sopra illustrato
Carte da 54 a 63	Porre sotto il Divisore “Carta 29 o FCD”
Carte FCD ed EMD	Separatele secondo le carte “Primo Console” e le sei “Imperatore”
Porre gli Altri Segnalini	
Segnalino La Fortuna di Napoleone	Porre il segnalino La Fortuna di Napoleone, lato “inutilizzato” visibile, sulla sua locazione della plancia
Segnalino Sequenza di Gioco	Porre alla destra della Sequenza di Gioco sulla plancia
Segnalino DRM	Porre nello spazio 0 del tracciato DRM

3.2 Durata della Partita

Lo Scenario Campagna Completa prosegue sino al 25° Anno (1817-1821) a meno che non sia causata la Fine Partita (13.0) da un altro evento.

3.3 Esiti dello Scenario Campagna Completa

Il gioco della Campagna Completa in *Io, Napoleone* non ha un unico insieme di obiettivi che il giocatore sta cercando di raggiungere. State vivendo una delle vite più grandi della storia e il vostro obiettivo finale è eguagliare o superare i successi storici di Bonaparte in tutta la gamma delle sue attività. Non esiste né un percorso verso la vittoria, né un'unica misura di successo o fallimento. Invece, vi sono vari segni di distinzione a cui dovete mirare e un giudizio su quanto bene o male avete fatto quando avete finito. Una volta terminato il gioco, trovate di seguito la descrizione del risultato che corrisponde meglio per determinare il vostro livello di risultato. Potete leggere una descrizione completa del vostro Esito nella sezione delle regole elencata.

Condizione	Esito
Napoleone muore prima di arrivare al grado di Generale	Una Piccola Nota a Piè di Pagina alla Storia (13.2.1)
Napoleone muore col grado di Generale	Un Generale, Nulla Più (13.2.2)
La partita termina quando Napoleone è Primo Console	L'Uomo che Salvò la Rivoluzione (13.2.3)
Spodestato durante EMD	Niente Coraggio, Niente Gloria (13.2.4)
Napoleone muore in Esilio	Esilio (13.2.5)
La carta <i>Frontiere Naturali</i> (156) pone fine alla partita	Imperatore dei Francesi (13.2.6)
La carta <i>La Pace in Europa</i> (209) pone fine alla partita	Imperatore d'Europa (13.2.7)
La partita termina con Napoleone sul trono e con un Erede Legittimo	Fondatore di una Dinastia (13.2.8)
Il segnalino <i>I Limiti della Gloria</i> è sul Tracciato Generale *	Estendere i Limiti della Gloria (13.2.9)
* Se avete in qualsiasi momento Esteso i Limiti della Gloria (4.2), ottenete questo Esito oltre a qualsiasi altro Esito che ottenete.	

4.0 Essere Napoleone

“In guerra, la fortuna è la metà di tutto.”

— Napoleone Bonaparte

4.1 La Fortuna di Napoleone

Napoleone ha un segnalino Fortuna. Una volta all'Anno, il giocatore può usarlo per una qualsiasi delle seguenti opzioni:



- ❖ Rilanciare un qualsiasi tiro di dado.
- ❖ Ignorare immediatamente una qualsiasi Carta Obbligatoria appena pescata e pescare invece una nuova carta.
- ❖ Durante la Fase di Risoluzione della Campagna, usate la Fortuna di Napoleone invece di pagare il costo di una qualsiasi carta Comandante o Strategia e Tattica.

Una volta utilizzato, girate il segnalino dalla parte Fortuna Usata fino alla Fase di Pulitura (12.0). Ogni anno il giocatore avrà a disposizione un solo utilizzo della Fortuna di Napoleone. In altre parole, usatelo (saggiamente) o lo perderete. La Fortuna di Napoleone non può essere utilizzata dopo l'Abdicazione.

Esempio: Durante l'Era CMD (Mazzo Comandante), Napoleone pesca Artiglieria di Leone (6). Il giocatore ritiene che sia la Vittoria che la Sconfitta in questa Campagna siano risultati che non desidera, quindi Scarta la carta senza giocarla, gira il segnalino Fortuna di Napoleone sul lato Fortuna Usata e pesca invece un'altra carta.

4.2 Gloria



Se la Gloria sia in termini di vita che di gioco è un concetto astratto, era importante per Napoleone e quindi, a sua volta, è importante nel gioco. La Gloria viene monitorata durante il gioco e aumenta e diminuisce in risposta agli effetti e agli eventi del gioco. Tracciate la Gloria spostando il segnalino Gloria lungo il Tracciato Generale. Girate il segnalino Gloria sul lato +50 se superate 50 punti Gloria.

4.2.1 Estendere i Limiti della Gloria



Se, in qualsiasi momento del gioco, ottenete 100 o più punti Gloria, ponete il segnalino *I Limiti della Gloria* nello spazio Limiti della Gloria accanto al Tracciato Generale (in realtà non conteggiate più di 99 punti Gloria). Il segnalino *I Limiti della Gloria* non può mai essere rimosso una volta piazzato, anche se successivamente perderete Gloria.

Alla fine del gioco, se il segnalino *I Limiti della Gloria* è sulla Tracciato Generale, avete Esteso i Limiti della Gloria, in aggiunta a qualsiasi altro risultato si verifichi (13.2.9).

4.3 Rimanere Vivo ed Al Potere

La vita di Napoleone fu piena di pericoli, come lo è la vita di qualsiasi leader politico o militare. Sopravvivere e mantenere il potere sono fondamentali per la vostra eredità come Napoleone. Il gioco termina immediatamente se in qualsiasi momento del gioco si verifica una delle seguenti condizioni:

- ❖ Testo della carta che fornisce un risultato che indica esplicitamente che il gioco finisce (ad esempio, Napoleone viene ucciso o spodestato).
- ❖ Se Napoleone viene spodestato come Primo Console o Imperatore, perché la Gloria raggiunge lo 0 in quelle epoche o a causa di una Sconfitta in Austria (Italia) (67), terminate immediatamente la partita.
- ❖ La risoluzione di alcune carte, come *Luigi XVIII* Scrive (97), *Frontiere Naturali* (156) o *La Pace in Europa* (209), pone immediatamente fine alla partita.
- ❖ La partita finirà sempre, in un modo o nell'altro, durante il Segmento di Abdicazione (13.1).
- ❖ La partita termina sempre alla conclusione dell'ultimo Anno (1817-21).

Non appena si verifica un evento di fine partita, procedere alla Fine della Partita e agli Esiti (13.0).

5.0 La Sequenza di Gioco



La Sequenza di Gioco determina l'ordine delle azioni del giocatore ogni Anno. Nota che alcune parti della Sequenza di Gioco vengono saltate in diversi punti del gioco, come indicato. Ad ogni fase viene assegnato un numero per facilitarne la consultazione. Sono spiegati in dettaglio, in ordine sequenziale, nelle pagine che seguono. Potete utilizzare il segnalino SoP per monitorare i vostri progressi durante ogni Anno.

Fase di Preparazione dell'Anno [6.0]

(Saltata nel primo anno di qualsiasi scenario)

- Segmento del Segnalino Pescare Carta & Anno
- Segmento delle Entrate da Risorse

Fase del Mazzo di Carte [7.0]

(Saltata nel primo anno di qualsiasi scenario)

- Segmento di Rimozione delle Carte
- Segmento di Aggiunta delle Carte
- Segmento Mescolare il Mazzo di Carte

Fase di Azione con le Carte [8.0]

- Segmento di Pesca di Nuova Carta
- Segmento di Gioco della Carta Esistente
- Segmento di Avanzamento di Fase

Fase di Risoluzione della Campagna [9.0]

(Se la casella CAMPAGNA è vuota, Scartate tutte le carte nella casella MODIFICATORI CAMPAGNA e saltate il resto di 9.0)

- Segmento di Assegnazione dei Comandanti
- Segmento Spedizioni Ulcera Spagnola (solo EMD)
- Segmento di Risoluzione della Campagna
- Segmento delle Perdite dei Comandanti
- Segmento Altri Eventi della Campagna
- Segmento di Risoluzione Aggiuntivo
- Segmento di Pulitura

Fase Diplomatica [10.0]

(Solo mazzi Primo Console e Imperatore)

- Segmento della Diplomazia Estera
- Segmento dei Trattati e Conquista
- Segmento delle Campagne Potenziali

Fase della Politica Interna [11.0]

(Solo mazzi Primo Console e Imperatore)

Fase di Pulitura [12.0]

- Segmento di Ripristino Carte e Segnalini
- Verifica della Fine della Partita

6.0 Fase di Preparazione dell'Anno

(Saltate questa fase nel primo Anno di qualsiasi Scenario)

“L'abilità non è nulla senza l'opportunità.”

—Napoleone Bonaparte

6.1 Segmento del Segnalino Pescare Carta & Anno



Avanzate il segnalino Anno sul Tracciato dell'Anno per iniziare un nuovo Anno. Ogni Anno di gioco equivale ad un anno reale, eccetto per l'ultimo che rappresenta dal 1817 al 1821. Poi, riposizionate il segnalino Pescare Carta ad 1 sul Tracciato di Pescare Carta.

6.2 Segmento delle Entrate da Risorse

In *Io, Napoleone* vi sono quattro Risorse chiave:

- Punti Amministrativi (A)
- Punti Diplomazia (D)
- Punti Gloria (G)
- Punti Politici (P)



I punti Risorsa vengono tracciati sulla Tracciato Generale, spostando il segnalino appropriato su e giù man mano che guadagnate, perdete o spendete Risorse. Se vi viene richiesto di perdere più Risorse di quelle che avete attualmente, durante qualsiasi fase di gioco, impostate il segnalino a 0 e le perdite rimanenti vengono ignorate.

6.2.1 Effetti sulle Entrate

Gli effetti sulle Entrate sono effetti continui che si Attivano ogni Anno durante questo segmento per qualsiasi **Carta Posizionata** che dice EFFETTO SULLE ENTRATE, se non diversamente specificato. Gli effetti sulle Entrate, in genere, aumentano i vostri punti Risorsa disponibili per l'anno successivo (sebbene alcuni Effetti sulle Entrate diminuiscano i punti Risorsa).

Nota: Il *Generale Bonaparte* (18) include un Effetto sulle Entrate sul retro e sul fronte della sua carta. Usate l'Effetto sulle Entrate sul retro della carta fino a quando non viene girata (quando Napoleone diventa Generale).

Esempio: E' il Segmento delle Entrate da Risorse dell'Anno 1798, durante CMD. Il *Generale Bonaparte* (18) è a faccia in giù nella casella IO, NAPOLEONE. *Berthier* (54) è nella casella CAPO DI STATO MAGGIORE e *Joseph Fouché* (48) è nella casella del Ministro della Polizia. Pertanto, guadagnate +1 A per l'Effetto sulle Entrate sul retro del *Generale Bonaparte* e +2 A per l'Effetto sulle Entrate di *Berthier* per un totale di +3 A. Non Attivate l'Effetto sulle Entrate per *Joseph Fouché* (-2 G e +1 P), perché il testo su quella carta dice che si verifica solo durante FCD o EMD.

6.2.2 Scambio dei Punti Risorsa

Potrebbero esserci momenti in cui desiderate scambiare un tipo di punto Risorsa con un altro per ottenere un vantaggio tattico. Durante questo segmento (solamente):

- ❖ I punti Politici possono essere scambiati con punti Amministrativi su base 1 a 1
- ❖ I punti Gloria possono essere scambiati con punti Amministrativi al prezzo di 3 G per 1 A

Entrambe le conversioni di Risorse possono produrre solo un totale massimo combinato di 3 punti Amministrativi all'anno. Gli scambi di Risorse per punti Diplomatici e Punti Politici possono essere effettuati durante altre fasi di gioco (solamente), vedere 10.1 e 11.0 rispettivamente.

7.0 Fase del Mazzo di Carte

(Saltate questa fase nel primo Anno di qualsiasi Scenario)

“Non sono mai stato veramente padrone di me stesso, ma sono sempre stato governato dalle circostanze.”

—Napoleone Bonaparte

Durante la Fase del Mazzo di Carte, viene preparato il Mazzo di Pesca per il nuovo Anno. Le carte vengono Rimosse dal gioco, Aggiunte al mazzo di pesca o Posizionate nella casella Locazione appropriata sulla plancia. Infine, le carte Scartate vengono rimesse nel Mazzo di Pesca, che viene poi mescolato per la successiva Fase di Azione con le Carte.

7.1 Segmento di Rimozione delle Carte

La maggior parte delle carte che vengono Rimosse in *Io, Napoleone* vengono Rimosse dal gioco dopo essere state giocate. Queste carte hanno l'icona "Quando Giocate" (🗑️) nell'area *Rimossa Da* nell'angolo in basso a destra della carta. Durante

questo segmento, potete controllare se qualche carta nel mazzo degli scarti o nel mazzo di pesca deve essere Rimossa per i seguenti motivi:

- ❖ L'Anno di gioco corrente corrisponde all'Anno stampato nell'area Rimossa da
- ❖ L'Era che inizia quest'Anno (ad esempio, FCD o EMD) è elencata nell'area Rimossa da
- ❖ Le istruzioni su un'altra carta richiedono che voi Rimuoviate la carta. Alcune carte indicano che sono rimosse solo "se non in gioco". In questo caso, se la carta è stata Posta non la Rimuovete. La rimuovete solo se è ancora nel mazzo di Pesca o nel mazzo degli Scarti.

Nota: dopo essere state giocate, ma prima di essere Scartate o rimosse, le carte che causano la rimozione di un'altra carta possono essere posizionate accanto al mazzo come promemoria finché la carta indicata non viene rimossa. Una volta che la carta indicata è stata rimossa, assicuratevi di scartare o rimuovere anche la carta promemoria.

Esempio: È il Segmento di Rimozione delle Carte dell'Anno 1794. Il giocatore cerca nel mazzo degli Scarti e nel mazzo di pesca, rimuovendo tutte le carte con 1794 nell'area Rimossa Da, come Artiglieria di Tolone (7).

Tuttavia, è imperativo controllare l'area Rimossa Da ogni volta che si pesca una carta nella Fase di Azione con le Carte (8.0), prima di Giocare o Porre una carta, e Rimuovere le carte man mano che vengono pescate. In questo caso, dovete pescare una carta sostitutiva senza avanzare il segnalino Pescare Carta (8.3).

ERRATA: Oltre a verificare il Mazzo di Pesca e il Mazzo degli Scarti in questo Segmento, verificate anche se alcune delle carte in gioco devono essere rimosse. Questo è obbligatorio anche se usate l'alternativa di verificare ciascuna carta per la rimozione quando la pescate.

7.2 Segmento di Aggiunta delle Carte

Vi sono più momenti nel corso del gioco in cui vengono Aggiunte nuove carte al mazzo di pesca. Le Carte Divisore (2.2.1) riassumono le condizioni di ingresso, identificano le carte che vengono aggiunte, e specificano quali hanno il retro delle carte unico e vengono immediatamente Poste. Ogni singola carta indica anche quando viene Aggiunta al gioco (angolo in basso a sinistra della carta), che può essere utilizzata per ordinare le carte durante il Preparazione iniziale o per memorizzare il gioco tra una giocata e l'altra. Durante questo segmento, aggiungete le carte al Mazzo di Pesca in base alle loro condizioni di ingresso:

- ❖ Anno di Entrata
- ❖ Cambio di Era di Entrata
- ❖ Entrata Condizionale
- ❖ Il Segmento dell'Abdicazione (vedere 13.1)

A meno che diversamente indicato su una carta, come *La Caduta di Robespierre* (29), questo è l'unico segmento in cui le carte vengono Aggiunte al gioco.

7.2.1 Anno di Entrata

L'area *Aggiunta Da* alcune carte indicherà che sono state aggiunte per essere giocate in un anno specifico (1796, 1807, ecc.). Queste carte vengono aggiunte al mazzo di pesca durante questo segmento di quell'anno.

7.2.2 Entrata in Cambio di Epoca

I cambiamenti di Epoca avvengono quando Napoleone fa un significativo passo avanti nella sua carriera politica, da Generale a Primo Console o da Primo Console a Imperatore. Ognuna di queste promozioni introduce un nuovo mazzo di carte nel gioco che viene aggiunto direttamente al mazzo di pesca durante la prima Fase del Mazzo di Carte dopo l'inizio della nuova Era.

Nota: CMD e EMD hanno anche carte che vengono Aggiunte condizionatamente (vedere sotto).

7.2.3 Entrata Condizionale

L'area *Aggiunta Da* di alcune carte indicherà che vengono aggiunte al gioco quando viene soddisfatta una determinata condizione. Se non diversamente specificato, queste carte vengono aggiunte al mazzo di pesca durante la prima fase del mazzo di carte dopo che la loro condizione è stata soddisfatta.

7.2.4 Carte Poste all'Entrata

Le carte che entrano in gioco essendo Poste sulla Plancia, invece che nel Mazzo di Pesca, sono facilmente differenziabili perché hanno istruzioni di Posizionamento stampate sul retro delle carte, che indicano il loro orientamento e dove sono Posizionate.

Esempio: È il Segmento di Aggiunta delle Carte del 1796. Le carte da 35 – 53 vengono Aggiunte in questo momento per Entrata nell'Anno. La maggior parte delle carte vengono aggiunte direttamente al mazzo di pesca. Tuttavia, *Brumaio (47)*, tra gli altri, ha istruzioni di Posizionamento sul retro della carta. Quindi *Brumaio (47)* viene posta direttamente nella casella IO, NAPOLEONE.

ERRATA: Brumaio (47) non è una carta posta, e sono aggiunte le carte 35-53.

7.3 Segmento di Mescola del Mazzo di Carte

Il passo finale di questa fase è preparare il Mazzo di Pesca per l'anno corrente e viene eseguito indipendentemente dal fatto che siano state Aggiunte nuove carte durante questa fase. Aggiungete il mazzo degli Scarti al Mazzo di Pesca, mescolate, e ponete l'intero mazzo a faccia in giù accanto al Mazzo di Pesca in basso a sinistra sulla plancia.

8.0 Fase di Azione con le Carte

“Ho fatto tutti i miei calcoli; il destino farà il resto”.

—Napoleone Bonaparte

La Fase di Azione con le Carte è il motore principale del gioco, in cui i giocatori pescheranno carte dal Mazzo di Pesca ed eseguiranno varie azioni. Questa fase è composta da un minimo di 5 ad un massimo di 12 Estrazioni di Nuove Carte all'anno, cosa che viene registrata dal segnalino Pescare Carta sul Tracciato di Pesca delle Carte. Ogni Pesca di una Nuova Carta consiste di tre segmenti: pescare e considerare una nuova carta (8.1), Giocare le carte esistenti (8.2), e controllare l'avanzamento della fase (8.3).

L'ultimo di questi segmenti determina il numero di Carte che si Pescano. A partire dalla fine della quinta Pesca di Carte, viene lanciato un dado per determinare se procedere con un'altra Pesca di Carte o se terminare la Fase di Azione con le Carte e procedere alla Fase di Risoluzione della Campagna.

8.1 Segmento di Pesca della Nuova Carta

Durante questo segmento, viene pescata la prima carta del Mazzo di Pesca (girata a faccia in su) e dovete considerare il testo nella Sezione Principale della carta, che è spesso preceduta da "Quando Rivelata" e includerà alcuni dei seguenti:

- ❖ Prerequisiti e/o costi per la carta da Giocare
- ❖ Se la carta è Obbligatoria o meno
- ❖ Dove Porre la carta
- ❖ Opzioni tra cui scegliere
- ❖ Istruzioni per lanciare un dado per ottenere un risultato
- ❖ Un'interazione con un'altra carta

Bisogna considerare prima di ogni altra cosa se la carta è Obbligatoria e se i presupposti sono soddisfatti o se è possibile pagare i costi.

8.1.1 Carte Obbligatorie

Se l'istruzione “Quando Rivelata” di una carta contiene la parola “deve”, quella carta è Obbligatoria. Tenete presente che in alcuni casi, se una carta è Obbligatoria o meno dipende dal fatto che soddisfi i prerequisiti.

Se una carta non è Obbligatoria, viene risolta dalla decisione di un giocatore di:

- ❖ Giocare la carta (8.1.3) presupponendo che i prerequisiti siano soddisfatti e/o che i costi possano essere pagati
- ❖ Scartare la carta

8.1.2 Prerequisiti e Costi per Giocare una Carta

Prerequisiti: Se i prerequisiti per qualsiasi carta non sono soddisfatti, la carta viene “Scartata senza alcun effetto”, il che termina il Segmento di Pesca delle Nuove Carte per l'attuale Pesca delle Carte. Ma occasionalmente la carta vi chiederà di scartare e rivelerà immediatamente una nuova carta. Quando ciò accade, la Pesca delle Carte non termina, quindi anche se è stata pescata una nuova carta, il segnalino di Pescare Carta non viene incrementato.

Esempio: *Armata d'Italia (37): “Quando rivelata: Deve Essere Posta in CAMPAGNA se vuoto, altrimenti Scartate questa carta e rivelate immediatamente una nuova carta”.*

Costi: I costi, in genere, vi chiederanno di pagare una o più Risorse in cambio di un'altra Risorsa o di Attivare un effetto. Se non avete abbastanza per pagare il costo (o non desiderate pagare il costo) di una carta non Obbligatoria, non potete Giocare quella carta e dovete Scartarla. *Tuttavia, sulle carte non Obbligatorie, non ripescate se Scartate la carta.*

Esempio: *Pescate Acquisto della Louisiana (98) che dice: “Quando Rivelata: Se la Spagna è Alleata e la Convenzione di Monfortaine (79) è nei TRATTATI ATTUALI, potete –5 G a +2 P e +1 D, poi Rimuovete questa carta e Campagna della Louisiana (69) dal gioco. Altrimenti Scartate questa carta senza alcun effetto”. Supponendo che la Spagna sia Alleata, potete spendere –5 G per ottenere le altre Risorse e Rimuovere le carte indicate. Se non avete 5 punti G da spendere o non desiderate spendere 5 G, Scartate questa carta senza pescarne un'altra.*

8.1.3 Giocare la Carta

Se Giocate la Carta, leggete la Sezione Principale della carta ed eseguite le azioni in essa descritte. La maggior parte delle carte ha uno o più dei seguenti contenuti nella Sezione Principale.

- ❖ Istruzioni
- ❖ Effetti
- ❖ Risultati

IMPORTANTE: Dopo aver compreso il flusso generale della Fase di Azione delle Carte, vedere Chiarimenti sul Gioco delle Carte (14.0) per istruzioni specifiche sulla risoluzione di alcune carte e tipi di carte.

8.1.3.1 Istruzioni

Questo testo, che di solito è preceduto da “Quando Rivelata” o “Quando Giocata”, può:

- ❖ Indicarvi in quale Casella Posizione sulla Plancia dovete Porre la carta

- ❖ Fornire opzioni tra cui scegliere
- ❖ Indicarvi di lanciare un dado
- ❖ Descrivere un'interazione con un'altra carta

8.1.3.2 Effetti

Il tipo di effetto in genere vi indica quando si verifica l'effetto:

- ❖ Gli **Effetti Campagna** hanno un impatto sull'intera Fase di Risoluzione della Campagna [9.0].
- ❖ Gli **Effetti di Combattimento** hanno un impatto su un Round di Combattimento individuale durante la Fase di Risoluzione della Campagna.
- ❖ Gli **Effetti sulle Entrate** alterano le entrate fornite nel Segmento delle Entrate delle Risorse [6.2]. Noterete che un'icona speciale sulla carta evidenzia le carte con effetti sulle entrate.
- ❖ Gli **Effetti Continuativi** sono attivi finché la carta non viene Rimossa. Noterete che un'icona speciale sulla carta evidenzia le carte con effetti continuativi.
- ❖ Gli **Effetti Attivati** di solito si verificano in reazione al Gioco di un'altra carta, ad un cambiamento nello stato del gioco come indicato nell'effetto, o forniscono un'azione che può essere Attivata a discrezione del giocatore. Se un effetto vi obbliga a perdere una Risorsa e non ne avete abbastanza, perdetevi ciò che potete, ma non scendete sotto lo zero.

8.1.3.3 Risultati

La sezione dei risultati descrive il risultato della risoluzione della Sezione Principale che eseguite. Spesso dipendono da un Tiro di Dado. I risultati si ottengono anche se non è possibile eseguire totalmente le richieste del risultato. Se un risultato vi costringe a perdere una Risorsa e non ne avete abbastanza Risorse, perdetevi ciò che potete, ma non scendete sotto lo zero.

Esempi:

- ❖ Il giocatore pesca i *Piani di Bonaparte* (10), che vengono piazzati a faccia in su nella casella **STRATEGIA E TATTICA**. Nella successiva Fase di Risoluzione del Combattimento questa carta può essere Giocata per l'effetto di combattimento, al costo di -1 A.
- ❖ Il giocatore pesca *Censura* (87). Dato che la carta dice "Obbligatoria" nelle sue istruzioni, è Obbligatoria. Il giocatore deve scegliere se perdere 5G e guadagnare 1P oppure guadagnare 5G e perdere 2P. Il giocatore ha 1P e 10G, quindi deve scegliere la prima opzione, perché non può pagare il costo della seconda opzione.
- ❖ Il giocatore pesca *Emigrati Perdonati* (90). Dato che la carta dice "Può" e non contiene un Luogo, il giocatore può decidere cosa fare. Con una Campagna difficile alle porte, il giocatore decide di non voler pagare il costo -1A, quindi sceglie di Scartare la carta, invece di Giocarla.

8.1.3.4 Gioco e Rimozione/Aggiunta di Carte

Il gioco (non il Porre o lo Scarto) di alcune carte può causare l'Aggiunta o la Rimozione di altre carte, come indicato sulle carte. A meno che diversamente indicato, ciò verrà fatto nella successiva Fase del Mazzo di Carte (7.0).

Nota: *Robespierre Cade* (29) interrompe la Fase di Azione delle Carte per Rimuovere e Aggiungere immediatamente determinate carte. Dopo che le nuove carte sono state mescolate nel Mazzo di Pesca si procede al Segmento di Gioco delle Carte Esistenti (8.2).

Le carte che causano l'Aggiunta/Rimozione di un'altra carta possono essere posizionate accanto al mazzo come promemoria fino a quando la carta indicata non viene Aggiunta/Rimossa. Una volta aggiunta/rimossa la carta indicata, assicuratevi di Scartare o Rimuovere anche la carta promemoria.

8.2 Segmento del Gioco della Carta Esistente

Indipendentemente dal fatto che la carta pescata nel segmento precedente sia stata Giocata, Posta o Scartata, qualsiasi altra Carta **Idonea** Posta a faccia in su sulla mappa può ora essere Giocata, risolvendo la Sezione Principale (8.1.3).

Dopo aver giocato la carta, assicuratevi di Rimuoverla o Scartarla, se necessario. Se la carta ha un Effetto Continuativo che può Attivarsi solo una volta all'anno, potreste voler esaurire la carta ruotandola per ricordare che il suo effetto è stato utilizzato. Questo è generalmente l'unico momento in cui le carte precedentemente Poste possono essere Giocate, sebbene vi siano alcune eccezioni annotate sulle carte, come *Brumaio* (47), che può essere giocata all'inizio della Fase di Risoluzione della Campagna.

Esempio: Dopo aver pescato e posto la *Fanteria della Vandea* (8) nel segmento precedente, il giocatore sceglie di Giocare Augustin Robespierre (20), che si trova nella casella **POLITICA** e permette al giocatore di Ignorare la carta Campagna appena pescata. La *Fanteria della Vandea* viene scartata immediatamente. Augustin Robespierre (20) rimane nella casella **POLITICA**, poiché questo è un Effetto Continuativo che non richiede la Rimozione Quando Giocato. Ma poiché non può essere Giocata per ignorare un'altra campagna quest'anno, secondo le istruzioni della carta, il giocatore ruota la carta per aiutarsi a ricordare che è stata utilizzata.

8.3 Segmento di Avanzamento della Fase



Ogni anno in *Io, Napoleone* contiene un numero variabile di Pesca di Nuove Carte, a riflettere l'incertezza della vita. Durante questo segmento determinerete se far avanzare il segnalino di Pesca delle Carte ed effettuare un'altra Pesca di Nuove Carte o avanzare alla Fase di Risoluzione della Campagna.

Se lo spazio in cui si sta muovendo il segnalino di Pescare Carta non indica un DR (spazi 2-5), aumentate il segnalino di Pescare Carta di un livello e ripetete nuovamente i punti da 8.1 a 8.3.

Se lo spazio in cui si sta muovendo il segnalino di Pesca delle Carte indica un DR (spazio 6-11), tirate il dado per determinare se la Fase di Azione delle Carte continua o termina.

- ❖ Se il tiro di dado ricade al di fuori dell'intervallo indicato (ad esempio, un tiro di 3 quando l'intervallo è DR1-2), aumentate il segnalino di Pescare Carta di un livello e ripetete nuovamente i punti da 8.1 a 8.3.
- ❖ Se il tiro rientra nell'intervallo indicato (incluso), terminate la Fase di Azione con le Carte e procedete alla Fase di Risoluzione della Campagna.

Se il segnalino di Pescare Carta occupa lo spazio 12, la Fase di Azione con le Carte termina automaticamente (non è richiesto alcun tiro) e il gioco procede alla Fase di Risoluzione della Campagna.

Nota: Nel caso estremamente raro che non ci siano carte rimaste nel Mazzo di Pesca durante questo segmento dell'Era CMD, passate immediatamente alla Fase di Risoluzione della Campagna e Giocate *Brumaio* (47). Se non potete permettervi la somma di 20 G/P, il gioco termina immediatamente.

9.0 Fase di Risoluzione della Campagna

“Mai interrompere il vostro nemico quando sta facendo un errore.”

—Napoleone Bonaparte

La Fase di Risoluzione della Campagna rappresenta le principali campagne e battaglie militari della carriera di Napoleone. Le campagne più piccole, e quelle comandate senza Napoleone in posti come la Spagna, sono trattate come Spedizioni (sebbene anche le Spedizioni Ulcera Spagnola vengano risolte durante questa fase). L'uso corretto dei Comandanti e delle carte Strategia e Tattica sarà cruciale per ottenere la vittoria. Anche un po' di fortuna non farà male.

- ❖ **Se la casella CAMPAGNA è vuota e Spedizioni Ulcera Spagnola (221) non è attiva,** scartate tutte le carte Modificatore di Campagna e procedete alla Fase Diplomatica (10.0). Girate a faccia in su tutti i Comandanti nella Casella Comandanti prima di passare alla Fase Diplomatica.
- ❖ **Se la Casella CAMPAGNA è vuota, ma Spedizioni Ulcera Spagnola (221) è attiva,** risolvete il Segmento di Assegnazione dei Comandanti (9.1) e le Spedizioni Ulcera Spagnola (9.2), poi scartate tutte le carte Modificatore di Campagna e procedete alla Fase Diplomatica (10.0). Girate a faccia in su tutti i Comandanti nella Casella Comandanti prima di passare alla Fase Diplomatica.
- ❖ **Altrimenti,** seguite l'intera procedura seguente per risolvere la Campagna corrente, incluse (possibilmente) le Spedizioni Ulcera Spagnola.

9.1 Segmento di Assegnazione dei Comandanti

Il giocatore può spendere punti Amministrativi, Gloria o Politici come indicato su ciascuna carta Comandante per assegnare Comandanti dalla Casella COMANDANTI alla Casella CAMPAGNA o alla Casella SPAGNA (da utilizzare nelle *Spedizioni Ulcera Spagnola*). Il costo viene pagato indipendentemente dal fatto che il Comandante venga utilizzato durante la risoluzione del combattimento. Se il costo non può essere pagato, il Comandante non può essere assegnato. Molti Comandanti hanno abilità speciali annotate sulla loro carta che possono limitare quando possono essere utilizzate o conferire loro abilità speciali se utilizzate in momenti specifici.

Se *Spedizioni Ulcera Spagnola* (221) è attiva, una carta Comandante con designazione Comandante Indipendente (IC) deve essere assegnata alla Casella SPAGNA (e qualsiasi costo deve essere pagato) prima che qualsiasi altra carta Comandante possa essere assegnata alla Campagna corrente.

La maggior parte dei Comandanti può essere utilizzata solo in un Round di Combattimento per Campagna e nessun Comandante può essere utilizzato in una Campagna e in una Spedizione nello stesso Anno. I comandanti che sono a faccia in giù nella casella COMANDANTI non possono essere assegnati durante questo segmento. Dopo questo segmento, non è più possibile assegnare altre carte Comandante alla casella CAMPAGNA. Quindi, scegliete saggiamente!

9.2 Spedizioni Ulcera Spagnola (Solo EMD)

La carta *Spedizioni Ulcera Spagnola* (221) vie Posta nella casella SPAGNA durante il Preparazione iniziale EMD ed inizia inattiva (a faccia in giù). Diviene attiva se:

- ❖ Viene Giocata *La Spagna Risorge* (199)
- ❖ La Spagna diviene Ostile

Quando diventa attiva, girate a faccia in su la carta *Spedizioni Ulcera Spagnola* (221). Rimane attiva finché il gioco non termina o Napoleone abdica (13.1).

Una volta attiva, risolvete le *Spedizioni Ulcera Spagnola* durante ogni Fase di Risoluzione della Campagna, indipendentemente dal fatto che siano state assegnate carte Comandante (se possibile, deve essere assegnata una IC). Risolvete le *Spedizioni Ulcera Spagnola* (221) usando qualsiasi carta Disponibile nella Casella GRAN BRETAGNA e qualsiasi IC assegnato, insieme a qualsiasi carta Strategia e Tattica per determinare i DRM, che vengono sommati in un DRM finale. **IL DRM finale non può**

eccedere +/- 4. Gli IC possono usare solo DRM applicabili al primo Round di Combattimento. Lanciate il dado, applicate il DRM finale e controllate il risultato sulle *Spedizioni Ulcera Spagnola* (221). Applicare il risultato di Successo o Fallimento. Il fallimento richiede che un qualsiasi IC assegnato alle Spedizioni Spagnole sull'Ulcer venga scartato casualmente (non Junot che, se presente, deve essere Rimosso secondo le istruzioni della sua carta). Riponete le carte Comandante e Strategia & Tattica usate nelle loro Caselle appropriate, a faccia in giù fino alla Pulitura Campagna (9.7).

9.3 Segmento di Risoluzione della Campagna

È possibile che una Campagna richieda più Round di Combattimento per essere risolta. Un Round di Combattimento rappresenta una singola battaglia, risolta da un singolo tiro di dado che può essere modificato da una manciata di effetti. Per risolvere un singolo Round di Combattimento, seguite gli otto passaggi seguenti.

9.3.1 Scegliere i Comandanti

Tra i Comandanti a faccia in su nella casella CAMPAGNA, scegliete quelli che volete utilizzare in questo Round di Combattimento per il loro DRM. Alcuni Comandanti possono essere utilizzati solo in specifici Round di Combattimento.

9.3.2 Aggiungere le Carte Strategia & Tattica

Le carte Strategia e Tattica possono essere aggiunte alla casella CAMPAGNA pagandone il costo (se presente). A differenza delle carte Comandante, non è necessario aggiungerle in anticipo e spesso possono essere riutilizzate nei round di combattimento successivi. Alcune carte Strategia e Tattica possono essere utilizzate solo in specifici Round di Combattimento.

Nota: alcune carte Strategia e Tattica includono effetti continuativi che forniscono DRM che potete utilizzare senza alcun costo.

9.3.3 Verifica degli Effetti Nazioni Ostili

Le Nazioni che sono correntemente Ostili nei confronti della Francia possono avere una carta nella loro Casella Locazione che aggiunge effetti e DRM al combattimento.

9.3.4 Verifica delle Carte nella Casella MODIFICATORI DELLA CAMPAGNA

Alcune carte nella Casella MODIFICATORI DELLA CAMPAGNA hanno effetti che danno DRM durante specifici Round di Combattimento.

9.3.5 Determinazione del DRM Finale

Sommate tutti i DRM (+ e -) della carta Campagna stessa, delle carte Comandante assegnate, delle carte Strategia & Tattica, delle carte nella casella CAMPAGNA e delle nazioni Ostili. Usate il segnalino DRM e il tracciato per monitorare il DRM finale. **È importante ricordare che qualsiasi DRM finale non può superare +/- 4.**

9.3.6 Girare i Comandanti Usati a Faccia in Giù

Girate a faccia in giù tutti i Comandanti selezionati per questo Round di Combattimento per ricordare che non possono essere utilizzati in nessun Round di Combattimento successivo.

9.3.7 Tiro di Dado e Risoluzione del Combattimento

Tirate il dado, applicate il DRM finale e confrontate il risultato con la Tabella di Risoluzione del Combattimento stampata sulla Plancia.

DR Modificato	Risultato
1 o meno	Sconfitta Sanguinosa
2	Sconfitta
3 – 4	Stallo Sanguinoso
5 – 6	Stallo
7 – 8	Vittoria Sanguinosa
9 o più	Vittoria

9.3.8 Verifica del Risultato Modificato

Verificate se qualche Carta Posizionata modifica il risultato per determinare il Risultato finale. Ad esempio, alcune carte nemiche o amiche possono convertire una Vittoria o una Sconfitta in uno Stallo.

Se sia le carte amiche che quelle nemiche possono modificare il risultato, l'effetto della carta nemica viene applicato per primo. Ciò può significare che la carta Amica non modifica più il risultato o che ora modifica il risultato.

9.3.8.1 Risultato Sanguinoso



Se il risultato finale è stato un risultato Sanguinoso, ponete un segnalino Risultato Sanguinoso vicino alla Tabella della Politica Interna in quanto questo causerà un DRM -1 durante la Fase della Politica Interna. I segnalini Risultato Sanguinoso non vengono piazzati durante CMD.

9.3.8.2 Vittoria / Sconfitta

Se il vostro risultato finale è stato una Vittoria o una Sconfitta, applicate i risultati annotati sulla carta Campagna per quel risultato. Nel caso di Vittoria, le carte Trattato vengono Poste a faccia in giù nella casella TRATTATI CORRENTI. Se il risultato richiede che venga piazzato un Trattato e questo non è nell'area TRATTATI POTENZIALI a lato della plancia (perché è stato Posto in precedenza e/o Rimosso), le nazioni influenzate da quel Trattato possono invece essere Conquistate. Vedere Conquista (10.2.3). Dopo aver applicato il risultato, procedete al Segmento delle Perdite del Comandante.

Nota: Alcune carte, come *Riserve Nemiche* (49) e *La Patrie en Danger* (149), potrebbero richiedere di ottenere più di una vittoria per vincere una campagna. In questo caso, dopo la vostra prima Vittoria, eseguite Round di Combattimento aggiuntivi finché non raggiungete il numero necessario di risultati di Vittoria o subite una Sconfitta. Trattateli come il 2° (o 3°, ecc.) Round di Combattimento quando considerate gli effetti delle carte. Le carte Comandante a faccia in giù, usate in un Round di Combattimento precedente, non sono utilizzabili in questi Round di Combattimento aggiuntivi.

9.3.8.3 Stallo

Se il risultato è uno Stallo, perdete 2 Gloria (-2 G) e dovete effettuare Round di Combattimento aggiuntivi finché non ottenete la vittoria nella Campagna o subite la Sconfitta. Trattateli come il 2° (o 3°, ecc.) Round di Combattimento quando considerate gli effetti delle carte. Le carte Comandante a faccia in giù, usate in un Round di Combattimento precedente, non sono utilizzabili in questi Round di Combattimento aggiuntivi.

Includete un DRM aggiuntivo -1 per ogni precedente risultato di Stallo. I risultati di Stallo sono cumulativi quindi i DRM negativi si sommano e si perdono 2 punti Gloria per ogni risultato di Stallo.

Nota: Alcune Campagne, come la Campagna di Polonia (151), terminano dopo un numero limitato di Round di Combattimento, indipendentemente dal risultato. In questo caso, la carta includerà un risultato della Campagna per uno Stallo.

9.4 Segmento di Perdita dei Comandanti

Al termine di una Campagna, lanciate un dado per ogni carta Comandante nella casella CAMPAGNA (indipendentemente dal fatto che sia a faccia in su o a faccia in giù). Con un DR di 1 o 2, il Comandante viene ferito e Scartato.

Nota: *Oudinot* (66) non tira ma viene automaticamente ferito, e *Poniatowski* (144) viene Rimosso (ucciso) invece di essere ferito.

9.5 Segmento Altri Eventi della Campagna

Risolvete la Sezione Principale per qualsiasi carta nella casella MODIFICATORI DELLA CAMPAGNA con un effetto che si innesca dopo la Risoluzione della Campagna.

Esempio: *Saccheggio* (41) è nella casella MODIFICATORI DELLA CAMPAGNA. Durante questo segmento, indipendentemente dal risultato della Campagna, vengono applicati -1 A, -1 G e +2 P.

9.6 Segmento di Risoluzione Campagna Aggiuntiva

A volte la risoluzione di una Campagna richiederà che un'altra carta Campagna venga Giocata e risolta immediatamente. In tal caso, ponete la carta Campagna nella casella CAMPAGNA. Questa è considerata una nuova Campagna e tutti i Comandanti assegnati alla Campagna originale (solo) possono essere utilizzati nuovamente senza alcun costo. Girateli tutti a faccia in su. Le carte Strategia e Tattica possono anche essere utilizzate nuovamente in questa Campagna; se hanno un costo, bisogna pagarlo nuovamente. Qualsiasi carta Modificatore di Campagna dalla casella MODIFICATORI DI CAMPAGNA utilizzata nella Campagna originale viene scartata. Procedete a Risolvere la nuova Campagna (a partire da 9.3.1).

Esempio: il giocatore ha appena ottenuto la Vittoria in Prussia & Russia Dichiarano Guerra (153). Parte del Risultato della Campagna permette al giocatore di Posizionare la Campagna di Polonia (151) nella Casella CAMPAGNA e risolverla immediatamente. Il giocatore gira a faccia in su tutti i Comandanti in modo che possano essere utilizzati nuovamente, Scarta tutte le altre carte usate in Prussia & Russia Dichiarano Guerra (153), e poi Risolve la Campagna di Polonia (151), a partire da 9.3.1.

9.7 Segmento di Pulitura della Campagna

Rimuovete qualsiasi carta nella casella CAMPAGNA o MODIFICATORI CAMPAGNA per la quale si è verificata la condizione Rimosso da (come 🗑️).

Nota: Per le carte Campagna che vengono Rimosse Quando Giocate, risolvere la Campagna conta come Giocarla per questo scopo.

Riponete le carte Comandante e Strategia & Tattica nelle rispettive Caselle, a faccia in su. Riponete le carte Campagna Potenziale nell'area CAMPAGNE POTENZIALI a lato della plancia, a meno che non debbano essere Rimosse.

Esempio di Risoluzione della Campagna: È la Fase di Risoluzione del Combattimento del 1807 e Prussia & Russia Dichiarano Guerra (153) è nella Casella CAMPAGNA. Inoltre, nelle caselle sulla plancia di gioco si trovano le seguenti carte, che avranno un impatto su questo combattimento:

- ❖ **COMANDANTI:** Junot (2), Marmont (4), Murat (5), Davout (56), MacDonald (64), Ney (65)
- ❖ **MODIFICATORI DELLA CAMPAGNA:** Assedio (74), Marcia al Suono dei Cannoni (107), Alleati Inaffidabili (129), Un Esercito Marcia sul suo Stomaco (178)
- ❖ **STRATEGIA & TATTICA:** Piani di Bonaparte (10), Manoeuvre Sur Les Derrières (23), La Grand Armée (83), Vecchia Guardia (173)
- ❖ **PRUSSIA:** Blücher (164)
- ❖ **RUSSIA:** Zar Alessandro (85), Benningsen (163)

Napoleone ha 3 A e 25 G disponibili e non ha ancora utilizzato il suo segnalino Fortuna quest'anno. La presenza della carta Alleati Inaffidabili (129) nella casella MODIFICATORI DI CAMPAGNA significa che Napoleone è sotto pressione per vincere nel primo Round di Combattimento, poiché un risultato Stallo diventerà una sconfitta.

Con questo in mente, Napoleone decide di gettare tutto nel primo round senza lasciare nulla in riserva per il round 2. Durante il Segmento di Assegnazione dei Comandanti, Napoleone decide di assegnare Junot, Marmont e Ney come comandanti per questa Campagna, spendendo -1 A ciascuno (-3 A in totale) per i loro DRM +1. Napoleone non assegna Murat o MacDonald (né fornisce DRM nel Round di Combattimento 1) o Davout che richiederebbero di spendere punti Gloria.

Ora risolve il primo Round di Combattimento, valutando i Modificatori al Tiro di Dado (DRM). Ottiene un DRM +1 dalla carta Campagna nel 1° Round di Combattimento. (L'Austria è Neutrale quindi non ottiene il DRM +1 extra.) Tutti e tre i Comandanti assegnati vengono aggiunti per un totale di +3 DRM.

Dalle carte Strategia & Tattica, ottiene un ulteriore DRM +1 ciascuna da Maneuver Sur Les Derrières e La Grande Armée senza dover spendere punti. Non ha punti A rimasti, ma usa Marcia al Suono dei Cannoni per aggiungere i Piani di Bonaparte per un altro DRM +1. Controllando le Caselle delle Nazioni Ostili, Blücher (nella Casella Prussia) e Benningsen (nella Casella RUSSIA) aggiungono ciascuno un DRM -1, per un totale di -2. Lo Zar Alessandro (anche lui nella Casella RUSSIA) ha già usato il suo DRM +1 nell'anno precedente. Nella Casella dei MODIFICATORI DELLA CAMPAGNA, Un'Armata Marcia sul suo Stomaco applica un DRM aggiuntivo -1. Sommando tutto ciò, Napoleone ha +7 DRM e i suoi nemici hanno -3 DRM, quindi Napoleone ha il massimo possibile +4 DRM.

Junot, Marmont e Ney vengono girati a faccia in giù per indicare che sono stati utilizzati e Napoleone lancia il dado, ottenendo un 2, modificato in 6, che si traduce in uno Stallo, che viene modificato in una Sconfitta Sanguinosa come risultato di Alleati Inaffidabili! Napoleone decide di usare la sua Fortuna per ripetere il tiro. Gira il segnalino Fortuna di Napoleone sul lato "Fortuna Usata" e lancia nuovamente il dado, ottenendo un 5, modificato in 9 per una Vittoria! Applica il risultato della Campagna per la Vittoria, scegliendo di spendere -5 G per giocare il Trattato di Tilsit (163), piuttosto che la Campagna di Polonia (151) poiché sente di non avere le risorse per ulteriori battaglie. Questo gli dà +1 D, +20 G e +2 P. La carta Trattato viene Posta a faccia in giù nella casella dei Trattati Attuali e la Prussia viene posta su Alleato.

Controllando le Perdite dei Comandanti, Oudinot viene automaticamente Ferito in base al testo della sua carta e messo nella pila degli scarti. Tira un 6 per Junot, un 4 per Marmont e un 2 per Ney, quindi anche Ney viene ferito e messo nel mazzo degli Scarti. Successivamente, vengono applicati gli effetti delle carte Modificatore della Campagna che si attivano dopo il risultato di una Campagna. Si lancia un dado per l'Assedio, ottenendo un 7 e un ulteriore +5 G.

Durante la Pulitura:

- ❖ Un Esercito Marcia sul suo Stomaco viene rimosso perché il testo della carta indica che viene rimosso quando viene giocato. Alleati Inaffidabili non viene Rimossa perché, a causa del rilancio di Napoleone, non si è effettivamente verificato un risultato di Stallo e quindi l'effetto Campagna non è stato utilizzato e non è considerato come Giocato.
- ❖ Tutte le rimanenti carte Modificatore di Campagna (Assedio, Marcia al Suono dei Cannoni) vengono scartate.
- ❖ La Prussia e la Russia dichiarano guerra vengono riportate nell'area CAMPAGNE POTENZIALI a lato della plancia.
- ❖ Tutte le carte Comandante e Strategia & Tattica utilizzate vengono riposte nella casella appropriata, a faccia in su.

Infine, Scartate tutte le carte Modificatore di Campagna che non sono state Rimosse.

9.8 Verifica dell'Abdicazione

Se il risultato della Fase di Risoluzione della Campagna è stata una Sconfitta in *La Patrie en Danger* (149), è stata attivata la Fine del Gioco. Andate a Fine del Gioco e Risultati (13.0) ed effettuate il Segmento di Abdicazione (13.1) prima di determinare il vostro risultato.

10.0 Fase Diplomatica

Solo Mazzi Primo Console ed Imperatore

"Gli uomini sono guidati solo da due cose: paura ed interesse"

—Napoleone Bonaparte

Le relazioni estere sono una parte fondamentale del successo politico e in *Io, Napoleone* dovrete utilizzare strumenti diplomatici per manipolare e rispondere a queste relazioni mutevoli.



10.1 Segmento della Diplomazia Estera

Ogni anno, a partire dall'entrata in gioco del Mazzo Primo Console, dovrete effettuare un tiro di Diplomazia Estera per Austria, Prussia, Russia e Spagna **se sono Neutrali o Alleate**. In questa Fase una nazione *si muove solo verso l'essere Ostile*, mai verso essere Alleata. In questo momento (**solo**) potete scambiare 3 punti Gloria o 1 Politico con 1 punto Diplomatico. Potete ottenere solo un punto Diplomatico all'Anno in questo modo. Poi, prima di tirare, potete spendere punti Diplomatici da aggiungere al tiro di Diplomazia Estera. Ottenete +1 DRM per ogni 1 D speso.

Al giocatore non è richiesto di spendere punti Diplomatici solo perché sono disponibili. Invece, potreste volere che una delle nazioni straniere si muova verso l'Ostilità alla ricerca della vittoria su quella nazione sul campo di battaglia (10.3). Tutti i punti Diplomatici non spesi vengono persi e non possono essere accumulati di Anno in Anno. Il giocatore può scegliere l'ordine in cui effettuare i tiri di Diplomazia Estera per ciascuna nazione. Scegliete una nazione, lanciate il dado, aggiungete il DRM e poi implementate il risultato sulla Tabella Diplomatica di quella nazione.

DR Modificato	Risultato
da 1 a 5	Rimuovere il Trattato o muovere il segnalino verso (oppure a) Ostile
6 o più	Nessun effetto

Nota: Le carte Trattato e altri effetti delle carte possono influenzare questo risultato, incluso il mantenimento di uno stato specifico indipendentemente dal tiro di dado. Vedere i Trattati, sotto, prima di implementare i risultati del tiro di dado per la Diplomazia Estera.

10.2 Segmento dei Trattati

In *Io, Napoleone* i trattati svolgono un ruolo importante nell'orientamento delle relazioni diplomatiche e vi consentono strategicamente di decidere con chi e quando condurre la Campagna. Durante FCD e EMD, le carte Trattato entrano in gioco prevalentemente a causa di un risultato vittorioso durante una Campagna. Quando viene attivato un Trattato, eseguite immediatamente i suoi effetti e poi posizionatelo sulla plancia nella casella TRATTATI CORRENTI a **faccia in giù**. Durante la Fase di Pulitura (12.0) viene girata a **faccia in su**.

10.2.1 Trattati Correnti

Se una nazione è inclusa in un Trattato a faccia in giù nella casella Trattati Correnti, non si effettua alcun tiro di Diplomazia Estera per essa quest'anno. Il retro delle carte Trattato riporta una nota per ricordarvi quali nazioni sono attualmente immuni al tiro di Diplomazia Estera.

Se una nazione è inclusa in un Trattato a faccia in su nella casella Trattati Correnti, si effettua il tiro ma, con un DR modificato da 1 a 5, una carta Trattato EMD che include quella nazione viene rimossa invece di muovere la nazione verso Ostile.

Nota: I Trattati FCD non vengono rimossi in questo modo, ma vengono invece rimossi solo come indicato sulla carta Trattato.

10.2.2 Infrangere i Trattati

Durante questo segmento, Napoleone può Rimuovere qualsiasi carta Trattato che si trova nella casella TRATTATI CORRENTI, dichiarare le nazioni che applica ad Ostili e spostare il loro segnalino nello spazio Ostile. Come notato in precedenza, questo potrebbe essere un buon modo per perseguire la vittoria sul campo di battaglia, ma fate attenzione a ciò che desiderate. I Trattati Infranti vengono Rimossi dal gioco.

10.2.3 Conquista



Austria, Prussia e Gran Bretagna possono essere Conquistate, come descritto nelle sezioni seguenti. Essere Conquistata fa sì che ciascuna nazione Conquistata dia al giocatore 10 G e 1 P durante il Segmento di Entrata delle Risorse (6.2). Quando una nazione cessa di essere Conquistata torna ad essere ostile. Girate il suo segnalino Diplomatico dal lato normale. Può essere Conquistata di nuovo.

Austria e Prussia

Se l'Austria e/o la Prussia vengono sconfitte in una Campagna e non esiste alcuna carta Trattato Potenziale per portare la guerra a conclusione, la nazione è considerata Conquistata. Girate il suo segnalino sul Tracciato Diplomatico dal lato Conquistato. Un'Austria o Prussia Conquistata rimane Conquistata finché Napoleone non subisce una sconfitta in una Campagna o finché non vengono Giocate le carte *La Prussia Risorge* (198), *Oro Inglese all'Austria* (188) o *Oro Inglese* (189) per cambiare il loro stato.

Gran Bretagna

La Gran Bretagna può essere conquistata solo Giocando *Trafalgar* (117) se Nelson (36) non è a faccia in su nella casella GRAN BRETAGNA. Se la Gran Bretagna viene Conquistata, girate il suo segnalino sul Tracciato Diplomatico dal lato Conquistato e

rimuovete le seguenti carte dal gioco: *John Moore* (116), *Wellington* (118), *Spedizione Inglese* (131), *Sistema Continentale* (133), *Oro Inglese all'Austria* (188), *Oro Inglese* (189), *Linee di Torres Vedras* (193). Una Gran Bretagna Conquistata rimane Conquistata per il resto della partita.

Russia e Spagna

La Russia e la Spagna non possono mai essere Conquistate. Se non c'è alcun Trattato, rimangono semplicemente Ostili. Tuttavia, se la Russia subisce una Sconfitta mentre la Prussia e l'Austria vengono Conquistate, girate il suo segnalino Diplomatico dalla parte Inattiva. Una Russia Inattiva non prende parte ad alcuna Campagna finché un'Austria o Prussia Conquistata non diventa Ostile, a quel punto il segnalino Diplomatico viene girato sul suo lato normale. Durante la fase di Politica Interna (11.0) una Russia Inattiva è ancora considerata Ostile per i DRM.

ERRATA: Le nazioni Conquistate danno il loro bonus +10G/+1P una volta per partita.

10.3 Segmento Campagne Potenziali

Lo scopo di questo segmento è determinare se una carta Campagna Potenziale viene Posta o meno nella casella CAMPAGNA per essere risolta l'Anno prossimo e, in caso affermativo, quale viene selezionata. Una cosa importante da ricordare è che durante FCD, a parte la Campagna d'Austria (Italia) (67) che viene Posta come parte dell'aggiunta delle carte FCD, Porre una carta Campagna Potenziale è **facoltativo**. Mentre durante EMD, è **obbligatorio** Porre una carta Campagna Potenziale.

10.3.1 Campagne Potenziali FCD

Durante FCD, l'Austria inizia Ostile e la guerra con *l'Austria (Italia)* (67) deve essere la prima campagna. Successivamente durante FCD, se una qualsiasi tra Spagna o Prussia è Ostile, da sola o in combinazione, potete scegliere tra *Guerra Repubblicana contro la Prussia* (70) o *Guerra Repubblicana contro la Spagna* (71) dall'area CAMPAGNE POTENZIALI a lato della plancia e Ponetela nella casella CAMPAGNA. Questa sarà la Campagna dell'anno successivo. Queste campagne sono facoltative piuttosto che obbligatorie, ma una Prussia e/o una Spagna ostili sono un modo pericoloso per iniziare come Imperatore. Notate anche che una campagna di successo contro la Prussia (Carta 70) riguarda effettivamente la Spagna. Se la Russia è Ostile, non vi è alcuna Carta Campagna da applicare durante l'era FCD e il suo unico effetto sarà sul tiro di dado per la Politica Interna.

Esempio: Durante il primo anno di Napoleone come Primo Console la Campagna è sempre Austria (Italia) (67). Supponendo che Napoleone sia vittorioso in quella Campagna, durante la Fase di Risoluzione della Campagna, vi sono due carte Campagna Potenziale che potrebbero essere Attivate durante la Fase Diplomatica. Se la Prussia è Ostile, la Guerra Repubblicana contro la Prussia (70) potrebbe essere posta nella Casella CAMPAGNA per la fase di Risoluzione della Campagna dell'anno successivo. Questo è vero indipendentemente dal fatto che la Spagna sia o meno Ostile. Se la Spagna è Ostile e la Prussia no, si può invece porre la Guerra Repubblicana contro la Spagna (71) nella casella CAMPAGNA.

10.3.2 Campagne Potenziali EMD

Durante EMD, è obbligatorio che venga selezionata una carta Campagna EMD durante questo segmento. Se qualsiasi tra Austria, Prussia, Russia o Spagna è Ostile, da sola o in combinazione, usate la tabella nella pagina successiva per selezionare la carta Campagna giocabile e piazzarla nella Casella CAMPAGNA. Questa sarà la Campagna dell'anno successivo. Se gli eventi durante qualsiasi altra Fase cambiano lo status Diplomatico di una nazione, controllate la carta Campagna che riflette il nuovo schieramento contro Napoleone e sostituite la carta Campagna corrente con quella nuova. Con l'eccezione di *Campagna di Polonia* (151), di *Ritirata dalla Russia* (154) e di *Russia* (155), **[ERRATA: Anche Napoleone in Spagna (150) viene rimossa]** tutte le carte Campagna EMD ritornano nell'area CAMPAGNE POTENZIALI a lato della plancia dopo che sono state risolte e possono essere selezionate nuovamente. *Campagna di Polonia* (151), *Ritirata dalla Russia* (154), e *Russia* (155) hanno tutte “” nell'area *Rimosso Da* della loro carta e vengono Rimosse dopo essere state risolte.

11.0 Fase della Politica Interna

(Mazzi Primo Console ed Imperatore solamente; non dopo l'Abdicazione)

“È un errore pensare che mi comporterei come Luigi XVI e non opporrei alcuna resistenza. Sono un uomo del popolo e non mi lascerei mai insultare come un Re”.

—Napoleone Bonaparte

Questa fase rappresenta gli sforzi di Napoleone per mantenere il sostegno sul fronte interno. Raramente le cose andavano bene per lui, come misurato dal consumo di punti Gloria durante questa Fase. Durante questa fase (solo), potete scambiare 2 punti Amministrazione o 3 punti Gloria per 1 punto Politico. Potete guadagnare solo un Punto Politico all'anno in questo modo. Prima di tirare, potete spendere punti Politica (P) per ottenere un DRM +1 per ogni 2 P spesi. Tirate sulla Tabella della Politica Interna, modificando il Tiro di Dado secondo la lista seguente:

- ❖ -1 per ogni Risultato Sanguinario in un Round di Combattimento quest'anno
- ❖ -1 se è in gioco il Sistema Continentale (133).
- ❖ -1 per ogni nazione Ostile, Conquistata o Inattiva (la Gran Bretagna è sempre considerata Ostile)
- ❖ +1 per ogni Nazione Alleata
- ❖ +1 per ogni 2 punti Politici spesi

Dopo che è stato lanciato il dado e applicati i DRM, modificate il segnalino Gloria Tracciato Generale come richiesto dalla Tabella delle Politiche Interne.

DR Modificato	Risultato
0 o meno	-10 Gloria
1 – 3	-5 Gloria
4 – 6	-3 Gloria
7 – 9	-2 Gloria
10 o più	Nessun effetto

Tabella delle Campagne Potenziali EMD				
Stato Diplomatico delle Nazioni				Campagna Potenziale da Scegliere
Austria	Prussia	Russia	Spagna	
Ostile	Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Inattiva	Qualsiasi	L'Austria Dichiarare Guerra (145)
Ostile	Ostile	Alleata, Neutrale, Inattiva	Qualsiasi	L'Austria & Prussia Dichiarano Guerra (146)
Ostile	Ostile	Ostile	Qualsiasi	L'Austria, Prussia & Russia Dichiarano Guerra (147)
Ostile	Alleata, Neutrale, Conquistata	Ostile	Qualsiasi	L'Austria & Russia Dichiarano Guerra (148)
Conquistata	Alleata o Neutrale	Ostile	Qualsiasi	L'Austria & Russia Dichiarano Guerra (148) – Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte dell'Austria non possono essere usate quando viene risolta.
Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	La Patrie en Danger (149) – Deve essere Posta quando Attivata da un Risultato della Campagna
Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Inattiva	Ostile	Napoleone in Spagna (150)
Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Campagna in Polonia (151) – Si può Porre e Risolvere immediatamente quando Attivata dalla Vittoria in La Prussia e Russia Dichiarano Guerra (153).
Alleata, Neutrale, Conquistata	Ostile	Alleata, Neutrale, Inattiva	Qualsiasi	La Prussia Dichiarare Guerra (152)
Alleata o Neutrale	Conquistata	Ostile	Qualsiasi	La Prussia e Russia Dichiarano Guerra (153). Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte della Prussia non possono essere usate quando viene risolta.
Alleata o Neutrale	Alleata	Ostile o Neutrale	Qualsiasi	Ritirata dalla Russia (154) – Deve essere Posta e risolta immediatamente quando Attivata da Stallo o Sconfitta in Russia (155).
Alleata o Neutrale	Alleata	Ostile o Neutrale	Qualsiasi	Russia (155) – Si può Porre nella Casella CAMPAGNA. -5G se non giocata quando possibile.
Conquistata	Conquistata	Ostile	Qualsiasi	Tirate un dado: 1-5: L'Austria & Russia Dichiarano Guerra (148). Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte dell'Austria non possono essere usate quando viene risolta. 6-10: La Prussia e Russia Dichiarano Guerra (153). Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte della Prussia non possono essere usate quando viene risolta.
Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Inattiva	Alleata o Neutrale	Non si deve scegliere alcuna Campagna EMD
Alleata o Neutrale	Ostile	Ostile	Qualsiasi	La Prussia e Russia Dichiarano Guerra (153)

12.0 Fase di Pulitura

“Soldati! Sono contento di voi”

—Napoleone Bonaparte

12.1 Segmento di Ripristino della Carte e Segnalini

Girate a faccia in su tutte le carte a faccia in giù nella casella TRATTATI CORRENTI. Girate il segnalino Fortuna di Napoleone, se utilizzato, dal lato inutilizzato. Riportate a zero i segnalini Amministrazione (A) e Diplomazia (D). Le risorse A o D non vengono trasferite di anno in anno. Politica (P) e Gloria (G) non si azzerano.

Eccezione: Nel primo anno del mazzo Comandante, 1793, il segnalino Amministrazione non viene resettato.

12.2 Verifica della Fine della Partita

Se raggiungete la fine dell'Anno 25 (1817-21), passate a Fine della Partita ed Esiti (13.0) e determinate come si è comportato il vostro Napoleone rispetto alla tua controparte storica. In qualsiasi altro Anno di gioco, ritornate alla Fase di Preparazione dell'Anno (6.0).

13.0 Fine della Partita ed Esiti

“Le uniche vittorie che non lasciano rimpianti sono quelle sull'ignoranza.”

—Napoleone Bonaparte

Una partita di *Io, Napoleone* termina in uno dei seguenti modi, dopodiché controllate il vostro Esito (13.2).

- ❖ Testo della carta che fornisce un risultato che indica esplicitamente che la partita termina (ad esempio, Napoleone viene ucciso o rovesciato).
- ❖ Se Napoleone viene rovesciato come Primo Console o Imperatore, perché la Gloria raggiunge lo 0 in quelle epoche o a causa di una Sconfitta in Austria (Italia) (67), terminate immediatamente la partita.
- ❖ La risoluzione di alcune carte, come *Luigi XVIII Scrive* (97), *Frontiere Naturali* (156) o *Pace in Europa* (209), pone immediatamente fine alla partita.
- ❖ La partita finirà sempre, in un modo o nell'altro, durante il Segmento di Abdicazione (13.1).
- ❖ La partita termina sempre alla conclusione dell'ultimo Anno (1817-21).
- ❖ **ERRATA:** La partita termina anche se non è stato giocato *Brumaio* (47) per la fine di CMD, o se *Plebiscito Imperiale* (110) non è stata giocata per la fine di FCD.

13.1 Segmento di Abdicazione

“L'imperatore, fedele al suo giuramento, si dichiara pronto a scendere dal trono, a lasciare la Francia e persino a rinunciare alla vita, per il bene del suo paese.”

—Napoleone Bonaparte

Se Napoleone ha abdicato a seguito di una sconfitta in *La Patrie en Danger* (149), seguite i seguenti passaggi prima di determinare il vostro risultato.

- a. Ponete *Imperatore dell'Elba* (215) nella casella IO, NAPOLEONE, e poi scegliete una delle seguenti opzioni:
 - Fine della partita, +5 G, e verificate immediatamente il vostro Risultato (13.2).
 - Tentativo di Fuga dall'Elba lanciando un dado. Con 1-2 la partita termina e controllate immediatamente il vostro esito. Con 3-10, eseguite il resto del Segmento di Abdicazione iniziando dal passo b.
- b. Spostate il segnalino Anno all'Anno successivo ed effettuate il Segmento di Entrate delle Risorse (6.2).
- c. Rimuovete le carte 23, 54, 142, 144, 174, 186, 204 dalle rispettive caselle se sono presenti.
- d. Prendete le carte Abdicazione da 210 a 214 e da 216 a 220 e mescolatele con tutte le carte Comandante rimanenti nella casella COMANDANTI per creare un piccolo Mazzo Abdicazione.
- e. Pescate le carte dal Mazzo Abdicazione una alla volta e Giocate o Ponete come fareste normalmente durante il Segmento di Pesca delle Nuove Carte (8.1), ma non aumentate il segnalino di Pesca delle Carte. Continuate invece a pescare finché non viene pescata *Waterloo* (220) o *Prigioniero di Sant'Elena* (219).
- f. Se *Waterloo* (220) viene pescata per prima, ponetela nella casella CAMPAGNA e risolvetela immediatamente, come fareste con qualsiasi altra Campagna:
 - Se *Waterloo* (220) risulta in una Sconfitta, -10 G e procedere immediatamente al passaggio g di seguito.
 - Se *Waterloo* (220) risulta in una Vittoria, +10 G, ponete la Prussia su Neutrale, e svolgete immediatamente la *Finale Austria e Russia* (222), dopodiché il Gioco Termina come segue:
 - Vittoria durante *Finale Austria e Russia*: attivate l'effetto su *Frontiere Naturali* (156). [Esito 13.2.6]
 - Sconfitta durante *Finale Austria e Russia*: procedete al passaggio g di seguito.
- g. Se *Prigioniero di Sant'Elena* (219) viene estratto per primo OPPURE siete stati sconfitti a *Waterloo* o in *Finale Austria e Russia*, aggiungete Gloria per qualsiasi tra *Betsy Balcomb* (211), *Hudson Lowe* (214) o *Memorie* (217) che sono state Poste, dopodiché la partita termina. [Risultato 13.2.5*]

* Se avete Esteso i Limiti della Gloria (4.2), leggete anche il Risultato 13.2.9.

13.2 Esiti

Una volta terminato il gioco, trovate di seguito la migliore condizione di Vittoria corrispondente e poi leggete la descrizione del risultato per determinare come si è comportato il vostro Napoleone rispetto alla controparte storica.

Condizione	Esito
Napoleone muore prima di arrivare al grado di Generale	Una Piccola Nota a Piè di Pagina alla Storia (13.2.1)
Napoleone muore col grado di Generale	Un Generale, Nulla Più (13.2.2)
La partita termina quando Napoleone è Primo Console	L'Uomo che Salvò la Rivoluzione (13.2.3)
Spodestato durante EMD	Niente Coraggio, Niente Gloria (13.2.4)

Napoleone muore in Esilio	Esilio (13.2.5)
La carta <i>Frontiere Naturali</i> (156) pone fine alla partita	Imperatore dei Francesi (13.2.6)
La carta <i>La Pace in Europa</i> (209) pone fine alla partita	Imperatore d'Europa (13.2.7)
La partita termina con Napoleone sul trono e con un Erede Legittimo	Fondatore di una Dinastia (13.2.8)
Il segnalino <i>I Limiti della Gloria</i> è sul Tracciato Generale *	Estendere i Limiti della Gloria (13.2.9)
* Se avete in qualsiasi momento Esteso i Limiti della Gloria (4.2), ottenete questo Esito oltre a qualsiasi altro Esito che ottenete.	

13.2.1 Una Piccola Nota a Piè di Pagina alla Storia

Se Napoleone muore prima di raggiungere il grado di Generale, si tratta di una figura nota solo agli storici militari più fanatici. Nella storia reale, chissà quanti potenziali Bonaparte caddero a causa di un proiettile o di una malattia prima che potessero rivelare il loro genio?

13.2.2 Un Generale, Nulla Più

Se Napoleone muore da Generale, verificate i suoi punti Gloria e confrontate:

- ❖ **Meno di 10:** uno dei tanti generali con una o due vittorie ma senza effetti duraturi nella storia.
- ❖ **Da 10 a 19:** un generale di discreto successo, ammirato dagli appassionati di storia militare.
- ❖ **20 o più:** un generale di successo il cui tentativo di assumere il controllo politico gli è costato la testa. Un racconto su ciò che avrebbe potuto essere e un ammonimento.

13.2.3 L'Uomo che Salvò la Rivoluzione

Se Napoleone viene ucciso o muore come Primo Console, passerà alla storia come l'Uomo che salvò la Rivoluzione e da allora in poi un eroe delle forze democratiche.

Se viene rovesciato dalla carica di Primo Console, passerà alla storia come un uomo che ha afferrato la coppa del potere, solo per vedersela scivolare tra le dita.

Se Napoleone decide di ritirarsi e restituire il governo della Francia a Luigi XVIII con *Luigi XVIII Scrive* (97), viene considerato un traditore della Rivoluzione ma si guadagna l'ammirazione dei reazionari e dei monarchici per i successivi 100 anni.

13.2.4 Niente Coraggio, Niente Gloria

Se Napoleone viene rovesciato dalla carica di Imperatore, passerà alla storia come un leader che perse le sue campagne, non riuscì a mantenere il sostegno del popolo francese o condusse un governo pacifista in contrasto con gli stessi principi su cui è costruito un grande Napoleone. Nelle parole attribuite a Bonaparte: “La gloria è solo per un giorno, ma l’oscurità è per sempre”.

13.2.5 Esilio

Se esiliato, Napoleone passerà alla storia come un uomo il cui impero crollò attorno a lui.

Se ha Superato i Limiti della Gloria è il Bonaparte della storia.

Forse un grande Cattivo, ma comunque una leggenda.

Se perde il trono senza Superare i Limiti della Gloria è solo un altro autoritario fallito.

13.2.6 Imperatore dei Francesi

Se Napoleone diventa e rimane Imperatore, perde il rispetto dei democratici come Beethoven ma resta per sempre oggetto di fascino per coloro che sono attratti dai Grandi Uomini. Morendo sul trono, la sua accettazione delle *Frontiere Naturali* della Francia (156) lo contrassegna come un realista.

13.2.7 Imperatore d'Europa

Se Napoleone muore sul trono dopo aver raggiunto la *Pace in Europa* (209), diventa il più grande sovrano dai tempi di Augusto e altera permanentemente il corso della storia europea e mondiale.

13.2.8 Fondatore di una Dinastia

Se Napoleone muore sul trono con un erede legittimo, sia come Imperatore dei Francesi che come Imperatore d'Europa, fonda una dinastia che governerà la Francia per i decenni a venire. Se la dinastia segue le *Frontiere Naturali* (156), deve comunque sopravvivere all'avvento di un altro Grande Uomo Cattivo, il prussiano Bismarck.

13.2.9 Estendere i Limiti della Gloria

Indipendentemente dal livello di successo raggiunto sopra, non seguite veramente le orme di Napoleone a meno che non estendiate i limiti della gloria. Se il segnalino Limiti della Gloria si trova sulla Tabella Generale, avete Esteso i Limiti della Gloria in aggiunta a qualunque altro risultato abbiate ottenuto.

14.0 Chiarimenti sul Gioco delle Carte

“Non posso più obbedire; ho assaporato il comando e non posso rinunciarvi.

—Napoleone Bonaparte

Questa parte del regolamento è dedicata a fornire informazioni dettagliate su come i tipi di carte unici (ad esempio, Campagna, Modificatore di Campagna, ecc.) o carte specifiche (ad esempio, *Campagna d'Egitto*, *Tradimento*, *Consigliere dei Turchi*, ecc.) in *Io, Napoleone* vengono gestiti. Le sezioni sono disposte in ordine alfabetico.

14.1 Consigliere dei Turchi

Quando viene pescato *Consigliere dei Turchi* (9), potete scegliere di giocarla o scartarla, come con qualsiasi carta non Obbligatoria. Se scegliete di Giocarla, Ponetela nella casella IO, NAPOLEONE, Scartate tutte le carte attualmente nella casella CAMPAGNA o MODIFICATORI CAMPAGNA e poi continuate con la Fase di Azione con le Carte. Se questa carta è nella casella IO, NAPOLEONE durante la Fase di Azione delle Carte (8.0), gestite le carte appena pescate come segue:

- ❖ Se viene Posta e non è una carta Campagna, Ponetela normalmente ma non Giocatela, anche se è Obbligatoria.
- ❖ Se è una carta Campagna, scartatela.
- ❖ Se è la *Caduta di Robespierre* (29), giocatela normalmente.
- ❖ Se si tratta di un'altra carta, scartatela.

Muovete sempre il segnalino Pesca della Carta e controllate se la Fase di Azione con le Carte termina dopo ogni pesca, anche se la carta è stata Scartata. Inoltre, se *Consigliere dei Turchi* (9) è nella casella IO, NAPOLEONE, non potete giocare alcuna carta durante il Segmento di Gioco delle Carte Esistente.

Se questa carta è nella Casella IO, NAPOLEONE durante la Fase di Preparazione dell'Anno (6.0) del 1794, pagate -1A e Rimuovete la carta. Questo è il costo del ritorno di Napoleone in Francia.

Se non viene Pescata o Giocata, viene Rimossa durante la Fase di Preparazione dell'Anno (6.0) del 1794 insieme ad altre carte che hanno 1794 nella loro area *Rimosso Da*.

14.2 Campagne

Non può mai esserci più di una carta Campagna nella Casella CAMPAGNA. Se viene pescata una carta Campagna e c'è già una carta Campagna nella casella CAMPAGNA, Scartate la carta Campagna appena pescata e pescate una nuova carta senza far avanzare il segnalino di Pesca della Carta.

Nota: A volte Campagne aggiuntive seguono immediatamente dopo la risoluzione della Campagna corrente, come in *Ritirata dalla Russia* (154) dopo la *Sconfitta in Russia* (155), ma poiché la prima carta Campagna viene risolta prima della seconda, ciò non viola questa regola.

14.2.1 Campagna d'Egitto

La *Campagna d'Egitto* (43) si svolge all'estero. Di conseguenza, non possono essere assegnati più di tre Comandanti. Le carte Modificatore di Campagna che dicono di applicarsi all'Egitto/Siria si applicano solo durante la Fase di Risoluzione della Campagna se *Campagna d'Egitto* (43) o *Campagna di Siria* (46) si trova nella Casella CAMPAGNA. Le carte Modificatore di Campagna che non indicano specificamente che si applicano all'Egitto/Siria non possono essere usate nella Fase di Risoluzione della Campagna se *Campagna d'Egitto* (43) o *Campagna di Siria* (46) è nella Casella Campagna.

14.2.2 Campagne come Comandante

A differenza di FCD e EMD, le Campagne vengono pescate casualmente durante la Fase di Azione delle Carte durante CMD. In qualità di Comandante, Napoleone non poteva sempre scegliere le sue battaglie. Se la Casella CAMPAGNA è vuota, le carte pescate durante CMD devono essere Poste nella Casella CAMPAGNA a meno che non la Ignoriate attraverso l'uso di un'altra carta, come *Augustin Robespierre* (20).

14.2.3 La Prima Campagna come Primo Console

La prima Campagna Giocata quando Napoleone diventa Primo Console deve essere *Austria (Italia)* (67). Se Napoleone subisce la Sconfitta in questa Campagna, il gioco termina immediatamente. Se vince, l'Austria sarà neutrale secondo il *Trattato di Luneville* (80) finché Napoleone non diventerà Imperatore. Il momento in cui potrebbe diventare di nuovo Ostile è alla fine dell'anno in cui viene giocato *Plebiscito Imperiale* (110), quindi effettivamente il primo Anno da Imperatore.

14.2.4 Campagne come Primo Console ed Imperatore

Dopo la prima Campagna dell'Era del Primo Console, le Campagne vengono selezionate durante il segmento delle Campagne Potenziali (10.3) in base allo status diplomatico delle altre nazioni.

14.3 Carte Modificatore Campagna

Le carte Modificatore Campagna vengono Poste nella Casella MODIFICATORI CAMPAGNA quando vengono pescate, indipendentemente dal fatto che ci sia attualmente una Campagna nella Casella CAMPAGNA, poiché una successiva Pesca di Carte può risultare nel Piazzamento di una Campagna.

Se non viene Posta alcuna Campagna durante l'Anno, tutte le carte Modificatore Campagna Poste vengono Scartate durante la Fase di Risoluzione della Campagna. Le carte Modificatore Campagna vengono sempre Poste, anche se non possono essere usate con la Campagna nella Casella CAMPAGNA. Vengono semplicemente scartate senza essere giocate dopo la Risoluzione della Campagna.

Esempio: *Fanteria della Vandea (8) occupa la Casella CAMPAGNA quando viene pescata Peste Bubbonica (42). La Peste Bubbonica (42), che si applica solo ad Egitto/Siria, viene posta nella Casella MODIFICATORI DI CAMPAGNA, sebbene sarà Scartata senza effetto quando viene risolta la Fanteria della Vandea (8).*

14.4 Spedizioni

Quando viene pescata una carta Spedizione, viene risolta immediatamente. Quando si risolvono le Spedizioni, il giocatore può assegnare Comandanti Indipendenti (vedere 9.1) come indicato sulla carta Spedizione, pagando il costo associato per ogni IC. Possono essere assegnati fino a 2 IC, a meno che non sia diversamente indicato sulla carta Spedizione stessa.

Nessun'altra carta (come le carte Strategia e Tattica) può essere utilizzata se non diversamente indicato sulla carta Spedizione. Sommate tutti i modificatori in un singolo DRM e risolvete il testo principale sulla carta Spedizione per ottenere un risultato in quella Spedizione e poi applicate gli effetti di quel risultato. Gli IC possono usare solo DRM applicabili al primo Round di Combattimento.

Dopo la risoluzione della Spedizione, rimettete le carte Comandante Indipendente nella Casella COMANDANTI a faccia in giù; non potranno essere riutilizzati per la restante parte dell'Anno.

Nota: anche se condividono il termine Spedizione, *Spedizioni Ulcera Spagnola (221)* vengono invece risolte durante la Fase di Risoluzione della Campagna.

14.5 Regni e Creazione dei Re

14.5.1 Regno d'Olanda, Regno di Westphalia, e Spagna

Una volta che *Creare dei Re (137)* è nella casella IO, NAPOLEONE, potete giocarla durante il segmento di Gioco della Carta Esistente per il suo effetto attivato: -1 A e spostare una carta Idonea (che elenca *Creare dei Re* come prerequisito) in una Casella di Posizione indicata sulla carta. Potete giocare a *Creare dei Re (137)* più di una volta per segmento di Gioco della Carta Esistente, purché abbiate abbastanza A e carte Idonee.

14.5.2 Principe della Corona di Svezia

Principe della Corona di Svezia (121) è una carta Obbligatoria che, quando viene Giocata, viene Posta in quella Casella Locazione insieme a *Bernadotte (55)*. Se necessario, cercate gli Scarti e il Mazzo di Pesca per trovare *Bernadotte (55)* e spostatelo nella casella PRINCIPE DELLA CORONA DI SVEZIA. Se cercate nel mazzo di pesca, rimescolate prima di continuare. Non è necessario che *Creare dei Re (137)* sia in gioco perché *Principe della Corona di Svezia (121)* venga giocata.

14.5.3 Regno di Napoli

Durante il Segmento di Gioco della Carta Esistente, se *Murat (5)* è nella casella COMANDANTI e *Creare dei re (137)* è nella casella IO, NAPOLEONE, può essere spostato nella casella REGNO DI NAPOLI pagando il costo di -1 A indicato nella carta *Creare dei re*. Se *Murat (5)* è nella casella REGNO DI NAPOLI, *Giuseppe Bonaparte (114)* non può muovere lì e viceversa.

14.6 Vita Amorosa e Lignaggio di Napoleone



Vi sono carte che rappresentano le mogli storiche di Napoleone, le potenziali mogli e una selezione delle sue amanti e la loro capacità di generare un erede. In termini di gioco, queste carte danno l'opportunità a Napoleone di ottenere un figlio Legittimo al quale passare il trono (vedere Condizioni di Vittoria 13.2.8).

14.6.1 Mogli e Figli Legittimi

A parte *Joséphine de Beauharnais (60)*, le carte Moglie non sono Obbligatorie. Se Napoleone non è attualmente sposato (nessuna carta nella casella MOGLIE) quando viene pescata una carta Moglie, la carta può essere Posta nella casella MOGLIE o Scartata. Se Napoleone è attualmente sposato quando viene pescata una carta Moglie, la carta deve essere Scartata. Se scartata per questo motivo, il segnalino di Pesca di Carta viene comunque incrementato.

Quando una carta viene Posta nella Casella MOGLIE, tirate per determinare se il matrimonio produce un figlio. Questo tiro viene effettuato una sola volta e vi sono dei limiti riguardo a quando *Joséphine de Beauharnais (60)* può eseguire questo tiro, elencati nel testo della carta principale.



Se viene generato un erede, ponete un segnalino di Figlio Legittimo nello spazio Figlio. Una moglie che genera un figlio può morire, ma non può mai Divorziare. Quando Napoleone diventa (o è) Imperatore, girate il segnalino Figlio Legittimo sul lato che dice Re di Roma.

Se la Moglie non riesce a generare un figlio e Napoleone ha generato un Figlio Bastardo con un'Amante, sua Moglie può essere divorziata, usando il Divorzio (135) se è nella casella IO, NAPOLEONE. Rimuovete una carta Moglie divorziata dalla casella MOGLIE e dal gioco.

Chiarimento sulla rimozione di *Désirée Clary* (24): Se Bernadotte (55) viene giocata **prima** che *Désirée Clary* (24) venga Posta nella casella MOGLIE, viene Rimossa dal gioco. Questo rappresenta meccanicamente la realtà storica secondo cui Clary finì con Bernadotte invece che con Napoleone.

14.6.2 Amanti e Bastardi

Quando vengono Giocate, le Amanti di Napoleone, *Marie Waleska* (143) ed *Éléonore de La Plaigne* (166), consentono un tiro per generare un Figlio Bastardo. Come per la generazione di un Figlio Legittimo, questo tiro viene effettuato una sola volta. Se ha successo, ponete un segnalino Bastardo nella casella IO, NAPOLEONE, che consentirà il Gioco di *Divorzio* (135).

14.7 Frontiere Naturali

Frontiere Naturali (156) è una carta di Trattato Potenziale che vi dà la possibilità di terminare il gioco alle vostre condizioni. Dal punto di vista narrativo, avete riconosciuto che è ora di smettere finché siete in vantaggio e siete disposti ad accettare i vostri confini naturali. *Frontiere Naturali* (156) può essere Giocato dopo un tiro di Combattimento se si verificano tutte le seguenti condizioni:

- ❖ Il risultato del Round di Combattimento è stata una Sconfitta
- ❖ La Campagna attuale **non** è *La Patrie en Danger* (149)
- ❖ *Metternich* (133) è in gioco

Frontiere Naturali (156) viene giocata direttamente dopo il tiro di combattimento, prima di eseguire il risultato Sconfitta: +10 G, termina la partita e verificate l'esito (13.0).

In altre parole, se venite sconfitti durante una Campagna potete immediatamente richiedere una tregua, Giocare *Frontiere Naturali* (156), e passare alla Fine della Partita.

Dopo l'Abdicazione, *Frontiere Naturali* è il risultato automatico che pone fine alla partita se Napoleone vince sia a *Waterloo* (220) che nelle successive battaglie di *Austria e Russia Finale* (222).

14.8 Politica

Salire lungo la catena, da Generale a Primo Console fino a Imperatore, è necessario se intendete replicare o superare il successo della vostra controparte storica.

14.8.1 Diventare Primo Console

Come Generale, Napoleone può Giocare *Brumaio* (47) che gli consentirà di effettuare un Colpo di Stato e, in caso di successo, diventare Primo Console. Ciò comporta un tiro di dado, con maggiori possibilità di successo contro il Direttorio rispetto a Robespierre. Alcune carte Poste influenzano il successo di questo tentativo. Il giocatore dovrebbe cercare di mettere in gioco il maggior numero possibile tra *Talleyrand* (59), *Joseph Fouché* (48), *Abbé Sieyès* (57) e il fratello di Napoleone *Lucien Bonaparte* (35) prima di tentare un colpo di stato. Come promemoria, se il colpo di stato ha successo e Napoleone diventa Primo Console, ciò non avrà effetto finché le carte FCD non verranno aggiunte durante il Segmento di Aggiunta Carte dell'Anno successivo. Ad esempio, ciò significa che Napoleone riceve ancora le entrate amministrative per essere un Generale perché non è ancora Primo Console durante il Segmento delle Entrate da Risorse.

14.8.2 Diventare Imperatore

Come Primo Console, l'obiettivo di Napoleone è diventare l'*Imperatore Napoleone I* (136). Ciò richiede che prima diventi *Primo Console a Vita* (77) e poi, durante un Anno successivo, superi un *Plebiscito Imperiale* (110). Entrambe queste carte vengono poste nella casella IO, NAPOLEONE all'inizio di FCD e possono essere Giocate durante il Segmento di Gioco della Carta Esistente (8.2) se ritenete che il momento sia giusto.

Come notato sopra, il *Plebiscito Imperiale* (110) non può essere Giocato finché non viene Giocato *Primo Console a Vita* (77) e non può essere giocato nello stesso Anno del *Primo Console a Vita* (77).

14.9 Tradimento

Se *Tradimento* (201) è nella casella FRANCIA, deve essere Giocato all'inizio della Fase di Risoluzione della Campagna se *La Patrie en Danger* (149) è nella casella CAMPAGNA. Questa è l'unica volta in cui può essere Giocato e in questo momento deve essere Giocato. Richiede di verificare quali comandanti rimangono fedeli a Napoleone.

Marmont (4) viene automaticamente rimosso se si trova nella casella COMANDANTI. *Davout* (56), *Eugène De Beauharnais* (204) e *Grouchy* (213) non sono mai traditori. Tutti gli altri Comandanti attualmente nella casella COMANDANTI devono tirare per vedere se rimangono leali. Il numero o l'intervallo di numeri (incluso) che devono tirare per rimanere fedeli sono elencati su ciascuna carta Comandante. Ogni Comandante che fallisce il tiro viene Rimosso.

Potete tentare di acquistare la fedeltà di un singolo Comandante prima di tirare per lui, spendendo punti Politica (P) per aggiungere +1 al tiro di dado per ogni P speso. Il conseguente tiro di dado non può essere incrementato oltre il 10.

15.0 Scenari

“Tutti i grandi eventi sono appesi ad un capello.”

—Napoleone Bonaparte

15.1 Scenario Comandante

Lo scenario Comandante inizia all’inizio dell’ascesa alla fama e alla gloria di Napoleone e vi consente di interpretare la sua potenziale ascesa da Comandante a Primo Console.

15.1.1 Piazzamento Iniziale

Usate lo stesso piazzamento iniziale trovato nello Scenario *Campagna Completa* (3.0), eccetto che non avete bisogno di mettere da parte le Carte FCD e EMD, che non vengono usate in questo scenario.

15.1.2 Durata ed Esito

Lo Scenario Comandante termina quando Napoleone diventa Primo Console o alla fine dell’Anno 1802, a meno che l’effetto di una carta (come essere messo a morte) non metta fine al gioco. Napoleone vince se diventa Primo Console e perde se non lo fa.

15.2 Scenario Primo Console | Campagna di Durata Media

Lo Scenario del Primo Console può anche essere utilizzato come punto di partenza per una campagna di gioco di media durata.

15.2.1 Piazzamento Iniziale

Porre sul Tracciato Generale	
Segnalino Diplomazia	Spazio 0
Segnalino Politica	Spazio 2
Segnalino Amministrazione	Spazio 5
Segnalino Gloria	Spazio 25
Porre sul Tracciato Diplomatico	
Segnalino Austria	Spazio Ostile
Segnalini Prussia e Russia	Spazio Neutrale
Segnalino Spagna	Spazio Alleato
Porre sul Tracciato Anno	
Segnalino Anno	Spazio 1800
Porre sul Tracciato Pesca della Carta	
Segnalino Pesca Carta	Spazio 1
Porre nelle Caselle	
Carta 76	IO, NAPOLEONE
Carta 77 e 110	IO, NAPOLEONE (a faccia in giù)
Carta 60	MOGLIE
Carta 54	CAPO DI STATO MAGGIORE
Carta 48	MINISTRO DELLA POLIZIA
Carta 59	TALLYRAND
Carte 1 – 5, 39, 40, 55 e 56	COMANDANTI
Carta 23	STRATEGIA & TATTICA
Carta 36	GRAN BRETAGNA
Carta 27 e 62	TRATTATI CORRENTI
Carta 67	CAMPAGNA
Carta 63	RUSSIA
Carte 79 e 80	Area TRATTATI POTENZIALI fuori dalla plancia
Carte 70 e 71	Area CAMPAGNE POTENZIALI fuori dalla plancia
Creare e Porre Mazzi	
Carte 10, 12, 13, 28, 41, 52, 64-66, 68-75, 78, 81-109	Mescolarle assieme, porle a faccia in giù accanto alla Plancia dove dice Mazzo di Pesca
Carte 6-9, 11, 14-22, 24-26, 29-35, 37, 38, 42-47, 49-51, 53, 57, 58, e 61	Rimosse dal gioco
Piazzamento degli Altri Segnalini	
Segnalino La Fortuna di Napoleone	Posizionate il segnalino Fortuna di Napoleone, con il lato “non utilizzato” rivolto verso l’alto, nella sua posizione sulla plancia.
Segnalino SoP (Sequenza di Gioco)	Posizionate il segnalino SoP a destra della Sequenza di Gioco sulla plancia.
Segnalino DRM	Ponete il segnalino DRM sullo spazio 0 del Tracciato DRM

15.2.2 Durata ed Esito

Lo Scenario **Primo Console** termina quando il Mazzo Imperatore entra in gioco o alla fine del 1806, a meno che un evento relativo ad una carta (come essere messo a morte) o l'essere rovesciato non faccia terminare il gioco prima. Nello Scenario Primo Console, Napoleone deve superare il *Plebiscito Imperiale* (110) e avere almeno 35 punti Gloria per vincere e perde se non lo fa.

Nel gioco **Campagna di Media Durata**, il gioco continua nell'era EMD e termina dopo l'anno 1817-1821 a meno che la morte, la deposizione, il fallimento, l'esilio o la vittoria non lo pongano fine prima. Vedere 13.0 per la Fine del Gioco e gli Esiti.

15.3 Scenario Imperatore

15.3.1 Piazzamento Iniziale

Porre sul Tracciato Generale	
Segnalino Diplomazia	Spazio 0
Segnalino Politica	Spazio 1
Segnalino Amministrazione	Spazio 5
Segnalino Gloria	Spazio 27
Porre sul Tracciato Diplomatico	
Segnalini Austria e Russia	Spazio Ostile
Segnalino Prussia	Spazio Neutrale
Segnalino Spagna	Spazio Alleato
Porre sul Tracciato Anno	
Segnalino Anno	Spazio 1805
Porre sul Tracciato Pesca della Carta	
Segnalino Pesca Carta	Spazio 1
Porre nelle Caselle	
Carte 136, 138 e 139	IO, NAPOLEONE
Carta 60	MOGLIE
Carta 54	CAPO DI STATO MAGGIORE
Carta 48	MINISTRO DELLA POLIZIA
Carta 59	TALLYRAND
Carte 2-5, 39, 40, 55, 56, 64, e 65	COMANDANTI
Carte 23 e 83	STRATEGIA & TATTICA
Carta 36	GRAN BRETAGNA
Carta 75	FRANCIA
Carta 85	RUSSIA
Carte da 141 a 144	QUESTIONE POLACCA (a faccia in giù)
Carte 62, 79, 102	Area TRATTATI POTENZIALI fuori dalla plancia
Carta 148	CAMPAGNA
Carte 145-147 e 149-155	Area CAMPAGNE POTENZIALI fuori dalla plancia
Creare e Porre Mazzi	
Carte 10, 12, 13, 28, 41, 52, 66, 73, 74, 86, 87, 92, 100, 103, 106-109, 111-133, 135-137, 140, e 164-203	Mescolarle assieme, porte a faccia in giù accanto alla Plancia dove dice Mazzo di Pesca
Carte 1, 6-9, 11, 14-22, 24-27, 29-35, 37, 38, 42-47, 49-51, 53, 57, 58, 61, 63, 67-72, 76-78, 80-82, 84, 88-91, 93-99, 101, 104, 105, e 110	Rimosse dal gioco
Restanti carte EMD	Separarle secondo le carte Divisione “Imperatore” e mettetele da parte.
Piazzamento degli Altri Segnalini	
Segnalino La Fortuna di Napoleone	Posizionate il segnalino Fortuna di Napoleone, con il lato “non utilizzato” rivolto verso l’alto, nella sua posizione sulla plancia.
Segnalino SoP (Sequenza di Gioco)	Posizionate il segnalino SoP a destra della Sequenza di Gioco sulla plancia.
Segnalino DRM	Ponete il segnalino DRM sullo spazio 0 del Tracciato DRM

15.3.2 Durata ed Esito

In the Emperor Scenario, game play continues until the end of Year (1817-1821) unless death, deposition, failure, exile, or victory ends it sooner. See 13.0 for Game End and Outcomes.

16.0 Termini Principali ed Abbreviazioni

Adatta: Una carta è considerata Adatta al Gioco solo se si possono rispettare i prerequisiti nel testo principale della carta stessa.

Aggiungere: Far entrare in gioco una nuova carta, che va o nel Mazzo di Pesca o direttamente nella Casella della Plancia indicata per la carta.

Alleata: Una Nazione che è correntemente Alleata con la Francia Napoleonica. Questo fornirà un modificatore positivo al Tiro di Dado per la Politica Interna, e può dare altri benefici.

Amministrativi o Ammin (A): Punti che rappresentano l'abilità di Napoleone nell'amministrare il suo esercito e la nazione. Si usano per pagare il costo per Giocare molte carte, principalmente le carte Comandante durante la Risoluzione della Campagna.

Anno: Round del gioco che comprende un anno della vita di Napoleone (eccetto per l'ultimo Anno di gioco che comprende il periodo 1817-1821).

Campagna: Un'azione militare maggiore che decider generalmente la guerra corrente tra Napoleone e qualsiasi Potenza/e Ostile/i. Le Campagne solitamente risultano o in Vittoria o in Sconfitta.

Campagna Potenziale o Trattato Potenziale: Campagne o Trattati che sono disponibili per il Gioco, generalmente Ponendoli nelle casella CAMPAGNA o TRATTATI CORRENTI.

Carta Posta o Posizionata: Una carta che si trova in una Casella Locazione sulla Plancia. Le Carte Poste o Posizionate possono dare effetti nel gioco, come entrate, ed alcune possono essere Giocate dopo essere state Poste/Posizionate (8.2).

Casella Locazione: Uno spazio sulla Plancia dove si Posizionano le carte come indicato sulla carta. Lo scopo principale delle Caselle è di rendere chiaro quali carte sono disponibili per le varie azioni.

Causa / Attivazione: Attivare un effetto o esito.

Comandanti Indipendenti (IC): Comandanti francesi che possono essere assegnati per prendere parte alle Spedizioni, incluse le *Spedizioni Ulcera Spagnola* (221).

Diplomazia o Diplomatici (D): Punti che rappresentano la forza diplomatica di Napoleone e della Francia. Si usano per aggiungere un DRM positivo ad un Tiro di Dado sulla Tabella Diplomatica.

Era: Un termine collettivo usato per riferirsi al momento della vita di Napoleone in cui si sta giocando e che è parallelo al mazzo di carte in gioco (CMD, FCD o EMD).

Giocare: Per effettuare le azioni ed indicare gli effetti di una carta. Il Gioco di molte carte richiede la spesa di punti Risorsa come annotato sulla carta.

Gloria (G): Punti che rappresentano la figura di Napoleone agli occhi della Francia, del mondo, di se stesso e della Storia. Uno degli obiettivi principali del gioco è ottenere quanta più Gloria possibile. A volte la Gloria viene spesa anche per Giocare determinate carte.

Ignorare: Non applicate ed ignorate l'Effetto di una carta quando viene pescata e posta nel mazzo degli Scarti.

Mazzo Comandante (CMD): Carte da 1 a 63, che rappresentano eventi e personalità al tempo di Napoleone come Comandante.

Mazzo Imperatore (EMD): Carte dalla 111 alla 222, che rappresentano eventi e personalità al tempo di Napoleone come Imperatore di Francia.

Mazzo Primo Console (FCD): Carte da 64 a 110, che rappresentano eventi e personalità al tempo di Napoleone come Primo Console.

Modificatore al Tiro di Dado (DRM): Aggiunte o sottrazioni da un Tiro di Dado.

Neutrale: Una Nazione che non è né Ostile né Alleata.

Obbligatoria: Qualsiasi carta il cui testo principale indica "Deve" è considerata una carta Obbligatoria e deve essere Giocata se si rispettano i prerequisiti.

Ostile: Una nazione in guerra con la Francia. Questo fornisce un modificatore negativo al tiro di dado per la Politica Interna, determina quali Campagne vengono Piazzate durante FCD ed EMD, e permette il Gioco di alcune altre carte. La Gran Bretagna è sempre ostile, eccetto durante la *Pace di Amiens* (104).

Politico o Politici (P): Punti che rappresentano il potere politico interno di Napoleone. Si usano per modificare il Tiro di Dado sulla Tabella della Politica Interna e talvolta per Giocare talune carte.

Porre/Posizionare: L'atto di porre una carta nella sua Casella Locazione designata sulla Plancia. Porre una carta non è la stessa cosa che Giocarla.

Round di Combattimento: Un Round di Combattimento rappresenta una singola battaglia in una Campagna, e viene risolto da un singolo Tiro di Dado.

Sanguinoso: Un possibile esito di un Round di Combattimento. Per ogni risultato Sanguinoso ottenuto in un singolo Round di Combattimento, si applica un DRM -1 ai Tiri di Dado della Politica Interna.

Scartare: Porre una carta nel mazzo degli Scarti perché non può essere Giocata o Posizionata, il giocatore ha scelto di non Giocarla, o perché è stata Giocata, non ha una Casella di Posizione in cui tornare e non viene Rimossa Quando Giocata.

Spedizione: Un'azione militare minore, o la guerra in corso in Spagna. Ad eccezione delle *Spedizioni Ulcera Spagnola* (221), queste vengono risolte durante la Fase di Azione delle Carte. Dopo che Napoleone diventa Primo Console, non prende mai parte personalmente ad una Spedizione, ma assegna a quel compito Comandanti Indipendenti. Le spedizioni hanno come risultato il Successo o il Fallimento.

Quando Giocata: Spesso indicato ed in generale quale riferimento ad una carta che è stata Giocata e viene poi Rimossa.

Rimuovere: Per Rimuovere una carta dal gioco. Le carte che sono Rimosse non si usano per il resto della partita e possono essere riposte nella scatola del gioco.

Risorse: Collettivamente, i punti Amministrazione (A), Diplomatici (D), Gloria (G) e Politici (P) sono indicati come Risorse.

Tiro di Dado (DR): Un tiro del dado a 10 facce del gioco, nel quale lo 0 è trattato come 10.

Trattato: Quando una Campagna termina con una Vittoria elencherà il Trattato che poi entra in vigore e rimane in vigore finché non viene rimosso. I Trattati possono essere Rimossi dagli effetti delle Carte, dai risultati di un tiro di Diplomazia o quando il Trattato viene rotto da Napoleone. Nessun Trattato, a parte il *Concordato Papale* (102), viene mai usato più di una volta, ma alcune Campagne possono ripetersi. Se si ottiene la Vittoria in una Campagna e il Trattato non esiste (è stato precedentemente Rimosso), vedere Conquista (10.2.3).

Valore di Fedeltà: I Comandanti hanno Valori di Fedeltà che determinano se il Comandante rimarrà leale o no a Napoleone se viene Giocata *Tradimento* (201) (14.9).

CHIARIMENTI (al 15/08/2024)

CARTE:

Plebiscito Imperiale (110): Il **deve** in "Si deve scegliere una campagna EMD" si applica solo se vi è una nazione o più nazioni possibili ostili ed una Carta Campagna Potenziale corrispondente disponibile. Consultate la Tabella delle Campagne Potenziali. Notate che la Russia può essere invasa una sola volta.

Napoleone si Incorona da sé (138) e *Il papa Incorona Napoleone (139)*: Il gioco di questa carta conta come il primo gioco di carta durante EMD, ed una di queste deve essere la prima carta giocata durante EMD.

Oro Inglese: Austria (188): I trattati che influenzano solo l'Austria sono il *Trattato di Presburgo* ed il *Trattato di Schönbrunn*. Questo si applica solo a quei trattati che sono nella casella Trattati Correnti.

REGOLAMENTO:

10.2.2 Rompere i Trattati: I trattati a faccia in giù possono essere rotti.

10.2.3. Conquista: Una nazione Conquistata non è considerata essere Alleata, Neutrale o Ostile. Una nazione Conquistata salta i tiri di dado per la Diplomazia Estera.

10.3.2 Campagne Potenziali EMD: Si deve scegliere una Campagna durante EMD se vi è una nazione o più nazioni possibili ostili ed una carta corrispondente di Campagna Potenziale disponibile. Questo può risultare nella scelta della stessa campagna in più turni di fila.

Ad esempio, se l'Austria è Conquistata, la Prussia è Neutrale, la Russia è Ostile e la Spagna è Qualsiasi, dovete selezionare *Austria & Russia Dichiarano Guerra*. Se il *Trattato di Presburgo* è stato giocato e rimosso, continuerete a selezionare *Austria & Russia Dichiarano Guerra* finché i segnalini Diplomatici di una o più di quelle nazioni non si saranno mossi. Altrimenti, la selezione non è obbligatoria. Consultate la Tabella delle Campagne Potenziali. Notate che la Russia può essere invasa solo una volta.

Trattati Potenziali: i Trattati Potenziali non sono in gioco e non vengono rimossi dal gioco di carte come *Riforma Austriaca (112)*, *Oro Inglese: Austria (188)*, *Oro Inglese (189)* o *L'Ascesa della Prussia (198)*.

Carte Effetto Immediato: Le Istruzioni "Quando Rivelata" sulle carte Effetto Immediato sono sia Istruzioni che Effetti. Quando vi viene chiesto di perdere Risorse, applicate 8.1.3.2.

Tabella delle Campagne Potenziali EMD				
Stato Diplomatico delle Nazioni				Campagna Potenziale da Scegliere
Austria	Prussia	Russia	Spagna	
Ostile	Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Inattiva	Qualsiasi	<i>L'Austria Dichiarare Guerra</i> (145)
Ostile	Ostile	Alleata, Neutrale, Inattiva	Qualsiasi	<i>L'Austria & Prussia Dichiarano Guerra</i> (146)
Ostile	Ostile	Ostile	Qualsiasi	<i>L'Austria, Prussia & Russia Dichiarano Guerra</i> (147)
Ostile	Alleata, Neutrale, Conquistata	Ostile	Qualsiasi	<i>L'Austria & Russia Dichiarano Guerra</i> (148)
Conquistata	Alleata o Neutrale	Ostile	Qualsiasi	<i>L'Austria & Russia Dichiarano Guerra</i> (148) – Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte dell'Austria non possono essere usate quando viene risolta.
Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	<i>La Patrie en Danger</i> (149) – Deve essere Posta quando Attivata da un Risultato della Campagna
Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Inattiva	Ostile	<i>Napoleone in Spagna</i> (150)
Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	<i>Campagna in Polonia</i> (151) – Si può Porre e Risolvere immediatamente quando Attivata dalla Vittoria in <i>La Prussia e Russia Dichiarano Guerra</i> (153).
Alleata, Neutrale, Conquistata	Ostile	Alleata, Neutrale, Inattiva	Qualsiasi	<i>La Prussia Dichiarare Guerra</i> (152)
Alleata Neutrale o	Conquistata	Ostile	Qualsiasi	<i>La Prussia e Russia Dichiarano Guerra</i> (153). Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte della Prussia non possono essere usate quando viene risolta.
Alleata Neutrale o	Alleata	Ostile o Neutrale	Qualsiasi	<i>Ritirata dalla Russia</i> (154) – Deve essere Posta e risolta immediatamente quando Attivata da Stallo o Sconfitta in <i>Russia</i> (155).
Alleata Neutrale o	Alleata	Ostile o Neutrale	Qualsiasi	<i>Russia</i> (155) – Si può Porre nella Casella CAMPAGNA. - 5G se non giocata quando possibile.
Conquistata	Conquistata	Ostile	Qualsiasi	Tirate un dado: 1-5: <i>L'Austria & Russia Dichiarano Guerra</i> (148). Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte dell'Austria non possono essere usate quando viene risolta. 6-10: <i>La Prussia e Russia Dichiarano Guerra</i> (153). Porta nella Casella CAMPAGNA ma le carte della Prussia non possono essere usate quando viene risolta.
Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata, Neutrale, Conquistata	Alleata Neutrale o	Non si deve scegliere alcuna Campagna EMD
Alleata Neutrale o	Ostile	Ostile	Qualsiasi	<i>La Prussia e Russia Dichiarano Guerra</i> (153)

Risoluzione dell'Abdicazione (13.1)

Se Napoleone ha abdicato a seguito di una sconfitta in *La Patrie en Danger* (149), seguite i seguenti passaggi prima di determinare il vostro risultato.

- Ponete *Imperatore dell'Elba* (215) nella casella IO, NAPOLEONE, e poi scegliete una delle seguenti opzioni:
 - Fine della partita, +5 G, e verificate immediatamente il vostro Risultato (13.2).
 - Tentativo di Fuga dall'Elba lanciando un dado. Con 1-2 la partita termina e controllate immediatamente il vostro esito. Con 3-10, eseguite il resto del Segmento di Abdicazione iniziando dal passo b.
- Spostate il segnalino Anno all'Anno successivo ed effettuate il Segmento di Entrate delle Risorse (6.2).
- Rimuovete le carte 23, 54, 142, 144, 174, 186, 204 dalle rispettive caselle se sono presenti.
- Prendete le carte Abdicazione da 210 a 214 e da 216 a 220 e mescolatele con tutte le carte Comandante rimanenti nella casella COMANDANTI per creare un piccolo Mazza Abdicazione.
- Pescate le carte dal Mazza Abdicazione una alla volta e Giocate o Ponete come fareste normalmente durante il Segmento di Pesca delle Nuove Carte (8.1), ma non aumentate il segnalino di Pesca delle Carte. Continuate invece a pescare finché non viene pescata *Waterloo* (220) o *Prigioniero di Sant'Elena* (219).
- Se *Waterloo* (220) viene pescata per prima, ponetela nella casella CAMPAGNA e risolvetela immediatamente, come fareste con qualsiasi altra Campagna:
 - Se *Waterloo* (220) risulta in una Sconfitta, -10 G e procedere immediatamente al passaggio g di seguito.
 - Se *Waterloo* (220) risulta in una Vittoria, +10 G, ponete la Prussia su Neutrale, e svolgete immediatamente la *Finale Austria e Russia* (222), dopodiché il Gioco Termina come segue:
 - Vittoria durante *Finale Austria e Russia*: attivate l'effetto su *Frontiere Naturali* (156). [Esito 13.2.6]
 - Sconfitta durante *Finale Austria e Russia*: procedete al passaggio g di seguito.
- Se *Prigioniero di Sant'Elena* (219) viene estratto per primo OPPURE siete stati sconfitti a *Waterloo* o in *Finale Austria e Russia*, aggiungete Gloria per qualsiasi tra *Betsy Balcomb* (211), *Hudson Lowe* (214) o *Memorie* (217) che sono state Poste, dopodiché la partita termina. [Risultato 13.2.5*]

* Se avete Esteso i Limiti della Gloria (4.2), leggete anche il Risultato 13.2.9.

TABELLA DEI SEGNALINI DI ENTRATE			
# di segnalini	Fronte	Retro	Usato per le Carte
1	+4 A	+3 A	76, 77, 136
2	+2 A	-2 A	1, 54, 55
1	+1 A	+1 d o +1 P	1 (faccia in giù), 176
4	+2 G	-2 G	47, 36, 114, 115
1	+2 G	0	205
2	+1 G	-1 G	114, 115
4	+1 P	-1 P	47, 60, 75, 78
1	+1 D	-	59
1	Annulla Nelson -2 G	Solo Fase delle Entrate Successiva	36



La Sequenza di Gioco	
Fase di Preparazione dell'Anno [6.0] <i>(Saltata nel primo anno di qualsiasi scenario)</i> ● Segmento del Segnalino Pescare Carta & Anno ● Segmento delle Entrate da Risorse	● Segmento delle Perdite dei Comandanti ● Segmento Altri Eventi della Campagna ● Segmento di Risoluzione Aggiuntivo ● Segmento di Pulitura
Fase del Mazzo di Carte [7.0] <i>(Saltata nel primo anno di qualsiasi scenario)</i> ● Segmento di Rimozione delle Carte ● Segmento di Aggiunta delle Carte ● Segmento Mescolare il Mazzo di Carte	Fase Diplomatica [10.0] <i>(Solo mazzi Primo Console e Imperatore)</i> ● Segmento della Diplomazia Estera ● Segmento dei Trattati e Conquista ● Segmento delle Campagne Potenziali
Fase di Azione con le Carte [8.0] ● Segmento di Pesca di Nuova Carta ● Segmento di Gioco della Carta Esistente ● Segmento di Avanzamento di Fase	Fase della Politica Interna [11.0] <i>(Solo mazzi Primo Console e Imperatore)</i>
Fase di Risoluzione della Campagna [9.0] <i>(Se la casella CAMPAGNA è vuota, Scartate tutte le carte nella casella MODIFICATORI CAMPAGNA e saltate il resto di 9.0)</i> ● Segmento di Assegnazione dei Comandanti ● Segmento Spedizioni Ulcera Spagnola (solo EMD) ● Segmento di Risoluzione della Campagna	Fase di Pulitura [12.0] ● Segmento di Ripristino Carte e Segnalini ● Verifica della Fine della Partita

Tabella dei Risultati del Combattimento – Campagna	
DR Modificato	Risultato
1 o meno	Sconfitta Sanguinosa
2	Sconfitta
3 – 4	Stallo Sanguinoso
5 – 6	Stallo
7 – 8	Vittoria Sanguinosa
9 o più	Vittoria
<i>Stallo: DRM -1 nel tiro di dado successivo per il Combattimento</i> <i>Risultato Sanguinoso: porre una pedina DRM -1 accanto alla Tabella della Politica Interna.</i> <i>Ignorate i risultati Sanguinoso durante CMD.</i>	

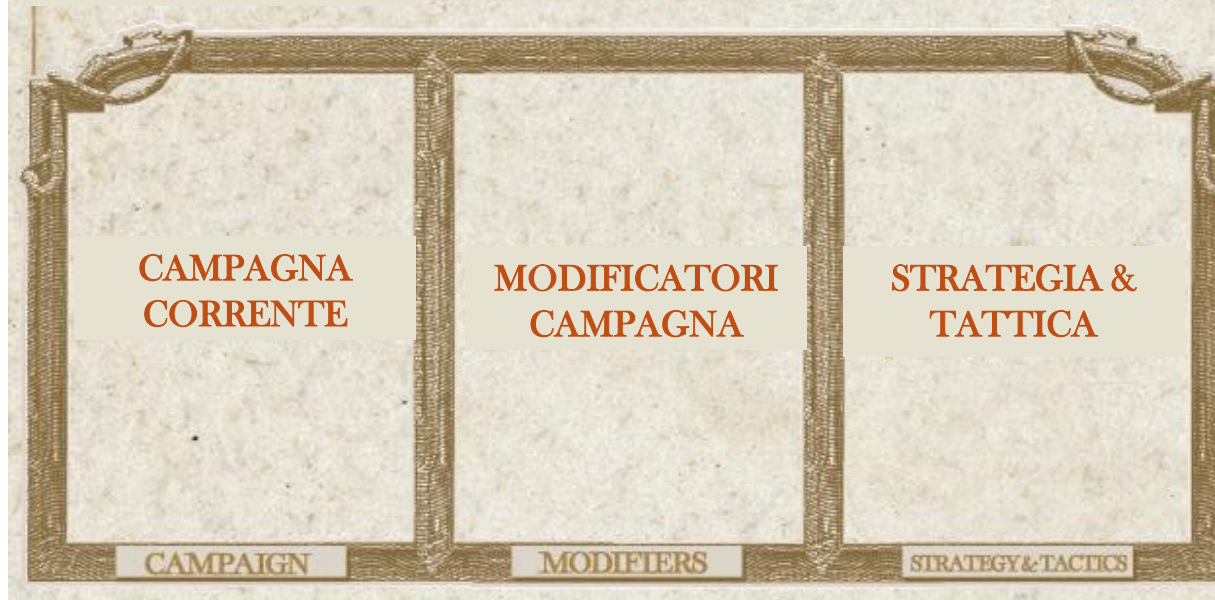
Tabella della Politica Interna	
DR Modificato	Risultato
0 o meno	-10 Gloria
1 – 3	-5 Gloria
4 – 6	-3 Gloria
7 – 9	-2 Gloria
10 o più	Nessun effetto
Modificatori	
-1	Per ogni Nazione Ostile, Conquistata o Inattiva (la Gran Bretagna è sempre Ostile)
-1	Per ogni risultato Sanguinoso
-1	Se è in gioco <i>Sistema Continentale</i> (135)
+1	Per ogni Nazione Alleata
+1	Per ogni 2 Punti Politici (P) spesi

Tabella della Diplomazia	
DR Modificato	Risultato
1 – 5	Rimuovere il Trattato o spostare il segnalino ad Ostile
6 o più	Nessun effetto
DRM +1 per punto D speso	

SCHEMA DI BATTAGLIA CAMPAGNA

DR Modificato	Risultato
1 o meno	Sconfitta Sanguinosa
2	Sconfitta
3 – 4	Stallo Sanguinoso
5 – 6	Stallo
7 – 8	Vittoria Sanguinosa
9 o più	Vittoria

Stallo: DRM -1 al tiro di dado di Combattimento successivo, -2 G Sanguinoso: porre un segnalino DRM -1 accanto alla Tabella della Politica Interna.
Ignorate i Risultati Sanguinoso durante CMD.



RISOLUZIONE DELLA CAMPAGNA

- Spostare le Carte Campagna Corrente, Modificatori Campagna e Strategia & Tattica nella Scheda di Battaglia.
- Assegnare i Comandanti pagando il loro costo “per usare”. Questo costo viene pagato indipendentemente se il Comandante venga usato in un round di Combattimento.
- Per ciascun round di Combattimento, decidete quale Comandante vorreste usare e poneteli nella Casella Comandanti Usati. Poi combinate i DRM delle carte Campagna Corrente, Strategia & Tattica, Modificatori Campagna e delle carte che avete appena posto nella Casella Comandanti Usati e tirate un dado.
- Confrontate il risultato del dado con la tabella di fianco. Se Vittoria o Sconfitta, passate al punto successivo, sotto. Se Stallo, -2 G ed effettuate un altro Round di Combattimento con un DRM -1 aggiuntivo. I Comandanti nella Casella Comandanti Usati non possono essere usati ancora in questa battaglia.
- Dopo che il combattimento termina con una Vittoria o Sconfitta, dovete verificare le perdite dei Comandanti. Per ciascun Comandante usato nelle Casella Comandanti Assegnati e Comandanti Usati, tirate un dado. Con 1-2, scartate la carta. Vi sono alcuni Comandanti con istruzioni uniche per le perdite, indicate sulla loro Carta, e possono invece essere uccisi (rimossi dal gioco).
- Dopo aver verificato le perdite, ricevete i premi o subite i costi della campagna come indicato sulla carta campagna dopo il Successo o Sconfitta. Poi seguite qualsiasi altra istruzione che trovate lì. Spesso una vittoria porta all'entrata in gioco di un Trattato Potenziale. Quando un Trattato entra in gioco, implementate gli effetti della sezione principale della carta e poi ponete il Trattato a faccia in giù nella casella carta Trattati Correnti (vd 9.2).
- Risolvete qualsiasi carta irrisolta nella Casella Carta Campagna Corrente. Riponete le carte Comandante nella loro casella Carta. Rimuovete qualsiasi carta che deve essere rimossa quando viene giocata. Scartate qualsiasi carta giocata ma non rimossa.

TABELLA GENERALE

100 LIMBS OF GLORY

504948474645

303132333435363738394041424344

292827262524232221201918171615

01234567891011121314

TABELLA DELL'ANNO

179317941795179617971798179918001801

180518061807180818091810181118121813181418151816

CARD DRAW TRACK

123456789101112

DR 1:1DR 1:2DR 1:3DR 1:4DR 1:5DR 1:6DR 1:7

SEQUENCE OF PLAY

1. YEAR SETUP PHASE

2. CARD DECK PHASE

3. CARD ACTION PHASE

4. CAMPAIGN RESOLUTION PHASE

5. DIPLOMATIC PHASE (FCD & EMD ONLY)

6. DOMESTIC POLITICS PHASE (FCD & EMD ONLY)

7. CLEAN-UP PHASE

REGNO DI WESTPHALIA

PRINCIPE DELLA CORONA DI SVEZIA

RUSSIA

FAMIGLIA BONAPARTE

MOGLIE

IL LETTO DI NAPOLEONE

POLITICA

I. Napoleon

CAPO DI STATO MAGGIORE

MINISTRO DELLA POLIZIA

TALLEYRAND

TRATTATI CORRENTI

COMANDANTI

CAMPAGNA

MODIFICATORI CAMPAGNA

STRATEGIA & TATTICA

FRANCIA

AUSTRIA

GRAN BRETAGNA

REGNO D'OLANDA

PRUSSIA

Questione POLACCA

LE AMERICHE

PORTOGALLO

SPAGNA

REGNO DI NAPOLI

DOMESTIC POLITICS TABLE

Modified Die Roll

Result

Modifiers

0-100

-10G

-1 for each Hostile Nation (Orients always Hostile)

1-3

-5G

-1 for each Bloody Result

4-6

-5G

-1 if Constitutional System (CS) in play

7-9

-2G

+1 for each Allied Nation

10 or more

0

+1 for every 2 Political Points (P) spent

DIPLOMACY TABLE

Modified die roll

Result

1-5

Remove Treaty or move marker towards Hostile

6 or more

No effect

+1 DRM per D spent

CAMPAIGN COMBAT RESOLUTION TABLE

Modified die roll

Result

1 or less

Bloody Defeat

2

Defeat

3-4

Bloody Stalemate

5-6

Stalemate

7-8

Bloody Victory

9 or more

Victory

Stalemate: -3 DRM next Combat die roll -10

Bloody Result: place a +1 DRM counter near the Domestic Politics Table.

Ignore Bloody Results during CMD.

TRATTATI POTENZIALI

CAMPAGNE POTENZIALI