

Assedio

COMPONENTI

- | | |
|--|--|
| 1 plancia di gioco | 1 cartella Assedio |
| 5 cartelle Gestionale | 2 tasselli segna Punti Castello |
| 300 tasselli divisi in 5 diversi colori (esercito) | 2 tasselli che rappresentano le Torri mobili |
| 30 tasselli Moneta | 2 tasselli segna Punti Soldato |
| 8 tasselli che rappresentano i Castelli | 2 dadi a 6 facce (D6) |
| 2 tasselli che rappresentano i Trabucchi | 40 carte Figure (8 per ciascun colore) |
| 20 tasselli che rappresentano i Fortini | 8 carte Compagnia di Ventura |
| 5 tasselli ordine turno | 5 carte Casata |
| 45 tasselli Risorsa (+5 Jolly) | 1 regolamento |

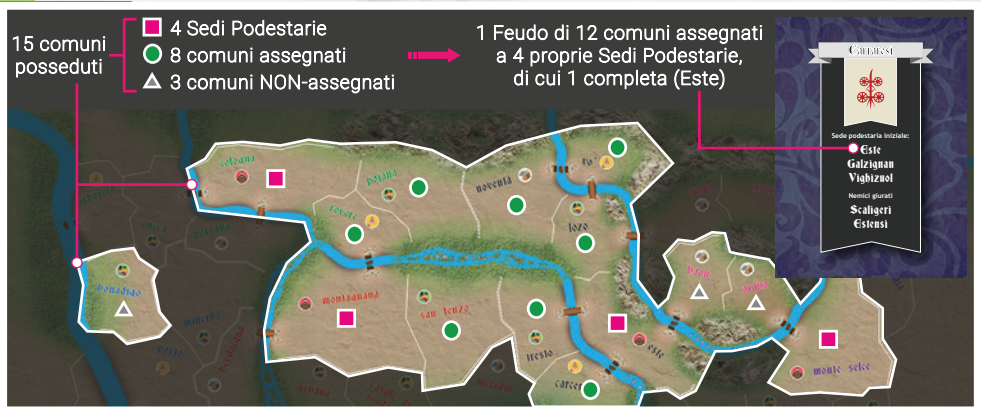
SCOPO DEL GIOCO

Assedio è un gioco di strategia militare ambientato nel Basso Medioevo che rievoca scontri di soldati in un'area non molto vasta, detta Bassa Padovana, e cinque casate si sfideranno per il controllo di essa. Ciascun giocatore guiderà una Compagnia di Ventura e riceverà l'incarico da una casata per **creare un Feudo in un blocco unico, costituito almeno da 12 comuni "assegnati" ad almeno 4 Podesterie in suo possesso e almeno 1 di esse deve essere completa ed elencata nella carta casata; inoltre, entrambi i nemici giurati indicati non dovranno possedere più di 2 Sedi podestarie.**

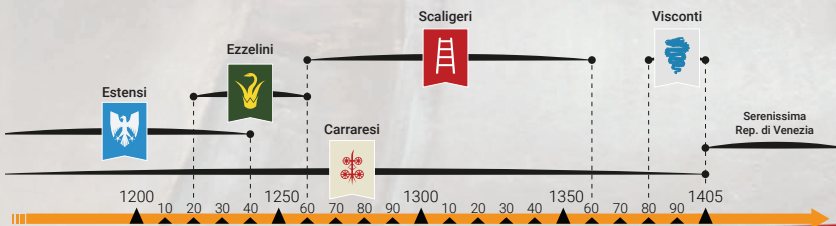
La Podesteria è un'unione composta da più comuni (con nome dello stesso colore). Quello con la risorsa Popolo è la **Sede Podestaria** e dà il nome all'intera Podesteria; inoltre è unico che può ospitare il castello.

Per ottenere la **titolarità** di 1 Podesteria basta possederne la Sede e per assegnare ad essa altri comuni bisogna possedere quelli con il nome del suo stesso colore, rendendoli così **assegnati**.

I vostri comuni che appartengono ad una Podesteria di qualcunaltro si chiamano "non assegnati" e non possono essere calcolati ai fini della vittoria finale.



Compresenza Casate nella Bassa Padovana fra il XIII ed il XIV secolo



COMINCIAMO

Il gioco prevede la partecipazione di un numero minimo di 2 giocatori ed un massimo di 5. Per combattere ogni giocatore userà il 1 D6 (dado a 6 facce).

Ogni giocatore lanci il proprio D6 per determinare l'ordine di turno. Chi ottiene il risultato più alto è il primo a giocare, poi in ordine decrescente toccherà agli altri. Seguendo questo ordine ciascuno scelga la Compagnia di Ventura, la Casata di appartenenza e il colore delle proprie pedine.

PLANCIA DI GIOCO

La **mappa** è divisa in 45 comuni, ciascuno dotato di una risorsa. Sono separati da confini, fiumi, paludi, laghi, colli e boschi. Inoltre, lungo i fiumi si possono trovare ponti e porti.

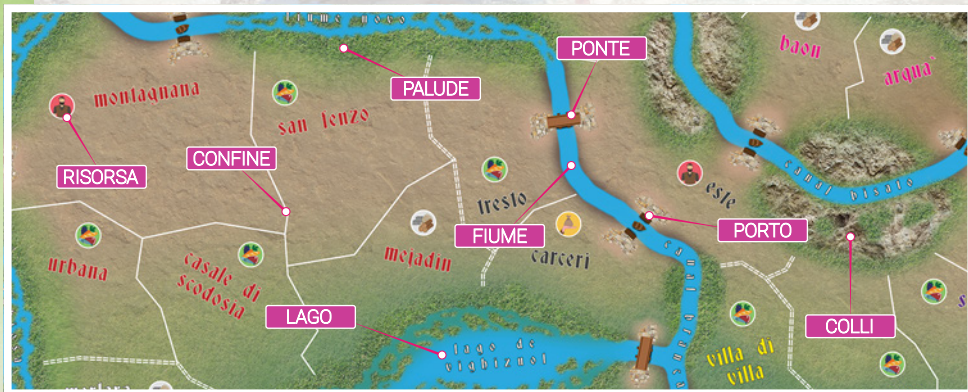
I comuni confinanti sono quelli separati da un confine (tratto grafico) o da un fiume, ma raggiungibili tramite un ponte o due porti opposti, cioè posizionati sulle due sponde dello stesso fiume.

I fiumi sulla mappa sono attraversabili da una sponda all'altra solo passando su un ponte o sfruttando due porti opposti l'un l'altro, mantenendo i due comuni confinanti. Inoltre, i fiumi sono navigabili da un porto all'altro.

I laghi e le paludi sono le aree blu più larghe, circondate da zone verdi. Sono porzioni inaccessibili ma navigabili e i comuni separati da esse non sono confinanti.

I colli sono le aree montuose contornate da zone verdi. Sono porzioni inaccessibili ma navigabili e i comuni separati da esse non sono confinanti.

Le risorse sono contrassegnate da 4 tipi di icone e ogni comune sulla mappa ne ospita una al proprio interno. Se sarai l'unico occupante del comune che la ospita potrai prenderla e metterla sul gestionale.



Popolo

Rappresenta un comune più popolato.



Alimenti

Un comune dedito all'allevamento, l'agricoltura e la pesca.



Materiali

Questo comune dispone di pietra, legno e canapa.



Commercio

Un comune con un porto fluviale per transito e scambio di merci.

CARTELLA GESTIONALE

La cartella gestionale serve per ottenere i soldati, le monete, i castelli, la corte e le figure.

I soldati e le monete si ottengono completando le colonne con le risorse richieste. Quelle di sinistra producono i soldati mentre quelle di destra le monete. Partendo dalle due colonne centrali, proseguendo in sequenza, ogni colonna completa aggiunge 1 soldato o 1 moneta.

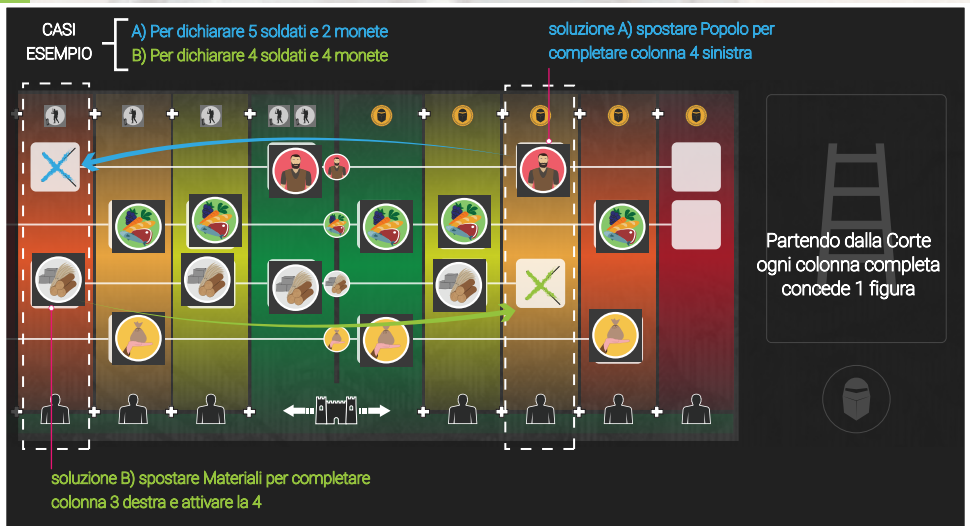
I castelli si ottengono completando le due colonne centrali. Mantenendole sempre complete, ad ogni turno sarà possibile costruire 1 castello in 1 Sede Podestaria in tuo possesso.

La corte si ottiene mantenendo complete le due colonne centrali. Essa permette di sbloccare gli slot figura.

Le figure si ottengono nello stesso modo usato per i soldati e le monete ma non sono cumulabili. Ogni colonna completa concede uno slot per ricevere 1 figura.



Le risorse sul gestionale si possono spostare lungo un asse orizzontale. Per ottenere le ricompense basta creare un assetto desiderato e dichiararlo all'inizio del tuo turno. E' fondamentale capire che dovrai creare l'assetto migliore possibile per ottenere il massimo al momento della dichiarazione.



ELEMENTI DI GIOCO

Per elementi di gioco intendiamo tutto ciò che potrai ottenere durante la partita: i capitani di ventura, le casate, i soldati, le monete, le costruzioni difensive, le macchine d'assedio, la corte e le figure.



La compagnia di ventura è una formazione di soldati "al soldo" di un signore per sostenere le proprie guerre. E' possibile scegliere la propria fra le 8 disponibili, in base all'abilità speciale preferita.

La casata permette la scelta della Sede Podestaria iniziale. E' possibile scegliere fra 5 casate: Carraresi, Scaligeri, Ezzelini, Estensi e Visconti. Ciascuna ha due casate nemiche giurate da contrastare durante la partita.



I soldati hanno diversi valori di forza da aggiungere al dado nel combattimento:



1 il Fante aggiunge 1 Punto Forza al dado e si ottiene dal Gestionale

2 l'Arciere aggiunge 2 Punti Forza al dado e si ottiene combinando 2 Fanti

3 il Cavaliere aggiunge 3 Punti Forza al dado e si ottiene combinando 1 Fante e 1 Arciere

Le monete si usano per comprare fortini, trabucchi, cambi turno e corrompere soldati.



Le costruzioni sono due e su uno stesso comune non possono coesistere o essere duplicate:



il Castello aggiunge 3 Punti Castello al dado durante l'assedio e si ottiene completando le due colonne centrali del Gestionale; si costruisce solo su una Podestaria



il Fortino aggiunge 1 Punto Forza al dado in difesa e si ottiene spendendo 2 monete; si costruisce su qualsiasi comune

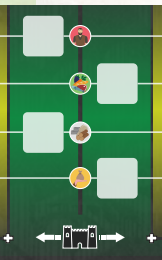
Le macchine da guerra sono due e devono essere usate solo durante l'Assedio:



il Trabucco si ottiene spendendo 2 monete e consente 3 lanci del dado per diminuire Punti Castello e Punti Forza durante l'assedio

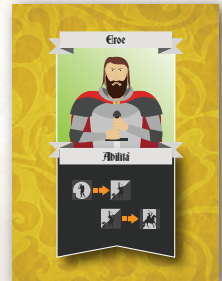


la Torre mobile si ottiene usando la figura Ingegnere; consente 5 lanci del dado e aggiunge 2 Punti Forza sul dado durante l'assedio quando c'è un Castello



La corte si sblocca dopo la costruzione del castello e rimane attiva solo se le risorse richieste nelle due colonne centrali del gestionale rimangono complete

Le figure sono 8 per ciascuna casata e si ottengono completando le colonne delle risorse



OCCUPAZIONE INIZIALE

Ogni giocatore prepari il proprio esercito prendendo 12 Fanti, 4 Arcieri e 2 Cavalieri. Seguendo l'ordine di turno, ognuno deve scegliere una Sede Podestaria iniziale fra le tre suggerite dalla propria carta Casata.

Cos'è una Sede Podestaria? E' un comune di maggior importanza e in Assedio è l'unico che può ospitare il castello. Sulla mappa ce ne sono 8: Lignago, Montagnana, Este, Monte Selce, Cologna, Castel Baldo, Galzignan e Vighizuel; sono contrassegnati dalla risorsa "Popolo". Il controllo di questo comune vi assegna la titolarità della Podesteria, fattore importante per il conteggio dei comuni detti "assegnati", cioè appartenenti alle vostre Podesterie.

Qual'è la migliore? Una caratteristica importante potrebbe essere la sua posizione sulla mappa e quali tasselli Risorsa vi si trovano nei pressi.

Prima di procedere è importante definire alcuni termini e comportamenti utili per tutta la partita:

- Si definisce confinante un comune adiacente o raggiungibile tramite un ponte o un porto opposto.
- Ogni comune può ospitare al massimo 3 pedine e 6 punti totali.

In 2 mani di gioco ogni giocatore procederà con l'occupazione iniziale della mappa:

- ognuno divida le proprie 18 pedine in 6 gruppi da 3. Ogni gruppo non deve superare i 6 Punti forza totali.
- nella prima mano un gruppo andrà sulla Sede Podestaria scelta, un altro su un comune confinante e uno ulteriore su un comune (no Sede Podestaria) che confina con uno dei due già occupati.
- nella seconda mano si disporranno gli altri tre gruppi rispettando lo stesso criterio di confinanza (è consentita la seconda Sede Podestaria)

Ricorda di prendere la risorsa e di metterla sul tuo gestionale ogni volta che occupi un comune.





TIPI DI MOVIMENTO

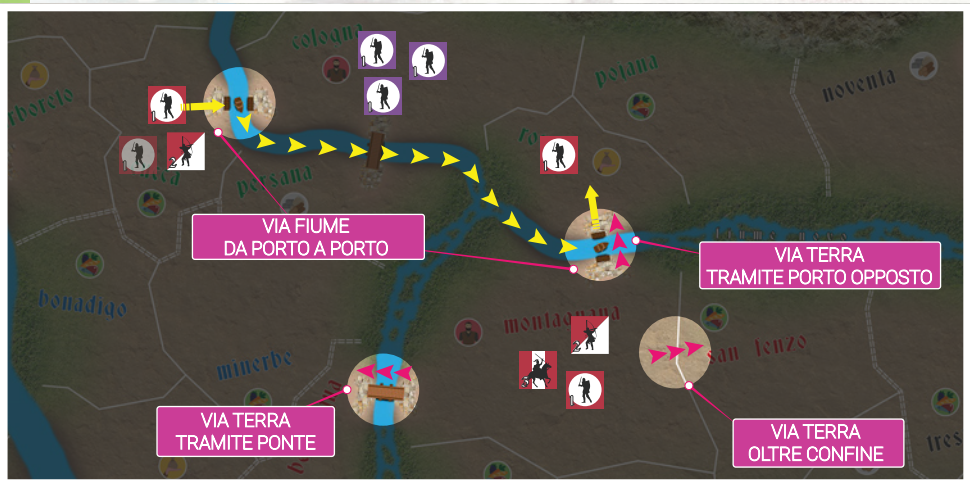
Prima di procedere con la disposizione dei rinforzi è necessario definire il concetto di movimento.

Si tratta dello spostamento di almeno 1 soldato da un tuo comune ad un altro purchè sia:

- raggiungibile via terra (detto anche confinante)
- raggiungibile via fiume spostando soldati da un tuo porto ad un altro navigando un corso d'acqua.

A tal proposito, la navigazione è lo spostamento di almeno una pedina da un porto all'altro lungo un fiume. Una volta partiti è possibile caricare altri soldati passando davanti un vostro porto ma questo costerà 1 azione, perciò fate attenzione a non esaurire le azioni disponibili e soprattutto a quanti soldati trasportate. All'arrivo in un porto potreste non avere più azioni per rispettare il limite del numero di soldati (max 3) o di punti attacco sul comune (max 6).

Inoltre ricordate che se un porto o un ponte è fra due comuni dello stesso giocatore, non sarà possibile passare navigando (blocco), e per andare oltre sarà necessario usare la figura Navigatore.



AZIONI GIOCATORE

Durante il proprio turno ciascun giocatore può effettuare al massimo 2 azioni da scegliere fra le seguenti:

L'occupazione è lo spostamento di pedine (via terra o via fiume) su un comune vuoto. Questo consente di raccogliere la risorsa ma non di attaccare un altro comune da esso, durante quel turno.

L'invasione è lo spostamento di pedine (via terra o via fiume) su un comune nemico se sprovvisto di struttura difensiva e il giocatore che lo possedeva deve riposizionare la risorsa su di esso. Da quel momento il comune è inutilizzabile e solo dal turno del giocatore successivo i contendenti potranno combattere internamente oppure abbandonarlo.

L'abbandono è lo spostamento di pedine (via terra o via fiume) di tutti i soldati da un tuo comune verso un'altro. Questo implica la perdita della risorsa ma non la distruzione di una costruzione.

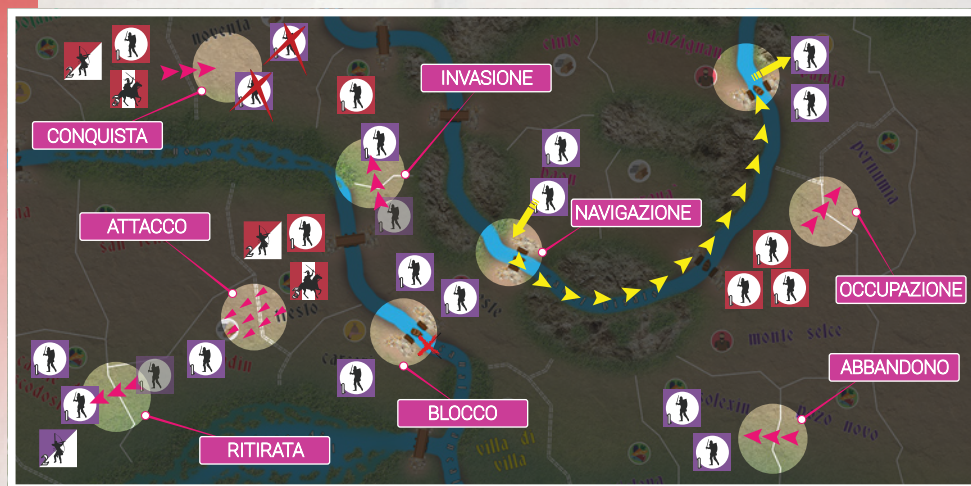


AZIONI "COSTO ZERO"

L'attacco non costa azioni. Semplicemente inizia con la dichiarazione a voce del comune che si vuole attaccare e di quello da cui parte l'attacco. E' possibile solo se il comune da cui parte l'attacco ha almeno 1 soldato ed è confinante (vedi precedente capitolo **Plancia di gioco**).

La conquista è l'occupazione di un comune in cui hai eliminato tutte le pedine avversarie; non costa azioni e non è obbligatorio.

La ritirata è un'azione conservativa del difendente che, solo dopo aver ricevuto una dichiarazione d'attacco, potrà spostare le proprie pedine in un suo comune confinante o raggiungibile via fiume (rispettando le regole dell'occupazione di un comune) ma dovrà lasciare almeno 1 pedina su quello attaccato. Nel caso in cui non sia possibile trovare "asilo", il giocatore non potrà effettuare la ritirata.



RICOMPENSE

A questo punto, il giocatore di turno dovrà dichiarare l'assetto del proprio gestionale e ritirare le pedine di rinforzo, le monete e le figure.

Le pedine vanno disposte sulla mappa sempre su comuni che già possiedi e rispettando le regole dell'occupazione di un comune: massimo 6 Punti Forza e 3 pedine come numero limite. Dunque per disporre i rinforzi in modo regolare potrebbe essere necessario combinare le tue pedine: si combina 1 pedina già su un comune con 1 pedina di rinforzo. Quella ottenuta dalla combinazione andrà al posto di quella sul comune ed essa non potrà essere combinata di nuovo nello stesso turno.

Le monete potranno essere messe da parte o usate subito per acquistare il fortino, che andrà posizionato su un comune ancora sprovvisto di tale struttura o di un castello.

Le figure si ottengono solo se con il gestionale hai creato slots disponibili per ospitarle.

COMBATTIMENTO

L'attaccante non è obbligato ad usare tutte le pedine presenti nel proprio comune di attacco, mentre il difendente sì. Entrambi sommano i Punti Forza ed eventuali Bonus al rispettivo dado. Confrontando le rispettive somme, chi ottiene il risultato inferiore perde 1 pedina, una differenza maggiore/uguale a 5 causa la perdita di 2 pedine mentre il pareggio infligge la perdita di 1 pedina ad entrambi.

Punti Forza $6 +$ **5** $+$ **4** $+$ 4 $=$ **11 a 8** Punti Forza

lancio dadi

risultato

Il verde perde la pedina meno forte

ASSEDIO

L'assedio è la dichiarazione di attacco verso una Sede Podestaria che ospita il castello e può essere di tipo **Diretto** o **Combinato**. Nel primo caso entrambi i contendenti dovranno sommare i rispettivi Punti Forza ai dadi, a cui il difendente aggiungerà anche i Punti Castello. Il confronto verrà regolato come il combattimento normale. Il secondo caso invece si divide in due fasi: attacco a distanza e ravvicinato.

L'attacco a distanza è una fase dell'attacco combinato in cui l'attaccante compra un Trabucco e il difendente, grazie alla protezione del castello, dispone dei propri Punti Forza come "punti vita". Con il Trabucco l'attaccante ha 3 lanci di dado per diminuire i Punti Castello e/o i Punti Forza del difendente. Dopo ogni lancio l'attaccante deve aggiornare il conteggio dei suoi tiri, mentre il difendente deve aggiornare i suoi Punti Castello e/o Punti Forza. Dopo i 3 lanci l'attaccante deciderà se procedere con un attacco ravvicinato o passare a quello diretto.

5 Punti Forza difendente prima dei lanci attaccante

risultati D6 attaccante **3 6 4**

difendente perde 1 Punto Castello e 1 Punto Forza

Attaccante

Attacco a distanza 3 lanci

4 \rightarrow -1 Punto Castello difendente
5 \rightarrow -1 Punto Castello difendente
6 \rightarrow -1 Punto Forza difendente

Difendente

Attacco a distanza

4 \rightarrow -1 Punto Castello
5 \rightarrow -1 Punto Castello
6 \rightarrow -1 Punto Forza

L'attacco ravvicinato è una fase dell'attacco combinato in cui l'attaccante ottiene la Torre mobile usando la figura Ingegnere e deve considerare i propri Punti Forza come dei "punti vita", cosa che il difendente continuerà a fare. Ora l'attaccante dispone di 5 lanci di dado a cui sommerà un Bonus +2 mentre il difendente dovrà rispondere con il proprio dado aggiungendo i Punti Castello rimasti. Chi ottiene la somma inferiore perde 1 Punto Forza e dovrà aggiornare il conteggio sulla rispettiva sezione della cartella per l'assedio. La differenza maggiore o uguale a 5 toglie 2 Punti Forza mentre il pareggio toglie 1 Punto Forza ad entrambi.

Attacco ravvicinato

5 lanci + risultato inferiore -1 Punto Forza

ATTACCANTE

Bonus Torre mobile 2 + 5 + 3 + 2 Bonus Punti Castello

lancio dadi

7 a 5

il difendente perde 1 Punto Forza

nell'attacco ravvicinato calano solo i rispettivi Punti Forza

nell'attacco ravvicinato i Punti Castello non calano mai

DIFENDENTE

Attacco ravvicinato risultato inferiore -1 Punto Forza

Al termine dei 5 lanci l'**assedio combinato** sarà concluso. Se il difendente avrà conservato almeno 1 Punto Forza sulla Sede Podestaria, essa rimarrà a lui. Successivamente entrambi i contendenti dovranno ripristinare le rispettive pedine in base ai Punti Forza conservati. A quel punto, inevitabilmente, si potrà attaccare di nuovo la Sede Podestaria tramite l'**assedio diretto**.

Sia che si parli di **assedio diretto** che di **assedio combinato**, se l'attaccante eliminerà tutte le pedine o azzererà i Punti Forza del difendente, potremo parlare di assedio vinto. A questo punto l'attaccante avrà conquistato la Sede Podestaria e riceverà immediatamente:

- 2 Fanti bonus (o 1 Arciere) da posizionare sulla Sede Podestaria
- 4 monete bonus da usare anche subito

CAMBIO ORDINE TURNO

Il cambio di ordine turno avviene alla fine dell'intera mano, cioè quando tutti hanno giocato il loro turno. In ordine dal 5° al 1°, viene chiesto di comprare il 1° posto per 1 Moneta. Nel caso in cui:

- 1 solo giocatore accetti, lui passa al 1° posto e gli altri scalano di 1 posizione.
- 2 o più giocatori accettino, questi tirano il D6 per stabilire l'ordine fra loro. Gli altri scalano di 1 posizione.
- tutti accettino, ognuno tirerà il D6.
- due o più giocatori pareggino, si effettuerà un ulteriore lancio per spargliare.
- nessuno accetti, l'ordine di gioco rimane invariato.

Nei lanci del D6 vale il risultato più alto.

Ogni moneta spesa in questa fase andrà riposta fuori dal gioco.

BUON DIVERTIMENTO

Per una migliore consultazione del regolamento seguite le tre colorazioni in base alle esigenze:

Regole

Manovre

Nozioni



COMPAGNIE DI VENTURA

Compagnia dell'Ascia, è in grado di impedire la ritirata ad un avversario al quale hai dichiarato l'attacco.

Compagnia del Fuoco, è capace di effettuare una ritirata senza subire alcuna perdita dopo aver ricevuto una dichiarazione di attacco.

Compagnia della Mezza Luna, dopo aver subito un'invasione può attaccare subito le pedine dell'invasore da un proprio comune confinante.

Compagnia del Cinghiale, dopo aver occupato un comune vuoto, da esso può attaccare un comune confinante.

Compagnia della Torre, è in grado di spostare un proprio fortino costruito in un comune, posizionandolo in un altro di proprio possesso.

Compagnia della Quercia, prima di difendersi da un attacco può decidere quante pedine usare.

Compagnia del Drago, dopo aver costruito 1 fortino per 2 monete, ne può costruire un altro spendendo solo 1 moneta.

Compagnia dei Pugnali, durante un combattimento può lanciare il D6 e confermarlo o annullarlo a propria discrezione, ma in caso di annullamento rimane obbligato a lanciare di nuovo e a confermare il lancio.

CASATE

Carraresi, appartenenti alla famiglia dei Da Carrarra. Come Podesteria iniziale potranno occupare Este, Galzignan o Vighizuol. Come nemici giurati avranno Scaligeri ed Estensi.

Scaligeri, appartenenti alla famiglia dei Della Scala. Come Podesteria iniziale potranno occupare Lignano, Cologna o Montagnana. Come nemici giurati avranno Carraresi e Visconti.

Estensi, appartenenti alla famiglia dei Da Este. Come Podesteria iniziale potranno occupare Este, Monte Selce o Castel Baldo. Come nemici giurati avranno Carraresi ed Ezzelini.

Ezzelini, appartenenti alla famiglia dei Da Romano. Come Podesteria iniziale potranno occupare Montagnana, Galzignan o Monte Selce. Come nemici giurati avranno Estensi e Visconti.

Visconti, appartenenti alla famiglia dei Visconti. Come Podesteria iniziale potranno occupare Cologna, Lignano o Castel Baldo. Come nemici giurati avranno Scaligeri ed Ezzelini.





FIGURE

Le figure si possono giocare durante il vostro turno o quando venite attaccati nei turni altrui. In fase di dichiarazione delle ricompense è possibile ricevere tutte le figure consentite dai vostri slots liberi, ma è consentito giocarne 1 sola per turno. Dopo averla giocata andrà riposta lontano dal gioco.

Eroe trasforma 1 vostra pedina in una con 1 Punto Forza in più, purchè durante il vostro turno non sia già stata composta. E' consentito trasformare 1 sola pedina durante il vostro turno. La pedina trasformata rimane sulla mappa anche dopo il vostro turno.

Comandante scompone 1 Arciere o 1 Cavaliere ottendo due pedine di livello inferiore. Il loro valore varierà in base a quello della pedina che si vuole scomporre. Le pedine trasformate rimangono sulla mappa anche dopo il vostro turno.

Stratega concede 1 punto bonus da aggiungere al dado durante un solo combattimento, e si esaurisce al termine di esso, indipendentemente dall'esito.

Mercenario, pagando 1 moneta, sposta 1 Fante avversario in un vostro comune confinante, trasformandolo in 1 Fante del vostro colore. La pedina spostata rimane vostra anche dopo il termine del vostro turno.

Ingegnere concede 1 Torre mobile per effettuare l'attacco ravvicinato durante l'assedio al castello avversario. Si tratta di 5 lanci di D6 con un bonus aggiuntivo di +2 su ciascun lancio. Il bonus si esaurisce al termine dell'assedio, indipendentemente dall'esito.

Navigatore passa attraverso i blocchi avversari lungo i fiumi, può sbarcare anche in prossimità dei ponti e permette di effettuare un'invasione via fiume se il comune di sbarco è sprovvisto di Castello o Fortino. L'abilità si esaurisce al termine del movimento.

Esploratore concede 1 azione aggiuntiva durante il vostro turno. L'abilità si esaurisce al termine del movimento.

Vescovo duplica 1 risorsa che già possiedi, permettendo di coprire un'eventuale carenza nel Gestionale. L'abilità si esaurisce dopo il beneficio ottenuto.

SCALABILITÀ

4 giocatori

Modificare il requisito descritto nella Carta Casata: concedere un massimo di 2 Podesterie ad 1 solo "nemico giurato" fra i due in elenco.

3 giocatori

Aumentare a 24 il numero dei soldati di partenza (15 Fanti, 6 Arcieri e 3 Cavalieri) e all'inizio ogni giocatore dovrà occupare 8 comuni divisi in due mani di gioco. Vince il primo che possiede 15 comuni assegnati a 5 proprie Podesterie, senza considerare nessun "nemico giurato". Per il resto potrete seguire il presente regolamento.

2 giocatori

Escludere interamente le podesterie di Galzignan e Monte Selce dalla mappa giocabile, occupandone i territori con i soldati di un colore escluso dalla partita. Vince il primo a possedere 9 comuni assegnati a 3 proprie Podesterie, senza considerare nessun "nemico giurato". Per il resto potrete seguire il presente regolamento.

