

## ΜΑΡΙΑ: Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΗΣ ΑΥΣΤΡΙΑΚΗΣ ΔΙΑΔΟΧΗΣ (1740-1748)

### ΞΕΚΙΝΗΜΑ: ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΜΜΑΧΙΕΣ

<b>ΜΑΡΙΑ ΘΗΡΕΣΙΑ</b>	<b>ΜΕΓΑΣ ΦΡΕΙΔΕΡΙΚΟΣ</b>			<b>ΛΟΥΔΟΒΙΚΟΣ XV</b>	
ΑΥΣΤΡΙΑ	ΠΡΩΣΙΑ	ΣΑΞΟΝΙΑ	ΠΡ.ΣΤΡΑΤΟΣ	ΓΑΛΛΙΑ	ΒΑΥΑΡΙΑ

	<b>ΣΥΜΜΑΧΙΑ Α</b>			<b>ΣΥΜΜΑΧΙΑ Β</b>	
<b>ΚΥΡΙΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ</b>	ΑΥΣΤΡΙΑ	ΠΡ.ΣΤΡΑΤΟΣ		ΠΡΩΣΙΑ	ΓΑΛΛΙΑ
<b>ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ</b>				ΣΑΞΟΝΙΑ	ΒΑΥΑΡΙΑ

**ΣΥΝΘΗΚΗ ΝΙΚΗΣ:** Μια δύναμη να τοποθετήσει όλους τους δείκτες νίκης στο χάρτη (οχυρά) και στα σημεία επικράτησης, ή να έχει το χαμηλότερο συνολικό χειμερινό σκορ το χειμώνα του 1744. Η Αυστρία κερδίζει όλες τις ισοπαλίες και η Γαλλία χάνει όλες τις ισοπαλίες.

	ΑΥΣΤΡΙΑ	ΠΡ.ΣΤΡΑΤΟΣ	ΠΡΩΣΙΑ	ΓΑΛΛΙΑ
<b>ΔΕΙΚΤΕΣ ΝΙΚΗΣ</b>	8 (5 στη Σιλεσία)	8	13 (2 στη Σιλεσία)	11

**ΦΥΛΛΑ ΣΤΡΑΤΟΥ:** Εκεί καταγράφονται οι αρχικές θέσεις των στρατηγών, της δύναμής τους στην αρχή και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (απόρρητο μέχρι τη μάχη), οι κάρτες που θα έχει κάθε δύναμη. Το φύλλο Χειμερινής Βαθμολόγησης χρησιμοποιείται το χειμώνα κάθε έτους.

**ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΓΥΡΟΥ:** Κάθε χρόνος (1741-44) αποτελείται από 3 ενεργές εποχές-γύρους και κλείνει το χειμώνα. Οι ενέργειες στις 3 εποχές-γύρους:

1. Πολιτική
2. Ουσάροι
3. Σειρά Γαλλίας & Βαυαρίας
4. Σειρά Πρωσίας & Σαξονίας
5. Σειρά Αυστρίας & Πρ. Στρατού

Στη σειρά των δυνάμεων, υπάρχουν 5 φάσεις:

- i. Νέες Κάρτες Τακτικής
- ii. Έλεγχος εφοδιασμού στρατηγών
- iii. Κινήσεις, κατακτήσεις, επανατοποθέτηση τρένων
- iv. Μάχες
- v. Αναδρομικές κατακτήσεις

**ΠΟΛΕΙΣ & ΟΧΥΡΑ:** Μια δύναμη ελέγχει όλα τα εντός συνόρων οχυρά που δεν έχουν ξένο δείκτη, καθώς επίσης και όλα τα εκτός συνόρων με δικό της δείκτη. Τα 9 εκλογικά οχυρά δίνουν από μία ψήφο στον κάτοχό τους στο Εκλογικό Συμβούλιο, για την Αυτοκρατορική Εκλογή. Στο ξεκίνημα, η Πρωσία τοποθετεί δείκτες στα οχυρά Liegnitz και Glogau και η Αυστρία στα άλλα πέντε οχυρά της Σιλεσίας, στις πόλεις Koln και Mannheim τοποθετούνται Γαλλικοί εκλογικοί δείκτες, ενώ στις πόλεις Mainz και Trier τοποθετούνται Αυστριακοί/Πρ. στρατού. Μόνο ένας στρατηγός ή ένα τρένο μπορεί να βρίσκεται σε μια πόλη, με εξαίρεση την ένωση 2 σύμμαχων στρατηγών.

**ΚΑΡΤΕΣ ΤΑΚΤΙΚΗΣ:** Οι τέσσερις τράπουλες (με φύλλα από 2 έως 10 και μπαλαντέρ που παίρνουν τιμή 1 έως 8), ανακατεύονται και χρησιμοποιούνται διαδοχικά, η μία μετά την άλλη. Κάθε δύναμη έχει έναν αριθμό καρτών στο ξεκίνημα και ένα «εισόδημα» καρτών κάθε γύρο. Οι κάρτες των συνεργαζόμενων δυνάμεων τοποθετούνται σε διαφορετικές στοίβες, δεν ανταλλάσσονται μεταξύ τους, και κάθε δύναμη χρησιμοποιεί κάρτες από τη δική της στοίβα τόσο για την πληρωμή, όσο και για τη μάχη και την πολιτική. Μια δευτερεύουσα δύναμη δε θα λαμβάνει κάρτες ανά γύρο (ούτε παραχωρήσεις από την κύρια συνεργαζόμενη δύναμη), αν το Κεντρικό Οχυρό της το κατέχει ο εχθρός. Οι κάρτες χρησιμοποιούνται από τις δυνάμεις μέσω της αξίας τους και του χρώματός τους και στη συνέχεια ξεσκαρτάρονται. Δεν υπάρχει όριο στον αριθμό καρτών που μπορεί να κρατά μια δύναμη. Όταν εξαντληθούν όλες οι τράπουλες, δημιουργείται νέα από τα σκάρτα των 2 τραπουλών με τα περισσότερα διαθέσιμα φύλλα.

	ΑΥΣΤΡΙΑ	ΠΡ.ΣΤΡΑΤΟΣ	ΣΑΞΟΝΙΑ	ΠΡΩΣΙΑ	ΓΑΛΛΙΑ	ΒΑΥΑΡΙΑ
ΚΑΡΤΕΣ ΣΤΟ ΞΕΚΙΝΗΜΑ	5	3	3	9	2	5
ΚΑΡΤΕΣ ΑΝΑ ΓΥΡΟ	5	3	1	3	4* (5)	2* (1)

*\*Υποχρεωτική παραχώρηση μίας κάρτας για όλο το έτος 1741, και κατ' επιλογήν της Γαλλίας για τα επόμενα έτη.*

**ΟΥΣΑΡΟΙ:** Οι 2 Ουσάροι ελέγχονται από την Αυστρία, παρενοχλούν τον εχθρικό εφοδιασμό και τοποθετούνται στη φάση Ουσάρων υπό τις εξής προϋποθέσεις: Α. Στο χάρτη της Βοημίας, Β. Το πολύ 4 πόλεις μακριά από έναν Αυστριακό στρατηγό, Γ. Σε μη κατειλημμένη πόλη. Σε επόμενο γύρο, η Αυστρία μπορεί είτε να επανατοποθετήσει τους Ουσάρους υπό τις παραπάνω προϋποθέσεις, είτε να τους αφήσει στην πόλη που βρίσκονται ήδη. Οι Ουσάροι δεν εμποδίζουν την κίνηση ή υποχώρηση στρατηγών και τρένων, αν διέλθει οτιδήποτε από την πόλη τους, αφαιρούνται από το χάρτη μέχρι τον επόμενο γύρο και την επανατοποθέτησή τους.

**ΣΤΡΑΤΗΓΟΙ:** Καθοδηγούν στρατεύματα κατ' ελάχιστον 1 σε αριθμό, έως το μέγιστο των 8 στρατευμάτων. Για κάποιους στρατηγούς ορίζεται διαφορετικό ελάχιστο στο ξεκίνημα. Ένας Πρώσος στρατηγός ξεκινά εκτός χάρτη, στην Αν. Πρωσία. Δύο στρατηγοί μπορούν να ενωθούν σε μια πόλη, μόνο αν ανήκουν στην ίδια ή σε συνεργαζόμενες δυνάμεις. Ο στρατηγός με το μικρότερο αριθμό τίθεται επικεφαλής της ένωσης. Αν οι στρατηγοί μιας μικτής ένωσης έχουν τον ίδιο βαθμό, μπορεί οποιοσδήποτε από τους δύο στρατηγούς να τεθεί επικεφαλής. Στρατηγοί της Αυστρίας και του Πρ. Στρατού μπορούν να ενωθούν μόνο με τη συγκατάθεση και των 2 δυνάμεων. Σε μια ένωση, ο ελάχιστος αριθμός στρατευμάτων είναι 2 και ο μέγιστος 16. Δύο στρατηγοί της ίδιας δύναμης που είναι ενωμένοι, μπορούν να ανταλλάξουν μεταξύ τους στρατεύματα, ακόμα και στη σειρά άλλης δύναμης. Στρατηγός που χάνει όλα τα στρατεύματα, αφαιρείται από το χάρτη, εκτός κι αν βρίσκεται σε μια ένωση με στρατηγό της ίδιας δύναμης και απομένουν τουλάχιστον 2 στρατεύματα, ώστε να γίνει η υποχρεωτική μεταφορά τουλάχιστον ενός στρατεύματος σε αυτόν.

**ΤΡΕΝΑ & ΕΦΟΔΙΑΣΜΟΣ:** Εφοδιάζουν στρατηγούς εκτός συνόρων. Ένα Πρωσικό τρένο ξεκινά εκτός χάρτη, στο δείκτη νίκης της Σιλεσίας. Ο εφοδιασμός των στρατηγών ελέγχεται στην αντίστοιχη φάση, στη σειρά κάθε δύναμης. Εντός συνόρων οι στρατηγοί έχουν πάντα εφόδια. Εκτός συνόρων, οι στρατηγοί χρειάζονται τρένο της δικής τους δύναμης, σε απόσταση το πολύ 6 πόλεων και ενδιάμεσα να μην παρεμβάλλεται εχθρικό τρένο ή στρατηγός. Αν ένας στρατηγός δεν εφοδιάζεται, αναποδογυρίζεται και έχει απώλεια ενός στρατεύματος. Αν βρίσκεται ήδη από προηγούμενο γύρο εκτός εφοδιασμού, μένει αναποδογυρισμένος και χάνει 2 στρατεύματα. Οι εκτός εφοδιασμού στρατηγοί μπορούν να κινηθούν κανονικά, αλλά δεν μπορούν να κατακτήσουν οχυρά. Όποιος στρατηγός επιστρέφει σε εμβέλεια εφοδιασμού, αναποδογυρίζεται ξανά όπως αρχικά (στη φάση ελέγχου εφοδιασμού). Παρενόχληση Ουσάρων: Οι εχθρικοί στην Αυστρία στρατηγοί, που έχουν παρεμβολή Ουσάρων στον εφοδιασμό τους, είναι υποχρεωμένοι να

πληρώσουν με κάρτες για να εφοδιαστούν, με κόστος ίσο με την απόσταση εφοδιασμού (αν πληρώσουν με κάρτες μεγαλύτερης αξίας, δεν έχουν επιστροφή της διαφοράς). Επίσης, στρατηγοί που εμποδίζεται ο εφοδιασμός τους από Ουσάρους, είναι υποχρεωμένοι να πληρώσουν ακόμα κι αν δεν έχουν κάρτες για να καλύψουν όλο το κόστος, άρα πρέπει να μείνουν χωρίς κάρτες και να δεχθούν και τις συνέπειες έλλειψης εφοδιασμού. Αν 2 στρατηγοί βρίσκονται σε ένωση και ο εφοδιασμός τους αποκόπτεται από Ουσάρους, το κόστος ανεφοδιασμού διπλασιάζεται, όπως επίσης και οι συνέπειες εφαρμόζονται και στους 2 αν μείνουν εκτός εφοδιασμού. Αν περισσότεροι του ενός στρατηγού έχουν παρεμβολή Ουσάρων και η αξία που πληρώνεται δε φτάνει για την αποκατάσταση του εφοδιασμού σ' όλους τους στρατηγούς, επιλέγεται από τη δύναμη στην οποία ανήκουν, ποιοι από τους στρατηγούς θα εφοδιαστούν και ποιοι όχι. Αν παρεμβάλλονται 2 Ουσάροι στο ίδιο μονοπάτι εφοδιασμού, το κόστος είναι το ίδιο με την περίπτωση που παρεμβάλλονταν ένας Ουσάρος.

**ΚΙΝΗΣΕΙΣ:** Κάθε δύναμη κινεί στη σειρά της, ένα-ένα διαδοχικά, όσους στρατηγούς και όσα τρένα επιθυμεί. Οι στρατηγοί κινούνται μέχρι 3 πόλεις ή μέχρι 4 πόλεις αν όλη η κίνησή τους βρίσκεται σε κεντρική οδό. Τα τρένα κινούνται μέχρι 2 πόλεις ή μέχρι 3 πόλεις αν όλη η κίνησή τους βρίσκεται σε κεντρική οδό. Στρατηγοί και τρένα δεν μπορούν να υπερπηδήσουν άλλο κομμάτι στην κίνησή τους, με 2 εξαιρέσεις: α. Οι Ουσάροι δεν εμποδίζουν την κίνηση και αφαιρούνται από το χάρτη, β. Τα εχθρικά τρένα μόνο (και όχι τα συμμαχικά) εξοντώνονται στο πέρασμα στρατηγών από την πόλη όπου βρίσκονται, αφαιρούνται από το χάρτη, και ο στρατηγός μπορεί να συνεχίσει την κίνησή του. Αν ενωθούν 2 στρατηγοί σε μια πόλη, σταματά υποχρεωτικά η κίνηση και των δύο. Αν ενωθούν ένας στρατηγός που βρίσκεται εντός και ένας εκτός εφοδιασμού, οι στρατηγοί παραμένουν γυρισμένοι με την όψη που είχαν ήδη. Οι στρατηγοί, έχουν τη δυνατότητα να κάνουν πορεία ελιγμού και να κινηθούν μέχρι 8 πόλεις, υπό τις εξής προϋποθέσεις: Α. Όλη η κίνηση να γίνει σε κύρια οδό, Β. Η κίνηση δε γίνεται να καταλήξει ή να περάσει μέσα από εχθρικό οχυρό, Γ. Η κίνηση δε γίνεται να καταλήξει ή να περάσει δίπλα από εχθρικό στρατηγό ή τρένο. Αν η πορεία-ελιγμός ξεκινά από εχθρικό οχυρό, αυτό δεν κατακτιέται. Μόνο οι Γάλλοι και οι Αυστριακοί μπορούν να κινηθούν από τη Φλάνδρα στη Βοημία και το αντίστροφο. Σε περίπτωση διαφωνίας μεταξύ Αυστρίας και Πρ. Στρατού για τη σειρά κίνησης στη Φλάνδρα, οι 2 δυνάμεις κάνουν εναλλάξ τις κινήσεις τους, με τον Πρ. Στρατό να κάνει την αρχή.

**ΕΠΑΝΑΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΡΕΝΩΝ:** Στη φάση κίνησης, μπορούν να επανατοποθετηθούν τρένα στο χάρτη, είτε αυτά έχουν προηγουμένως καταστραφεί, είτε επιδιώκεται η αλλαγή της θέσης τους. Η επανατοποθέτηση γίνεται υπό τις εξής προϋποθέσεις: Α. Κόστος: κάρτες αξίας 4 (δεν υπάρχει επιστροφή διαφοράς), Β. Η επανατοποθέτηση γίνεται μόνο σε Κύριο Οχυρό εντός συνόρων, όμως για τις κύριες δυνάμεις μόνο, η επανατοποθέτηση μπορεί να γίνει και στο Κύριο Οχυρό της συνεργαζόμενης δευτερεύουσας δύναμης, Γ. Το οχυρό αυτό δεν πρέπει να είναι κατειλημμένο από οποιοδήποτε κομμάτι (εξαιρέση οι Ουσάροι) και πρέπει να ελέγχεται από σύμμαχη δύναμη.

**ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΟΧΥΡΩΝ:** Στη φάση κίνησης, στρατηγοί εντός εφοδιασμού, μπορούν να κατακτήσουν εχθρικά οχυρά, όταν: Α. Περάσουν ή αρχίσουν την κίνησή τους από το εχθρικό οχυρό, Β. Το οχυρό είναι απροστάτευτο. Προστατευόμενο θεωρείται ένα οχυρό, όταν απέχει από αυτό το πολύ 3 πόλεις ένας στρατηγός της δύναμης που το κατέχει ή στρατηγός συνεργαζόμενης δύναμης, ακόμη κι αν παρεμβάλλεται κι άλλο κομμάτι μεταξύ του οχυρού και του στρατηγού-προστάτη. Με πορεία-ελιγμό δεν κατακτιέται σε καμιά περίπτωση εχθρικό οχυρό. Ένας στρατηγός, μπορεί να κατακτήσει και περισσότερα του ενός οχυρά στη φάση κίνησης.

**ΜΑΧΗ:** Η μάχη είναι υποχρεωτική για αντίπαλους στρατηγούς που βρίσκονται σε γειτονικές πόλεις, ακόμη κι αν ο ένας βρίσκεται στη Φλάνδρα και ο άλλος στη Βοημία. Σε περίπτωση πολλών μαχών, η σειρά τους αποφασίζεται από τη δύναμη που κινήθηκε. Στη μάχη οι δυνάμεις αποκαλύπτουν αρχικά τον αριθμό των στρατευμάτων τους. Η δύναμη που υπολείπεται, έχει το δικαίωμα να ρίξει μια κάρτα τακτικής, χρώματος ίδιου με αυτό της πόλης στην οποία βρίσκεται ο στρατηγός, με στόχο να ανατρέψει τη διαφορά με την αξία της κάρτας. Στη συνέχεια, κάρτα μπορεί να ρίξει η δύναμη που υπολείπεται με τα νέα δεδομένα, για να αλλάξει ξανά η διαφορά (δηλαδή θα ξαναρίξει κάρτα η ίδια δύναμη, αν με την πρώτη κάρτα δεν ανέτρεψε την αρχική διαφορά). Αν η διαφορά ισοφαριστεί και πάει στο 0, το δικαίωμα για να παιχτεί κάρτα περνά στη δύναμη που μόλις ισοφαρίστηκε. Σ' αυτήν την περίπτωση, είναι υποχρεωτικό να παιχτεί κάρτα, αν η δύναμη έχει κάρτα αυτού του χρώματος (δεν είναι υποχρεωτικό για μπαλαντέρ). Η διαδικασία συνεχίζεται, μέχρι μια δύναμη να μην μπορεί ή να μη θέλει να παίξει άλλη κάρτα. Ο ηττημένος στρατηγός χάνει τόσα στρατεύματα όσα και η διαφορά στη μάχη και υποχωρεί τον ίδιο αριθμό πόλεων. Ο νικητής δε χάνει στρατεύματα και παραμένει στη θέση του. Αν η μάχη σταμάτησε ισόπαλη, καμιά δύναμη δε χάνει δυνάμεις ούτε υποχωρεί. Αν στην αρχή της μάχης η διαφορά είναι 0, ξεκινά ο επιτιθέμενος. Στη σειρά τους, η Αυστρία επιτίθεται πριν τον Πρ. Στρατό. Ενωμένοι στρατηγοί, μάχονται μαζί. Σε περίπτωση μικτής ένωσης, μπορούν να παιχτούν κάρτες από τη δύναμη που έχει το στρατηγό επικεφαλής, και οι απώλειες θα εφαρμοστούν στον κατώτερο στρατηγό. Αν ηττηθούν και δεν αρκούν τα στρατεύματα του κατώτερου στρατηγού για να εκπληρώσουν τις απώλειες, τότε θα υποστεί τις υπόλοιπες απώλειες ο στρατηγός επικεφαλής. Στρατηγός που υποχώρησε, απαγορεύεται να επιτεθεί ή να του επιτεθούν σε αυτήν τη φάση μάχης (στη σειρά της συγκεκριμένης δύναμης). Αν ένας στρατηγός γειτνιάζει με περισσότερους από έναν εχθρούς, είναι αναγκασμένος να τους πολεμήσει έναν έναν (αν φυσικά κρατά τη θέση του και δεν υποχωρεί). Αν περισσότεροι στρατηγοί γειτνιάζουν με έναν εχθρό, πρέπει να τον πολεμήσουν ένας ένας με τη σειρά (όσο ο εχθρός δεν ηττάται και δεν υποχωρεί).

**ΥΠΟΧΩΡΗΣΗ:** Ένας ηττημένος στρατηγός πρέπει να υποχωρήσει για να ολοκληρωθεί όλη η διαδικασία της μάχης. Η υποχώρηση επιλέγεται από το νικητή υπό τις εξής προϋποθέσεις: Α. Ο ηττημένος στρατηγός πρέπει να υποχωρήσει όλη την απόσταση που αντιστοιχεί στη διαφορά της μάχης, με κριτήριο τη μέγιστη δυνατή απομάκρυνση από το στρατηγό-νικητή, Β. Κατά την υποχώρηση, απαγορεύεται να περάσει από την ίδια πόλη δεύτερη φορά, Γ. Δεν μπορεί να διέλθει από πόλη όπου βρίσκεται άλλο κομμάτι, φιλικό ή εχθρικό (εξαιρέση οι Ουσάροι), Δ. Αν υποχωρήσει διαμέσου εχθρικού οχυρού δεν το κατακτά, Ε. Αν ηττήθηκε μια ένωση στρατηγών, αυτή δε χωρίζεται στην υποχώρηση. Αν ένας ηττημένος στρατηγός δεν μπορεί να υποχωρήσει όλη την απαιτούμενη απόσταση, χάνει όλα τα στρατεύματα και αφαιρείται από το χάρτη.

**ΑΝΑΔΡΟΜΙΚΗ ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ:** Στρατηγός που περνά από προστατευόμενο οχυρό στη φάση κίνησης, τοποθετεί δείκτη-ερωτηματικό. Αν μετά τη φάση μάχης το οχυρό είναι απροστάτευτο, κατακτιέται αναδρομικά, αλλιώς, αν παραμένει προστατευόμενο, το ερωτηματικό αφαιρείται και δεν αλλάζει ο κάτοχος του. Δεν είναι αναγκαίο ο στρατηγός που διήλθε από το εχθρικό οχυρό να είναι ο ίδιος που θα εμπλακεί σε μάχη για να υποχωρήσει ο εχθρικός-προστάτης στρατηγός.




**ΧΕΙΜΩΝΑΣ:** Επανερχονται στο χάρτη στρατηγοί που είχαν εξοντωθεί και στρατολογούνται νέα στρατεύματα, με την ίδια σειρά για τις δυνάμεις με την οποία γίνονται και οι ενέργειες στις υπόλοιπες εποχές. Οι στρατηγοί εισέρχονται δωρεάν, όμως πρέπει να τους ανατεθεί τουλάχιστον 1 στράτευμα. Τα νέα στρατεύματα κοστίζουν 4 σε αξία καρτών το καθένα, και μπορούν να ανατεθούν τόσο σε στρατηγό που ήδη υπάρχει στο χάρτη, όσο και σε κάποιον νεοεισελθόντα. Ένας στρατηγός μπορεί να επανατοποθετηθεί μόνο σε Κύριο Οχυρό εντός συνόρων, με την προϋπόθεση ότι δεν ελέγχεται από τον εχθρό και ότι η είσοδος του δε θα οδηγήσει σε παράνομη στρατηγών. Εχθρικό τρένο δεν εμποδίζει την είσοδο στρατηγού, καθώς το καταστρέφει ο στρατηγός με την είσοδό του. Αν δεν υπάρχει κύριο οχυρό εντός συνόρων που να πληροί αυτές τις προϋποθέσεις, δεν μπορεί να επανέλθει στρατηγός που βρίσκεται εκτός χάρτη. Επίσης, δεν






μπορεί να εισέλθει σε κύριο οχυρό δευτερεύουσας δύναμης (όπως γίνεται με τα τρένα). Τέλος, το χειμώνα, οι δυνάμεις καταγράφουν τη βαθμολογία τους, καταγράφοντας 1 πόντο για κάθε δείκτη τους εκτός του χάρτη. Η χειμερινή βαθμολογία κρύβεται στη συνέχεια ώστε να μην μπορεί να διαβαστεί, παρά μόνο στο τέλος του 12<sup>ου</sup> γύρου, αν δεν έχει ήδη επικρατήσει κάποια δύναμη. Τότε, η δύναμη με το χαμηλότερο άθροισμα χειμερινής βαθμολογίας, κερδίζει.

**ΔΕΙΚΤΕΣ ΝΙΚΗΣ-ΕΚΛΕΚΤΟΡΩΝ:** Οι δείκτες νίκης των δυνάμεων πρέπει να βρίσκονται είτε στο χάρτη είτε μπροστά τους (είτε στην «άκρη»), ώστε συνολικά να είναι ίσοι με τον αριθμό δεικτών που ορίστηκαν για την κάθε δύναμη στο ξεκίνημα. Δείκτες νίκης τοποθετούνται μόνο στις εξής περιπτώσεις: Α. Σε κατακτημένα οχυρά εκτός συνόρων, Β. Σε περίπτωση επανακατάκτησης οχυρού από τον εχθρό, μέσα στην επικράτεια σύμμαχης δευτερεύουσας δύναμης, Γ. Στη Σιλεσία. Κατακτήσεις οχυρών από δευτερεύουσες δυνάμεις, σημειώνονται με τους δείκτες της κύριας συνεργαζόμενης δύναμης, ακόμα και σε περίπτωση επανακατάκτησης οχυρού στην ίδια τους την επικράτεια. Κατακτήσεις οχυρών στην επικράτεια σύμμαχης κύριας δύναμης, δε σημειώνονται με δείκτες. Ειδική περίπτωση: Κατά την κατάκτηση των εκλογικών εδρών Trier, Mainz, Mannheim, Köln, αναποδογυρίζεται απλώς ο εκλογικός τους δείκτης ώστε να δείχνει τον νέο κάτοχο, χωρίς να τοποθετείται δείκτης νίκης. Η Αυστρία και ο Πρ. Στρατός έχουν κοινούς εκλογικούς δείκτες.

**ΚΑΡΤΕΣ & ΦΑΣΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ:** Ανακατεύονται ανά έτος και στοιβάζονται με χρονολογική σειρά. Μόνο οι κύριες δυνάμεις εμπλέκονται στην πολιτική. Αρχικά ανοίγουν 2 κάρτες με πολιτικά γεγονότα. Η δύναμη με την πιο πρόσφατη στρατιωτική νίκη αποφασίζει για το χρώμα που θα παιχτεί. Στον 1<sup>ο</sup> γύρο αυτό καθορίζεται τυχαία από το χρώμα της πάνω πάνω τακτικής κάρτας από τη στοίβα που είναι στο παιχνίδι (έπειτα η κάρτα αυτή ξεσκαρτάρεται). Οι δυνάμεις τοποθετούν κρυφά κάρτες τακτικής στην καρτέλα πολιτικής, ξεκινώντας με τη σειρά από αριστερά προς τα δεξιά, όπως είναι στην καρτέλα. Μια δύναμη μπορεί να επιλέξει να βάλει κάρτα άλλου χρώματος ή να μη βάλει καθόλου κάρτα στην καρτέλα. Στη συνέχεια ανοίγουν οι κάρτες. Όποια κάρτα (από αυτές που τοποθετήθηκαν σ' αυτήν την πολιτική φάση) δεν είναι του ορισμένου χρώματος, επιστρέφει στη στοίβα της δύναμης, (χωρίς τις κρατημένες κάρτες από προηγούμενους γύρους). Οι μπαλαντέρ μετρούν για 16 στην καρτέλα πολιτικής. Οι δυνάμεις αθροίζουν την αξία των καρτών που έπαιξαν σε αυτόν το γύρο και με όσες έχουν κρατηθεί από προηγούμενους γύρους. Η προτεραιότητα καθορίζεται από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο άθροισμα. Σε περίπτωση ισοβαθμίας, η προτεραιότητα δίνεται στη δύναμη που βρίσκεται πιο δεξιά στην καρτέλα πολιτικής. Αν μια δύναμη δεν έχει καθόλου κάρτες στην πολιτική φάση, δεν παίρνει σειρά προτεραιότητας ούτε ως τελευταία. Η σειρά προτεραιότητας δίνει τις εξής επιλογές στη σειρά της κάθε δύναμης: Α. Να κρατήσει τις κάρτες για την πολιτική επόμενων γύρων (όλες οι μέχρι στιγμής κρατημένες παραμένουν), Β. Να επιλέξει ένα από τα 2 πολιτικά γεγονότα (μόνο αν η κάρτα έχει πάνω το έμβλημα της συγκεκριμένης δύναμης) ξεσκαρτάροντας όλες τις κάρτες της στην καρτέλα, και να αποφασίσει αν θα εκπληρώσει (μερικώς/ολικώς-μετακίνηση δεικτών) ή όχι το γεγονός. Αυτή η διαδικασία ακολουθείται για όλες τις δυνάμεις που συμμετείχαν σ' αυτήν τη φάση πολιτικής με σειρά προτεραιότητας. Αν όμως επιλεχθούν και τα 2 πολιτικά γεγονότα, όσες δυνάμεις δεν είχαν προλάβει να πάρουν σειρά στην πολιτική φάση, παίρνουν όλες τις κάρτες τους από την καρτέλα πολιτικής πίσω στη στοίβα τους (**\*προαιρετικός κανόνας για καθυστέρηση ενός γύρου πριν την επιστροφή των καρτών στη διάθεση των δυνάμεων\***). Αν όλες οι δυνάμεις είχαν την ευκαιρία να διαλέξουν πολιτικό γεγονός και παρόλα αυτά κάποια πολιτική κάρτα περίσσεψε, σ' αυτήν την περίπτωση ξεσκαρτάρεται χωρίς καμία συνέπεια. Οι πολιτικές αλλαγές εφαρμόζονται αφού ολοκληρωθεί η πολιτική φάση (δηλαδή δεν εκκρεμεί εκτέλεση άλλου γεγονότος).

**ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ & ΣΗΜΕΙΑ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΗΣ:**

 ΜΕΙΩΣΗ/ΑΥΞΗΣΗ 1 ΚΑΡΤΑΣ ΑΝΑ ΓΥΡΟ	ΜΕΤΑΒΑΛΛΕΤΑΙ ΤΟ ΕΙΣΟΔΗΜΑ ΣΕ ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ. ΧΡΗΣΗ ΕΙΔΙΚΟΥ ΔΕΙΚΤΗ ΓΙΑ ΥΠΕΝΘΥΜΙΣΗ
 ΣΤΡΑΤΗΓΟΣ ΣΕ ΑΠΟΣΤΟΛΗ	ΕΝΑΣ ΣΤΡΑΤΗΓΟΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΨΕΙ ΤΟ ΧΑΡΤΗ ΚΑΙ ΝΑ ΜΕΤΑΤΕΘΕΙ ΣΤΗΝ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ. ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΤΡΑΤΗΓΟΥ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΗΔΗ ΕΚΤΟΣ ΧΑΡΤΗ, ΣΤΡΑΤΟΛΟΓΟΥΝΤΑΙ 2 ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΑ ΜΕ ΚΟΣΤΟΣ 8 ΚΑΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΣΤΡΑΤΗΓΟ ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ. Η ΑΠΟΜΑΚΡΥΝΣΗ ΑΠΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΥΜΒΟΛΟ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΡΑΤΗΓΟΥ ΑΠΟ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΤΟ ΧΑΡΤΗ, ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΟΥ ΓΕΙΤΝΙΑΖΕΙ. ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΕΙΛΗΜΜΕΝΗ ΑΠΟ ΑΛΛΟ ΚΟΜΜΑΤΙ, ΑΥΤΟ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΤΟΧΟ ΣΕ ΓΕΙΤΟΝΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ
 ΔΕΙΚΤΗΣ ΝΙΚΗΣ	Η ΕΥΝΟΗΜΕΝΗ ΔΥΝΑΜΗ ΤΟΠΟΘΕΤΕΙ 1 ΔΕΙΚΤΗ ΝΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΗ ΤΗΣ ΙΤΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΟΣΟ Η ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΔΕΝ ΑΛΛΑΖΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ
ΣΤΡΑΤΟΛΟΓΗΣΗ	ΜΕΡΙΚΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΕΠΙΤΡΕΠΟΥΝ ΑΜΕΣΗ ΣΤΡΑΤΟΛΟΓΗΣΗ ΝΕΩΝ ΣΤΡΑΤΕΥΜΑΤΩΝ, ΤΟΣΟ ΣΕ ΥΠΑΡΧΟΝΤΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΟΥΣ ΟΣΟ ΚΑΙ ΣΕ ΣΤΡΑΤΗΓΟΥΣ ΕΚΤΟΣ ΧΑΡΤΗ, ΜΕ ΑΜΕΣΗ ΕΠΑΝΑΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΤΟΥΣ, ΑΚΟΜΗ ΚΙ ΕΚΤΟΣ ΧΕΙΜΩΝΑ

ΕΠΙΚΡΑΤΗΣΗ	ΣΥΜΒΟΛΟ	ΣΥΝΘΗΚΗ
ΜΑΧΗ (0-2 ΔΕΙΚΤΕΣ)		Α. ΚΕΡΔΙΖΕΤΑΙ 1 ΔΕΙΚΤΗΣ: ΓΙΑ ΚΑΘΕ 3 ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ, Ή ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΩΛΕΙΑ ΕΝΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ ΣΤΡΑΤΗΓΟΥ ΜΕ ΛΙΓΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 3 ΑΠΩΛΕΙΕΣ. ΟΣΟΥΣ ΔΕΙΚΤΕΣ ΒΑΖΕΙ Ο ΝΙΚΗΤΗΣ, ΤΟΣΟΥΣ ΒΓΑΖΕΙ ΚΑΙ Ο ΗΤΤΗΜΕΝΟΣ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΜΙΑ ΜΑΧΗ Β. ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΤΡΑΤΗΓΟ ΠΟΥ ΕΞΟΝΤΩΝΕΤΑΙ ΑΠΟ ΕΛΛΕΙΨΗ ΕΦΟΔΙΑΣΜΟΥ, ΧΑΝΕΤΑΙ 1 ΔΕΙΚΤΗΣ Γ. ΓΙΑ ΔΕΙΚΤΕΣ ΠΟΥ ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΙ Ή ΧΑΝΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΔΕΙΚΤΕΣ ΤΗΣ ΚΥΡΙΑΣ ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ, ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΜΙΚΤΗΣ ΕΝΩΣΗΣ, ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ ΔΕΙΚΤΕΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ ΤΟΥ ΣΤΡΑΤΗΓΟΥ ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ
3 ΕΚΛΕΚΤΟΡΕΣ		ΜΕ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ $\frac{3}{4}$ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΛΟΓΙΚΕΣ ΕΔΡΕΣ: ΜΑΙΝΖ, ΤΡΙΕΡ, ΚΟΛΝ, ΜΑΝΝΗΕΙΜ, Η ΓΑΛΛΙΑ Ή Ο ΠΡ. ΣΤΡΑΤΟΣ ΚΕΡΔΙΖΕΙ 1 ΔΕΙΚΤΗ, ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΡΑΤΑ ΟΣΟ ΕΛΕΓΧΕΙ 3 ΑΠΟ ΤΙΣ 4 ΑΥΤΕΣ ΠΟΛΕΙΣ
ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ		ΚΕΡΔΙΖΕΤΑΙ 1 ΔΕΙΚΤΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΓΑΛΛΙΑ Ή ΤΗΝ ΑΥΣΤΡΙΑ, ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΚΗΣ ΕΚΛΟΓΗΣ
ΙΤΑΛΙΑ		ΚΕΡΔΙΖΕΤΑΙ 1 ΔΕΙΚΤΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΓΑΛΛΙΑ Ή ΤΗΝ ΑΥΣΤΡΙΑ, ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΙΣ ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΕΞΕΛΙΞΕΙΣ ΣΤΗΝ ΙΤΑΛΙΑ
ΣΙΛΕΣΙΑ		ΚΕΡΔΙΖΕΤΑΙ 1 ΔΕΙΚΤΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΣΙΑ ΟΤΑΝ ΠΡΟΣΑΡΤΗΣΕΙ ΤΗ ΣΙΛΕΣΙΑ, ΚΑΙ ΕΙΣΕΡΧΕΤΑΙ ΕΠΙΣΗΣ ΤΟ 2 <sup>ο</sup> ΤΡΕΝΟ ΤΗΣ ΠΡΩΣΙΑΣ ΣΤΟ ΧΑΡΤΗ

**ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ & ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ ΠΑΡΑΧΩΡΗΣΕΩΝ:** Πρόκειται για χορήγηση καρτών τακτικής, μόνο από κύριες δυνάμεις προς συμμάχους τους. Για την παραχώρηση καρτών απαιτείται συμβόλαιο, βάσει του οποίου μια κύρια δύναμη παραχωρεί σε ένα σύμμαχο εισόδημα μίας και μόνο κάρτας για το συμφωνημένο αριθμό γύρων. Ένα τέτοιο συμβόλαιο μπορεί να ακυρωθεί με τη σύμφωνη γνώμη και των δύο δυνάμεων που εμπλέκονται. Εξαιρείται η περίπτωση της υποχρεωτικής παραχώρησης κάρτας από τη Γαλλία προς τη Βαυαρία για τους 3 πρώτους γύρους, που δεν μπορεί να ακυρωθεί. Όλες οι δυνάμεις έχουν τη δυνατότητα να διαπραγματεύονται μεταξύ τους και να καθορίζουν με συμφωνίες τις ενέργειές τους, σε θέματα όπως η Αυτοκρατορική Εκλογή, πολιτικής, συμβολαίων παραχωρήσεων, τακτικών ελιγμών και μαχών, ανακωχής κλπ. Σε κάθε περίπτωση οι διαπραγματεύσεις πρέπει να είναι φανερές και οι συμφωνίες δεσμευτικές για τις 2 πλευρές. Απαγορεύονται οι ανταλλαγές καρτών (πέραν των συμβολαίων παραχωρήσεων) και η παραβίαση των κανόνων (πχ απαγορεύεται η αλλαγή κατόχου οχυρού ή η αλλαγή των συμμαχιών με διαπραγματεύσεις).

**ΕΚΛΟΓΙΚΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ & ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΚΗ ΕΚΛΟΓΗ:** Στις πολιτικές κάρτες του 1742 υπάρχει μία παραπάνω, αφού συμπεριλαμβάνεται η «Αυτοκρατορική Εκλογή». Στο γύρο που εμφανίζεται, μένει στην άκρη μέχρι το τέλος του γύρου και αντικαθίσταται από άλλη πολιτική κάρτα (ώστε να υπάρχουν δύο όπως σ' όλους τους γύρους). Όταν τελειώσει ο γύρος, ψηφίζουν οι 9 εκλέκτορες (οι κάτοχοι των 9 δεικτών στο εκλογικό συμβούλιο, αντίστοιχων των ψήφων του κατόχου κάθε εκλογικής έδρας). Η ψήφος είναι υποχρεωτική, η Αυστρία και ο Πρ. Στρατός (έχουν κοινούς εκλογικούς δείκτες) είναι υποχρεωμένοι να ψηφίσουν υπέρ του Φραγκίσκου Ι της Αυστρίας, ενώ οι υπόλοιπες δυνάμεις μπορούν να ψηφίσουν μεταξύ του Φραγκίσκου Ι της Αυστρίας και του Κάρολου Αλβέρτου της Βαυαρίας για το θρόνο της Αγ. Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας. Αν η Δρέσδη (Dresden) ανήκει στη Σαξονία, η δύναμη που ελέγχει τη Σαξονία στο τέλος του γύρου αποφασίζει για την ψήφο. Αν εκλεγεί ο Φραγκίσκος, η Αυστρία τοποθετεί ένα δείκτη νίκης στο σημείο επικράτησης του Αυτοκράτορα, αν εκλεγεί ο Κάρολος Αλβέρτος, δείκτη τοποθετεί η Γαλλία.

**ΠΡΟΣΑΡΤΗΣΗ ΤΗΣ ΣΙΛΕΣΙΑΣ:** Στο τέλος κάθε Πρωσικής σειράς που η Πρωσία ελέγχει όλα τα οχυρά της Σιλεσίας, έχει τη δυνατότητα να προσφέρει προσωρινή ειρήνη στην Αυστρία. Η ειρήνη αυτή μπορεί να γίνει αποδεχτή από την Αυστρία μόνο μια φορά και έχει ως συνέπεια:

- I. Η Σιλεσία θεωρείται Πρωσική επικράτεια (επάνοδος στρατηγών και τρένων στο Breslau)
- II. Αν η Σαξονία είναι σύμμαχος της Πρωσίας, ο δείκτης της στην πολιτική μετακινείται στο "S" και αυτόματα γίνεται ουδέτερη
- III. Όλοι οι δείκτες νίκης της Αυστρίας σε πρωσικό έδαφος αφαιρούνται όπως και οι μισοί δείκτες (κάτω στρογγυλοποίηση) της Πρωσίας σε αυστριακό έδαφος. Οι άλλοι μισοί, τοποθετούνται στην άκρη. Αυτοί θα αφαιρεθούν εντελώς, μόνο όταν κάποιος Πρώσος στρατηγός ή τρένο βγουν από την Πρωσία, μετά τη λήξη της εκεχειρίας
- IV. Η Αυστρία μεταφέρει τους στρατηγούς και τα τρένα που έχει στην Πρωσία και την Πολωνία στην κοντινότερη αυστριακή πόλη. Αντίστοιχα, η Πρωσία τους μεταφέρει στην κοντινότερη πρωσική πόλη (συμπεριλαμβανομένης της Σιλεσίας)
- V. Η Πρωσία τοποθετεί 1 δείκτη νίκης στο σημείο επικράτησης της Σιλεσίας και τοποθετεί το 2<sup>ο</sup> τρένο της δωρεάν σε οποιοδήποτε πρωσικό μεγάλο οχυρό
- VI. Η Πρωσία ουδετεροποιείται για τον επόμενο γύρο

**ΜΕΙΩΣΗ ΓΑΛΛΙΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ:** Στο τέλος κάθε Γαλλικής σειράς που η Γαλλία δεν έχει στρατηγό μέσα στο κύριο μέρος της Αυστρίας (Βοημία), έχει τη δυνατότητα να αφαιρέσει τους μισούς δείκτες της (κάτω στρογγυλοποίηση) από την Αυστρία και τους άλλους μισούς να τους τοποθετήσει στην άκρη. Αυτοί θα αφαιρεθούν εντελώς, μόνο όταν η Γαλλία ή η Βαυαρία κατακτήσει κάποιο οχυρό στο χάρτη της Βοημίας. Η Γαλλία δεν έχει τη δυνατότητα να επιδιώξει για δεύτερη φορά μείωση των στρατιωτικών επιχειρήσεών της.

ΑΠΟΣΤΑΣΙΑ ΤΗΣ ΣΑΞΟΝΙΑΣ: Μπορεί να επιτευχθεί με την προσάρτηση της Σιλεσίας, ενώ ακόμα μετακινείται ο δείκτης της στην πολιτική 1 προς τα δεξιά για κάθε δείκτη νίκης που αφαιρεί η Πρωσία από τα σημεία επικράτησης (ήττα σε μάχη, έλλειψη εφοδιασμού), ακόμα κι αν η Πρωσία πρέπει αλλά δεν έχει δείκτη να αφαιρέσει από σημεία επικράτησης. Η Αυστρία μπορεί να εμποδίσει τη μετακίνηση αυτή του δείκτη αν δεν την εξυπηρετεί. Από τη στιγμή που η Σαξονία εγκαταλείπει τη συμμαχία με την Πρωσία, ελέγχεται από την Αυστρία και η σειρά της είναι μαζί με την αυστριακή. Σε περίπτωση ουδετερότητας, ο Σάξονας στρατηγός και το τρένο επιστρέφουν στις αρχικές τους πόλεις, ξένοι δείκτες νίκης στη Σαξονία αφαιρούνται και ξένοι στρατηγοί ή τρένα μετακινούνται στην κοντινότερη δυνατή πόλη εντός συνόρων (Γάλλοι στρατηγοί και τρένα μπορούν να τοποθετηθούν στη Βαυαρία). Η Σαξονία συνεχίζει να λαμβάνει κάρτες τακτικής και να έχει τη δυνατότητα στρατολόγησης, ωστόσο ο στρατηγός και το τρένο της δεν μπορούν να βγουν εκτός συνόρων, δε γίνεται να συμμετάσχουν σε μάχη, κι ακόμα δεν είναι εφικτό ξένη δύναμη να εισβάλλει στη Σαξονία ή να εντοπίσει μονοπάτι εφοδιασμού μέσα από τα εδάφη της. Σε περίπτωση συμμαχίας με την Αυστρία τα αυστριακά τρένα μπορούν να εισέρχονται στη Δρέσδη, ο Σάξονας στρατηγός και το τρένο παραμένουν στη θέση τους, με μοναδική εξαίρεση ο στρατηγός να είναι ενωμένος με Πρώσο στρατηγό, περίπτωση κατά την οποία η Αυστρία μετακινεί το Σάξονα στην κοντινότερη άδεια πόλη. Οι ξένοι δείκτες νίκης στη Σαξονία παραμένουν. Στο εξής η Σαξονία θα έχει εισόδημα 2 τακτικών καρτών ανά γύρο και θα ενεργεί στη σειρά της Αυστρίας. Είναι δυνατό η Σαξονία να αλλάξει στρατόπεδο στον ίδιο γύρο (με την αφαίρεση 2 πρωσικών δεικτών νίκης). Σε αυτήν την περίπτωση, θα ενεργήσει 2 φορές στον ίδιο γύρο, χωρίς όμως να λάβει δεύτερη φορά κάρτες.

ARENBERG: Ο Arenberg θεωρείται πάντοτε εντός εφοδιασμού στην ολλανδική επικράτεια, δέχεται εφοδιασμό από το τρένο του Πρ. Στρατού, και έχει τη δυνατότητα να επανατοποθετηθεί σε ολλανδικό μεγάλο οχυρό.

Μετάφραση: Γιάννης Σκαλτσάς