



ANNO DOMINI 1227

CROCE E AQUILA

La contesa tra Papa Gregorio IX e l'imperatore
Federico II di Svevia. Diciotto reami. Soldatini di
peltro su pergamena. Dadi di ferro.

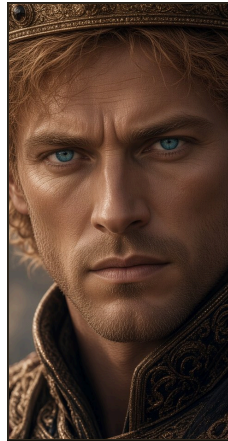
REGOLAMENTO

Due giocatori. Chiesa contro Impero. Carta. Un'ora.

COSA STA SUL TAVOLO



Gregorio IX



Federico II



Templari



Teutonici



Ospitalieri

- Plancia con 18 reami
- Elenco dei vicini
- Standee: papa 85 mm, imperatore 85 mm, tre ordini 65 mm
- Carta Antipapa (resta all'imperatore, non si colloca)
- Dadi: fino a tre D6 per giocatore
- Foglietto per i numeri delle truppe

Stagno e STL restano chiusi. Oggi vale solo il cartone.

SCHIERAMENTO

- 1 Il papa colloca il suo standee su Chiesa / Roma.
- 2 L'imperatore colloca il suo standee su Impero / Francoforte. Un secondo segnalino o lo stesso standee vale per la Sicilia — stesso giocatore, secondo campo.
- 3 I tre ordini stanno sulle loro sedi: Templari Francia meridionale, Teutonici Baltico, Ospitalieri Cipro. Nella prova non appartengono a nessuno finché qualcuno non entra nel loro campo o li prende come alleati. Più semplice: nella prima prova gli ordini restano neutri e immobili.
- 4 Tutti gli altri reami sono neutri. Chi attacca un campo neutro combatte contro il numero iniziale dell'elenco (Francia 50, Inghilterra 36, ...). Il neutro difende, non attacca.
- 5 Truppe iniziali dei giocatori obbligatori: Imperatore 60 divisi su Impero e Sicilia (per la prova: 45 Impero, 15 Sicilia). Papa: 50 sulla Chiesa.

TURNO DI UN GIOCATORE

Una sola delle tre azioni:

- 1 Muovere — truppe in un campo proprio o vuoto e vicino. Solo i vicini dell'elenco. Mare solo dove c'è «(Mare)».
- 2 Attaccare — un campo vicino dell'avversario o di un neutro.
- 3 Carta — l'imperatore può giocare la carta Antipapa. Il papa in questa prova non pesca carte.

Poi tocca all'altro.

COMBATTIMENTO

- 1 Entrambi dicono con quanti combattono. Almeno 1 deve restare nel campo di partenza, se il campo è proprio.
- 2 Valore: soldato = 1. Cavaliere (ordine) = 2.
- 3 Dadi: attaccante al massimo 3, difensore al massimo 2.
- 4 Il più alto contro il più alto, poi il secondo contro il secondo. In parità vince il difensore.
- 5 Ogni confronto perso: attaccante -1 soldato, difensore -1 soldato (ordine -1 cavaliere).
- 6 Bonus del difensore: se ha più valore di combattimento, +1 su ogni dado. Il doppio o più: +2.
- 7 Il combattimento procede a round finché un lato sgombera il campo o è distrutto. Chi sgombera ritira solo verso vicini propri.

ANTIPAPA NELLA PROVA



Antipapa

Nessuna figura. Nessun campo.

Una volta per partita l'imperatore può posare la carta scoperta.

Effetto per la prova (piccolo, perché non mangi il gioco): in questo round e nel successivo il papa non può attaccare la Sicilia.

Poi la carta esce dal gioco.

Se l'effetto è troppo debole o troppo forte: barrate, riscrivete una frase.

VITTORIA NELLA PROVA

- L'imperatore entra a Roma. Vittoria imperiale.
- Il papa entra a Francoforte, oppure Sicilia e Francoforte — per la prima prova basta Francoforte. Vittoria papale.
- Dopo 8 round a testa: chi tiene più capitali (Roma, Francoforte, Palermo, più capitali neutre conquistate) vince. Parità: chi ha più truppe.
- Conquistare un neutro conta. Chi prende una capitale neutra scrive il nome sul foglietto.

COSA ANNOTATE DOPO IL ROUND

Solo questo:

- Quale confine è sembrato sbagliato?
- La Sicilia era troppo lontana, troppo vicina, troppo vuota?
- La carta Antipapa ha cambiato qualcosa — o stava solo lì?
- Misura degli standee: eroe 85 mm accanto a ordine 65 mm — caduto? Troppo grande per il campo?

Barrare sull'elenco dei vicini vale come regola. Non discutere, scrivere.

COSA NON TESTATE

- 18 giocatori umani
- Alleanze su tre round
- Carte di crociata e scomunica del papa
- Vera fusione in stagno

Arriverà quando Chiesa contro Impero su carta avrà tenuto un'ora.

Progetto didattico. Non commerciale. Idea: Diego. Realizzato con Grok Build.