

La Guerra di Gradisca 1615-1617

Errata e Chiarimenti

Europa Simulazioni, 28/03/2018

[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 Fortu 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.”

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:** 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 sovrammassamento 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 sovrammassamento.

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? Gisuto?

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.

Variante:

La carta # 22 San Marco! è stata un'aggiunta successiva al progetto, quando ci siamo resi conto che ... gli austriaci erano troppo forti per battere i veneziani.

Nel caso in cui si ritenga che, al contrario, i Veneziani abbiano un eccessivo vantaggio, si usi la seguente variante:

La carta # 22 non deve essere considerata "Obbligatoria", mentre le altre restrizioni ("Gioca solo dopo ..." e "Rimuovi quando usata") sono mantenute. Inoltre, aggiungi +2 PV al giocatore austriaco.

The War of Gradisca 1615-1617

Errata and Clarifications

Europa Simulazioni, 28/03/2018

[Special thanks to Rob Winslow and Jean-François Morel]

Errata:

Rule 13, fifth sentence, must be updated like this: "When a player's unit(s) enters an area free of enemy units (or is in such an area after a successful field combat) with an opponent's booty marker, the marker is uncovered and removed from the map."

Forts (Advanced Game): Only 2 per area, not 3

Card 11: the text should refer to card 31, not 36

Card 24: read: "... Half (rounded up) of the units in good order in the areas are Disorganized, owning player's choice."

Clarifications:

- **Rule 5.1 point b):** the only cards that can be played during an activation by the opponent player are cards #20 and #28. The opponent player can play any of them at any time he sees fit during the active player's activation [Old hands note: these are at all effects "Response cards"]
- **Rule 7.4.2:** second sentence of 7.4.2: the "adjacent area" should read "adjacent Fortress area"
- **Rule 13:** Booty markers are placed randomly, hidden, and no player can look at any of them; no one knows nothing of them at start, in few words
- **Rule 19.1:** reduction to Fire values due to Difficult terrain does apply to attacking Commanders too
- **Rule 21:** should read: '... if supplied Austrian units occupy the "Rubia" area'
- **Rule 22 Army Morale:** If in the "Yellow" section, can commanders still pull additional units into the combat (rule 17)? **NO!**
- **Rule 23:** if the raid is not successful but doesn't fail, units can keep moving/raiding. **The only case that units must stop is when a six is rolled, that is the Raid fails.**
- **Rule 24 The Camp:** the Camp cannot retreat from a Field Battle.
- **Rule 25.2:** "...they may retreat from the area from which entered,..." should read as "... they may retreat TO the area ..."
- **Rule 26:** the "indicated" date is that written on the card.

Questions:

1) Card #36 "Venezia vuole la vittoria", the three units that have to be placed in Palma, should be taken from the units on map, correct?

This is explained in Rule 12, penultimate sentence:

"Units caused to enter the map by a card are normally taken from the reinforcements (which stay on the flag of each army, on the map), unless differently stated on the card."

Apply strictly this rule.

2) 7.4.1 Fortress bombardment. It is written that some markers are used to upgrade the Level of a Fortress. But I do not think there are any such markers.

They are the ones with a number in a circle and a fortress destroyed in the background. They are used when the Fortress is damaged or rebuilt.

3) 7.4.1 Fortress bombardment. If there is more than one unit, do they fire all of them? And if for example you give 2 hits the level of the side of the Fortress will decrease by 2 instead of 1?

Yes and yes.

4) 7.4 Bombardment. Do the "Guastatori" and the Artillery units work together ONLY when they are inside a Fortress to Bombard the besiegers (7.4.2)?

No, always, every time they fire. Note: when an Artillery unit is not accompanied by a *Guastatori* unit, its Fire Value is 1.

5) The card No. 1 "Expedition to Istria" has red color around No. 1. Does it mean something?

Yes, it is one of the four cards that the Venetian player must have in his hands at the beginning of the game. So at the

beginning of the game the Ven. must have card nr.1 + three other cards drawn from the deck [See the Scenario Instructions].

6) 11. Fortified Towns. In case of a Field Combat the defender benefits from 1 hit less (if there is a Fort - 2 hits). But if the defender is eliminated or is forced to retreat the fortified town is destroyed?

Yes, if there is no Fort. Otherwise only the Fort [See Rule 11, last sentence]

7) 20. Recovery: Does this allow a recovered unit to also move/raid? Or does this automatic recovery complete their turn? (Assume they can move/raid).

No. Basic Rule 5.1 is still in effect: "When any unit in a zone is activated, it can do any one of the following operations: ... * Recover from Disorganization". So a unit which recovers cannot do anything else.

8) 23. Raids (Locations): I'm a bit confused by this. Can only named areas be raided?

No. The English rules need in effect a little rewording:

"The Venetian player's area of possible raids include: the areas on the map with a green background to the east of Gradisca (basically the Contado di Gorizia, the whole Carso and Istria), Tarvis, the areas adjacent to the river Lisonzo and [the area] V.Natisone.

The Austrian player can raid all areas with a name on the map west of Gradisca; in addition, Sagrado, Monfalcone, Muggia." (Muggia can be raided by either side).

9) 17. Commanders in Field Combat. If an infantry unit is within the leader's command span, can the leader pull it into the field combat if this movement would take 4 movement points (entering 2 areas with difficult terrain)

Command Span is two areas, but units so "recalled" move and pay terrain costs normally.

10) Assume disorganized units can be eliminated to take 1 "hit" from anything (event, overstacking, etc.), not just from battles?

Yes.

11) Can Commanders be flipped (or eliminated, if already flipped) to take a non-combat loss?

I think you refer to "card" losses: No, they cannot. The word "unit" on the cards must always be interpreted as "combat unit" (last sentence of Rule 12)

12) Is Gradisca adjacent to a river? Assume yes, but the map, technically, doesn't show this. Very important for card #24, Inondazione.

In reality yes of course. In game terms, no. The effect of the river is already taken into account by the walls of the Fortress. Gradisca has walls which are (and were) twenty metres high so the Isonzo cannot overflow into it.

13) If the Dutch landing is opposed, and they lose the battle, where do they retreat to?

Eliminated, in game terms. Actually, they are supposed to land in some other, more secure, Venetian harbour south of Monfalcone, but doomed not to arrive in time within the end of the war ...

14) I assume with card 1, if Austria takes a card when the Trieste command comes along, that is not an activation - correct?

Correct.

15) So, if Austria just takes cards with them, the Istrians won't be able to come on?

Yes, in theory this might cause an indefinite postponement of the Istrian command units. In practical terms, I don't think it may happen. I can be wrong, though ...

16) I assume that where the card is dated, 'after' means 'including the stated date' - correct?

No. Exactly after, not included the date.

17) I assume that single step units, eg "CER", if affected by a plague card for example, die instead of being disorganised - correct?

Correct.

18) Any suggestion of how to play with teams?

Two players hold the Venetians. Two players hold the Austrians. Before play begins, players decide which Commands of their army they will lead for the rest of the game.

When a Command of his own is drawn, that player activates his Command, playing the cards of his side as he wants. or draws a card.

The two Venetians players should not talk to each other during play (to simulate bad coordination in the Venetian command).

When events involve units of both "parties" of a single army, the effects should be equally distributed between the two parties, if possible. When a quarrel raises, roll a die to decide. Victory is anyway of the Venetian team or the Austrian team as a whole (not of single players).

19) I assume that 'units' - eg for plague cards - include artillery and engineers - correct?

Yes, all combat units, those ones included.

20) I assume that card 20 can be played even if the enemy uses a bridge to cross the river - correct?

Yes.

21) Finally, just to be sure, all a unit without attack supply can do are these two things (units in fortresses or Trieste excepted):

1. Move into areas without enemy units.

2. Be called into battle by a commander.

Is that correct?

I would add:

3. "Raid" with less than three units in an eligible area without enemy units.

22) I understand it for Raid, but did I miss something about field combat? That is, may 1 or 2 units without attack supply initiate a field combat ON PURPOSE (not just because they became disrupted during a Raid)?

Yes, they can. "Units intending to do the following operations must have attack supply in the area where they are activated: Field Combat (Rule 7.1), or Raid (Rule 23), with three or more combat units, ...". That "with three or more combat units" refers to both Field Combat and Raid. Attack Supply is thought as preparation of bigger military operations only.

23) Am I right that once a fortress wall is breached, it can't be rebuilt (either by the occupant or - if the fortress is invaded - by the new owner)?

On the contrary, it can always be rebuilt. There is nothing to prevent it.

24) To verify stacking limit, should we take into account each type of unit or the sum of the units present in the zone? In other words, is there an overstacking situation in a zone where there is, for exemple, 4 cavalry units and 3 infantry units ?

All types of units in one count. In your example, yes, there is overstacking.

25) Can a light cavalry unit move through two successive zones with enemy units in an incursion?

Not directly, it must first return to its "base" area before to do another Incursion. See Rule 25.2, second sentence. Here we need an update in the rules as 25.2 says "...they may retreat from the area from which entered,..." which does not mean anything. Should say "... they may retreat TO the area ...".

26) Same question for a Raid movement by a non light cavalry unit?

Yes, this is possible.

27) Under 19.1 "all attacking units with a Fire Value of 3 or more are reduced by one (1). All terrain effects are cumulative." Is this malus apply to commander?

Good question. Strictly speaking "units" in the game include Commanders and combat units. So the answer is yes.

28) Has the card#25 an impact on the two armies, or only to the opponent's one? In the first case, what is the point to play it?

It applies to both sides.

Epidemics/famine cards like that are used when a side sees an opportunity to strike a blow to the opponent side, even at the cost of disorganizing/losing some of his units.

As an example, the enemy side has a very concentrated army and yours is not. Another use is to weaken the Trieste garrison, before to attack it with units of the "Istria" corps (best if you have not played yet cards#1 and #2).

Each player must always consider the trade-off between keeping his army concentrated and strong, but subject to furious epidemics, or more scattered, but exposed to counterattack and slow to maneuver.

29) If a disorganized unit Raids and rolls a 6, is that unit eliminated, or does it just stay disorganized and can no longer move during that activation?

I would say the second.

30) Is it possible to fire with an artillery unit at full potential and then to move the Guastatori unit?

Yes (we let things simple here). For Artillery to bombard at full potential, only the mere presence of a Gustatori unit in an area is required. Even if the Gustatori unit has been used to allow artillery firing at full potential, it can be subsequently activated.

31) So I assume the same rule shall apply for a Guastatori unit used for mining, couter-mining, fortress reconstruction or fort building? Isn't it?

No. Mining, countermining, fortress reconstruction, forts building require activation. All types of activations are listed in rule 5.1.

Variant rule:

Card#22 San Marco! was a later addition to the design, when we realized that ... the Austrians were too strong to beat for the Venetians (!).

In case you feel that, on the contrary, the Venetians have the edge, use the following variant rule:

Card#22 must not considered "Mandatory", while the other restrictions ("Play only after..." and "Remove when used") are maintained. Furthermore, add +2 VP to the Austrian player.