

La Guerra di Gradisca 1615-1617

Errata e Chiarimenti

Europa Simulazioni, 08/08/2025

[Ringraziamenti speciali a Rob Winslow e Jean-François Morel]

Errata:

La Regola 13, quinta frase, deve essere modificata come segue:

“Quando le unità di un giocatore entrano in una zona priva di unità nemiche (o sono in una zona di questo tipo dopo un combattimento campale vittorioso) con un segnalino di bottino, il segnalino è svelato e tolto dalla mappa.”

Forti (gioco avanzato): Possono essere costruiti al massimo solo 2 Forti per zona, non 3.

Carta 11: il testo dovrebbe far riferimento alla Carta n.ro 31 (e non 36)

Carta 24: leggere:” ... Metà (arrotondate per eccesso) delle unità non Disorganizzate presenti sono Disorganizzate, a scelta del giocatore proprietario.”

Carta 22: La carta non è Obbligatoria. Inoltre da due (2) PV al giocatore Austriaco (AUS: +2). Le altre restrizioni ("Solo dopo ..." e "Rimuovere se usata") sono mantenute.

Carta 36: La carta non è Obbligatoria. Inoltre da due (2) PV al giocatore Austriaco (AUS: +2). Aggiungere la restrizione “Rimuovere se usata”. Non può essere giocata se Palma è occupata da unità Austriache.

Chiarimenti:

- **Regola 5.1 punto b):** le uniche carte che possono essere giocate durante un’attivazione dal giocatore avversario sono la carta 20 e 28. L’avversario può giocare una o due di queste carte in ogni momento che ritiene adatto durante l’attivazione del giocatore attivo [Nota per esperti: queste sono a tutte gli effetti carte “Response”]

- **Regola 13:** i segnalini di Bottino sono posti sulla mappa in moda casuale, nascosti, e nessuno giocatore può guardarli; in poche parole, nessuno sa niente di loro all’inizio.

- **Regola 19.1:** la riduzione dei valori di Fuoco per Terreno Difficoltoso si applica anche ai Comandanti attaccanti.

- **Regola 21:** leggere: “... se unità Austriache in rifornimento occupano la zona di Rubia”.

- **Regola 22:** se il segnalino è nella sezione “Gialla”, I Comandanti possono attivare unità aggiuntive da altre zone in un combattimento? No.

- **Regola 23:** se la Razzia non fallisce, ma non ha successo, le unità possono continuare a muovere/razziare. L’unico caso in cui devono fermarsi è quando si tira un 6, vale a dire la Razzia fallisce.

- **Regola 24:** il Campo non può ritirarsi un Combattimento Campale.

- **Regola 25.2:** “può ritirarsi dalla zona da cui è entrata” diventa “può ritirarsi nella zona da cui è entrata”

- **Regola 26:** la data “indicata” è quella scritta sulla carta.

Domande:

1) Nella Carta n.ro 36 "Venezia vuole la vittoria", le tre unità da piazzare a Palma devono essere prese dalla mappa, corretto?

Questo è spiegato alla Regola 12, penultima frase:

“Le unità che una carta fa entrare sulla mappa sono di norma prese dai rinforzi (che risiedono sulla bandiera di ogni esercito sulla mappa), a meno di indicazioni differenti scritte sulla carta.”

Applicare questa regola in modo rigido.

2) 7.4.1 Bombardamento Fortezza. E' riportato che si utilizzano dei segnalini per aggiornare Livello di un lato Fortezza. Ma non mi sembra che ci siano i segnalini.

Sì, sono quelli con un numero in un cerchio ed una fortezza distrutta sullo sfondo. Si utilizzano quando la Fortezza viene danneggiata o ricostruita.

3) 7.4.1 Bombardamento Fortezza. Se c'è più di una unità, fanno fuoco tutte? E se per es. si hanno 2 centri il livello del lato della Fortezza diminuirà di 2 invece di 1 ?

Sì e sì.

4) 7.4 Bombardamento. I Guastatori e le Artiglierie operano assieme SOLO quando sono all'interno di una Fortezza per Bombardare gli assediati (7.4.2)??

No, sempre, tutte le volte che fanno fuoco. Nota: quando l'Artiglieria è senza Guastatori colpisce SOLO con 1.

5) La carta n°1 "Spedizione in Istria" ha il colore rosso intorno al n°1. Serve a qualcosa?

Sì, è una delle 4 carte che il Veneziano deve avere in mano all'inizio del gioco. Quindi all'inizio del gioco il Veneziano dovrà avere la carta n.ro 1 più altre tre pescate dal mazzo [Ved. le Istruzioni di Scenario].

6) 11. Borghi Fortificati. In caso di Combattimento Campale il difensore usufruisce di 1 centro in meno (se c'è un Forte - 2 centri) . Però se il difensore viene eliminato o è costretto a Ritirarsi il Borgo è distrutto ??

Sì, se non c'è un Forte. Altrimenti solo il Forte [Reg.11, ultima frase].

7) 20. Recupero: Un'unità che recupera può muovere/razzare? Oppure ciò completa automaticamente la sua attivazione?

No. La Regola base 5.1 vale sempre: "Quando una o più unità in una zona vengono attivate, ciascuna di esse può fare una ed una sola delle seguenti azioni: ... – Recuperare dalla Disorganizzazione". Quindi se un'unità recupera non può fare nient'altro.

8) 23. Razzia (dove farle): Sono un po' confuso da questo. Si possono fare Razzie solo nelle aree con nome?

No.

"L'area del giocatore veneziano di possibili razzie include: le aree sulla mappa con uno sfondo verde ad est di Gradisca (in pratica il Contado di Gorizia, l'intero Carso e l'Istria), Tarvis, le aree adiacenti al fiume Lisonzo e l'area V.Natisone. Il giocatore austriaco può effettuare Razzie su tutte le aree con un nome sulla mappa ad ovest di Gradisca; inoltre, Sagrado, Monfalcone, Muggia. "(Muggia può essere oggetto di Razzia da entrambe le parti).

9) 17. Comandanti in combattimento campale. Se un'unità di fanteria si trova all'interno del raggio di comando del comandante, può il comandante portarla nel combattimento se il suo movimento costasse 4 punti movimento (entrando in 2 zone con terreno difficoltoso)?

Il raggio di comando è di due zone, ma le unità così "richiamate" si muovono e pagano normalmente i costi del terreno.

10) Assumo che le unità disorganizzate possono essere eliminate prendendo un "centro" per ogni causa (evento, ammassamento, ecc.), non solo nelle battaglie?

Sì.

11) I comandanti possono essere capovolti (o eliminati, se già capovolti) per subire una perdita al di fuori del combattimento campale?

Penso che tu faccia riferimento a perdite a causa delle "carte": no, non possono. La parola "unità" sulle carte deve sempre essere interpretata come "unità da combattimento" (ultima frase della regola 12)

12) Gradisca è adiacente ad un fiume? Penso di sì, ma la mappa, tecnicamente, non mostra questo. Molto importante per la carta # 24, Inondazione.

Nella realtà sì, certo. In termini di gioco, no. L'effetto del fiume è già preso in considerazione dalle mura della Fortezza. Gradisca ha muri che sono (ed erano) alti venti metri così che l'Isonzo non possa traboccare in essa.

13) Se il contingente Olandese sbarca e viene sconfitto, dove si ritira?

E' eliminato, in termini di gioco. In realtà, si suppone che siano sbarcati in un altro porto veneziano più sicuro a sud di Monfalcone, ma condannati a non arrivare in tempo entro la fine della guerra ...

14) Suppongo che con la carta 1, se l'Austria pesca una carta dal mazzo, quando si attiva il comando di Trieste, questo non è considerata un'attivazione - corretto?

Corretta.

15) Quindi, se l'Austria continua a tirare carte con il Corpo Giallo, il Corpo "Istria" veneziano non entra mai?

In teoria sì. In pratica, non credo che possa capitare ...

16) Presumo che nel caso in cui la carta sia datata, "dopo" significa "compresa la data indicata" - corretto?

No. Esattamente dopo, non inclusa la data.

17) Suppongo che le unità a singolo step, ad es. "CER", se colpite da una carta di epidemia, ad esempio, muoiano invece di essere disorganizzate - corretto?

Corretto.

18) Qualche suggerimento su come giocare in squadra?

Due giocatori tengono i veneziani. Due giocatori tengono gli austriaci. Prima che il gioco abbia inizio, i giocatori decidono quali Comandi del loro esercito condurranno per il resto della partita.

Quando viene estratto un comando, il giocatore che lo possiede attiva il suo Comando, giocando le carte della sua squadra come vuole, o tira una carta.

I due giocatori veneziani non dovrebbero parlare tra di loro durante il gioco (per simulare il cattivo coordinamento nel comando veneziano).

Quando gli eventi coinvolgono unità di entrambe le "parti" di un singolo esercito, gli effetti dovrebbero essere equamente distribuiti tra le due parti, se possibile. Quando c'è una disputa, tira un dado per decidere. La vittoria è comunque della squadra veneziana o della squadra austriaca nel suo insieme (non di singoli giocatori).

19) Suppongo che le "unità" - ad esempio per le carte della peste - includano artiglieria e ingegneri - corretto?

Sì, tutte le unità di combattimento, incluse quelle.

20) Suppongo che la carta 20 possa essere giocata anche se il nemico usa un ponte per attraversare il fiume - corretto?

Sì.

21) Infine, solo per essere sicuri, tutte le unità senza rifornimento di attacco possono fare queste due cose (tranne le unità in fortezze o Trieste):

- 1. Muovere in zone senza unità nemiche**
- 2. Essere chiamate in battaglia da un comandante**

È corretto?

Vorrei aggiungere:

3. "Incursione" con meno di tre unità in un'area ammissibile senza unità nemiche.

22) Lo capisco per la Razzia, ma mi sono perso qualcosa sul combattimento campale? Cioè, possono 1 o 2 unità senza rifornimento di attacco iniziare un combattimento sul campo INTENZIONALE (non solo perché sono stati interrotti durante un Raid)?

Sì, possono. "Le unità che intendono effettuare le seguenti operazioni devono avere rifornimento di attacco nell'area in cui sono attivate: Combattimento Campale (Regola 7.1), o Incursione (Regola 23), con tre o più unità di combattimento, ...". Quello "con tre o più unità combattenti" si riferisce sia al combattimento di campo che alla Razzia. Il rifornimento di attacco è pensato in preparazione di operazioni militari di vasta portata.

23) Ho ragione che una volta che un muro della fortezza è stato abbattuto, non può essere ricostruito (né dall'occupante né - se la fortezza è invasa - dal nuovo proprietario)?

Al contrario, può sempre essere ricostruito. Non c'è nulla da impedirlo.

24) Per verificare il limite di ammassamento, si deve prendere in considerazione ciascun tipo di unità o la somma delle unità presenti nella zona? In altre parole, c'è una situazione di sovraccumulo in una zona in cui vi sono, per esempio, 4 unità di cavalleria e 3 unità di fanteria?

Tutti i tipi di unità in un solo conteggio. Nel tuo esempio, sì, c'è un sovraccumulo.

25) Può un'unità di cavalleria leggera muoversi attraverso due zone successive con unità nemiche in un'incursione?

Non direttamente, deve prima tornare alla sua area di "base" prima di fare un'altra Incursione. Vedi la regola 25.2, seconda frase.

26) Stessa domanda per un movimento di Razzia da parte di una cavalleria non leggera?

Sì, questo è possibile.

27) Seconda la regola 19.1 "tutte le unità attaccanti con un Valore Fuoco di 3 o più sono ridotte di uno (1). Tutti gli effetti del terreno sono cumulativi." Questo malus si applica al comandante?

Buona domanda. Le "Unità" in senso stretto nel gioco includono Comandanti e unità di combattimento. Quindi la risposta è sì.

28) La carta #25 ha un impatto sui due eserciti, o solo su quello dell'avversario? Nel primo caso, che senso ha giocare?

Si applica ad entrambe le parti.

Le carte del genere Epidemia/Carestia vengono usate quando una parte vede l'opportunità di colpire l'avversario, anche a costo di disorganizzare/perdere alcune delle sue unità.

Ad esempio, la parte nemica ha un esercito molto concentrato e il tuo no. Un altro uso è quello di indebolire il presidio di Trieste, prima di attaccarlo con unità del corpo "Istria" (meglio se non hai ancora giocato le carte #1 e #2).

Ogni giocatore deve sempre considerare il compromesso tra mantenere il suo esercito concentrato e forte, ma soggetto a epidemie furiose, o più sparso, ma esposto al contrattacco e lento alla manovra.

29) Se un'unità disorganizzata fa una Razzia e tira un 6, quell'unità viene eliminata, o rimane semplicemente disorganizzata e non può più muoversi durante quell'attivazione?

La seconda.

30) È possibile sparare con un'unità di artiglieria a pieno potenziale e poi spostare l'unità di Guastatori?

Sì. Perché l'artiglieria possa bombardare a piena potenza, è richiesta solo la semplice presenza di un'unità di Guastatori nell'area. Anche se l'unità Guastatori è stata utilizzata per consentire il tiro dell'artiglieria a piena potenza, può essere successivamente attivata.

31) Quindi presumo che si applichi la stessa regola ad un'unità di Guastatori utilizzata per attività di mina, contromina, ricostruzione di fortezze o costruzione di forti? Giusto?

No. Le operazioni di mina, contromina, ricostruzione della fortezza, costruzione dei forti richiedono l'attivazione. Tutti i tipi di attivazione sono elencati nella regola 5.1.