

MARIA

1. הערות כלליות.

- מריה הוא משחק ל-2-3 שחקנים, המבוסס על המלחמה באוסטריה בין השנים 1740-1748. ניתן לשחק את המשחק בשני דרכים, המשחק הבסיסי ("הדרכת") שכולל 9 סיבובים, ואורך כ-90 דקות, וכן המשחק המתקדם הכולל חוקים מלאים, ונמשך 3-5 שעות.
- פרקים 1-13 כוללים חוקים למשחק בשלושה שחקנים, שטובים לשני דרכי המשחק. פרקים 15-23 כוללים חוקים למשחק המלא. בחלק מהמקרים בפרקים 1-13 ישנם חוקים המתאימים רק למשחק המלא, ליד אלו תופיע הערה מתאימה. בחלק האחרון יש הוראות מתאימות לווריאנט בשני שחקנים.
- תנאי הניצחון למשחק הבסיסי מופיעים בסעיף 14, ותנאי הניצחון למשחק המלא מופיעים בסעיף 23.
- המשחק כולל:
 - o לוח משחק/מפה
 - o לוח פוליטי
 - o סמני גנרלים ופרשים (hussars)
 - o לוחות צבא 5
 - o סמני צבאות
 - o קלפים מחולקים ל 4 חפיסות קלפי טקטיקה של 8 קלפים כל 192 אחת.
(קלפי לאום (אנגלי וגרמני X2 קלפים פוליטיים, 6 25
 - o לוחות עזרה לשחקן 3
- דסקיות גנרלים בשישה צבעים, 10 קוביות אספקה בשישה צבעים, 20 2 פרשים.

2. השחקנים

- השחקנים תופסים את מקומם של מריה, פרידריך ולואי ה-15, ושולטים בכוחות הבאים:
 - o (מריה - אוסטריה (לבן).

- o (פרידריך- פרוסיה (כחול), סקסוני (ירוק), והצבא הפרגמטי (אפור
- o (לואי ה-15 - צרפת (אדום), בוואריה (כתום

הערה היסטורית - הצבא הפרגמטי היה מורכב מחיילים מאנגליה, הולנד, ונסיכות הנובר

- אוסטריה, פרוסיה, צרפת, והצבא הפרגמטי, הם מדינות מרכזיות (להלן ("מעצמות")), כאשר בוואריה וסקסוני הם כוחות משניים (להלן "מדינות
- הכוחות הללו הינם בעלי ברית אחד עם השני:
 - o צרפת, בוואריה, פרוסיה, וסקסוני
 - o אוסטריה והצבא הפרגמטי
- כוחות שאינם בעלי ברית הינם אויבים
- כוחות אלו משתפים פעולה ועובדים יחדיו:
 - o צרפת ובוואריה
 - o פרוסיה וסקסוני
 - o אוסטריה והצבא הפרגמטי

הערה חשובה - ניתן לראות שפרידריך הינו "סכיזופרני", כאשר הוא משחק את פרוסיה וסקסוני הוא האויב של אוסטריה, אבל כאשר הוא משחק את הצבא הפרגמטי הוא בעל ברית של אוסטריה. אבל אל דאגה...זה עובד

3. אביזרי המשחק

3.1 כלי המשחק

- לכל צבא יש גנרלים וקרונות אספקה, שני אלו יקראו להלן כלים. "לאוסטריה יש גם שני פרשים, אלו לא נחשבים "כלים
- לכל גנרל יש שם ודרגה. (לפני המשחק הראשון כמובן שיש להדביק את המדבקות על הדסקיות המיועדות על פי צבען...בכל זאת אלו הוראות (...לאמריקאים
- הסמנים במשחק (יש קושי להעתיק את התמונות אבל הם די ברורים) סמני ניצחון, סמן תורות, סמנים פוליטיים ועוד

3.2 לוח המשחק והחלוקה הפוליטית

- הלוח כולל שני חלקים, החלק הפלנדרי (שמאל, כולל בין היתר את (צרפת), והחלק הבוהמי (ימין, כולל בין היתר את פרוסיה ואוסטריה

- רשת של קווים אופקיים ואנכים מחלקת את הלוח ל 44 אזורים, כל אזור מסומן באחד מארבעה סימני חפיסת הקלפים: לבבות, יהלומים, תלתן או עלה. לסימנים אלו משמעות בשימוש בקלפים הטקטיים במהלך הקרבות.
- מדינת אם - לכל צבא אזור בלוח הנחשב מדינת אם, והינו תואם לו בצבעו. שים לב שבמפה הפלנדרית יש חלק לבן שהינו חלק מאוסטריה. שלזיה אינה מדינת אם לאף כח בתחילת המשחק, אולם (SCHLESIEN/silisia) במהלך המשחק המלא, היא יכולה להפוך לחלק מפרוסיה.
- המפה מראה ערים המקושרים בדרכים, הקווים העבים הינם דרכים ראשיות ואילו הדקים הינם דרכים משניות. שני ערים המקושרות בקו אחד נחשבים ערים סמוכות. שים לב שיש ערים שמקושרות בין המפה הפלנדרית למפה הבוהמית.
- ישנן ערים ועליהן סימן של מבצר קטן, מבצר גדול, וכן ערים עם סימון לסידור המשחק.
- שליטה במבצרים - במהלך המשחק צבא שולט בכל המבצרים שבתוך מדינת האם שלו גם אם אין שם סמן ניצחון, וכן בכל המבצרים מחוץ לשטחו שיש לו בהם סמן ניצחון או סמן אלקטור.
- *למשחק המלא בלבד*
 - o ישנן 9 מבצרים, שנותנים לשחקן השולט קול אחד בבחירות האימפריאליות, (לדוגמא, ברלין), הקולות של האלקטורים קובעים (את הבחירות באימפריה, ראה גם בפינה התחתונה של הלוח).
 - o בפינה השמאלית העליונה של הלוח ישנו לוח ניצחון, 8 מיקומים לנקודות ניצחון בקרב, (שניים לכל מעצמה) וכן 4 נוספים.
 - o לאורך קצוות המפה יש לכל מעצמה מיקום לסמני הניצחון.
 - o הסבר מלא בסעיף 17.

4. איך להתחיל?

- השחקנים מחליטים בינם לבין עצמם מי יקבל איזה תפקיד.
- שים את סמן התורות על "1", פינה ימנית עליונה של הלוח.
- חלק דף ניקוד צבא לארבעה חלקים, חלק לכל שחקן לוח אחד, ולוח רביעי הינו "ניקוד החורף" שיכנס לשימוש בהמשך המשחק.
- סדר את כל הכלים כפי שמצוינים בלוח המשחק. (בדף הצבאי יש גם עזרה בצורת קורדינאטות). הגנרלים מוצבים בערים שבהם מסומנת דרגתם, הפרשים האוסטרים בשלב ראשון. "T" קרונות אספקה בערים המסומנים ב. ממתינים מחוץ ללוח המשחק.

שים לב שגנרל פרוסי אחד מתחיל במיקום מחוץ למפה, וקרון אספקה (Silesia) פרוסי אחד מתחיל בסמן הניצחון "שלזיה" (בלעז סיליסייה או שני הכלים מחוץ למשחק בתחילתו. לאחר סידור המשחק, הערים ההתחלתיות מתנהגות כמו כל עיר אחרת.

- - *למשחק המלא בלבד*

שים לכל כח מרכזי נקודות ניצחון כר"מ: פרוסיה - 13, צרפת - 11, הצבא הפרגמטי - 8, אוסטריה - 8

- ערבב אחת מחבילות הקלפים הטקטיים לשימוש מידי, שים בצד לעת עתה. את יתר 3 החפיסות
- אוסטריה מניחה סמני ניצחון על המבצרים שלה בשלזיה (Liegnitz / Glogau) פרוסיה מניחה סמן ניצחון על חמשת המבצרים האחרים, בשלזיה. חשוב לציין כי במשחק המלא סמנים אלו מגיעים מהמאגר של כל מעצמה.
- כל צבא מושך קלפים טקטיים: פרוסיה - 9 קלפים, סקסוני - 3, צרפת - 2, בוואריה - 5, הצבא הפרגמטי - 3, אוסטריה - 5
- על הדף הצבאי רשום עם כמה חיילים מתחיל כל כח. כל שחקן רושם בסודיות כמה חיילים הוא מוסר לכל גנרל, ורושם זאת על הדף שלו. כל גנרל חייב לקבל לכל הפחות חייל אחד, אך אינו יכול לקבל יותר מ-8 חיילים. יחד עם זאת לכמה גנרלים יש מינימום גבוה יותר לתחילת המשחק, ערכים אלו מצוינים על הדף הצבאי
- - *למשחק המלא בלבד*
 - o עם סמן אלקטור צרפתי, Mannheim - ו- Köln סמן את המבצרים עם סמני אלקטור אוסטרים/צבא Trier - ו- Mainz ואת המבצרים פרגמטי
 - o בלוח האלקטורים שים סמן מתאים בצבעו בכל אחד מתשעת המיקומים בו. (לדוגמא שים סמן של פרוסיה על סימוני הערים (ברלין ודרזדן).
 - o חלק את הקלפים הפוליטיים לארבע חפיסות על פי ארבעת השנים (1741-1744) ערבב בנפרד כל אחת מהחפיסות ואז סדר אותן אחת על גבי השנייה כאשר החבילה המאוחרת הינה בתחתית הערימה והמוקדמת עליונה
 - o שים סמן בלוח הפוליטי בכל אחד משלושת השורות, בכל שורה במיקום המסומן ע"י כוכב

5. מהלך המשחק

- המשחק משוחק בתורות, כל תור מורכב מחמישה שלבים, המסודרים בסדר קבוע:
 - o (מעצמות - שלב פוליטי (במשחק המלא בלבד).
 - o אוסטריה מציבה את פרשיה.
 - o שלב ביצוע של צרפת ובוואריה.
 - o שלב ביצוע של פרוסיה וסקסוניה.
 - o שלב ביצוע של אוסטריה והצבא הפרגמטי.
- שלבי הביצוע הם לב המשחק. כל שלב ביצועי נחלק לחמישה "צעדים", הצדדים שחולקים שלבי ביצוע מבצעים את פעולותיהם סימולטנית. הדבר נכון גם לגבי אוסטריה והצבא הפרגמטי, אפילו שהם משחקים ע"י שחקנים נפרדים.

הצעדים הינם:

 - o קלפים טקטיים - השחקן מושך קלפים חדשים.
 - o נבדקת ה"אספקה" לגבי כל גנרל.
 - o תנועה - תזוזת הכלים שרשאים לנוע.
 - o קרב -גנרל תוקף גנרל אויב הסמוך לו.
 - o נבחנות תוצאות רטרואקטיביות.
- לאחר השלמת כל הפעולות סמן התור מוזז קדימה ומתחיל התור הבא.
- חורף - לאחר כל 3 תורות מופיע החורף. חורף אינו תור במשחק, והוא אינו מכיל את השלבים המצוינים למעלה לגבי תור. במהלך החורף גנרלים שיצאו מהמשחק רשאים לחזור וכן מגויסים חיילים חדשים. הכוחות מבצעים את הפעילות הזו באותו הסדר בו מתנהל תור רגיל. לאחר החורף מתחיל תור חדש ורגיל.
- במשחק המלא השחקנים מבצעים בחורף גם את ניקוד החורף.

6. כלים ושילובם

לפני שיוסברו השלבים בפרוטרוט, יהיה זה נכון להציג את הכללים הבסיסיים לגבי כלים ושילובם.

- ! רק כלי אחד יכול להיות מוצב בעיר
 חריג לכך יכולים להיות 2 גנרלים שיוצרים בשילובם צבא אחד, הדבר אפשרי רק אם הם משתייכים לאותה מדינה או למדינות המשתפות פעולה. שילוב של שני גנרלים מכוחות שונים יקרא - שילוב מעורב. בכל מקרה הגנרל עם מספר הדרגה הנמוך יותר הינו הגנרל המוביל, והוא מונח כעליון

מבין השניים. אם לשניים יש מספר זהה (למשל פרוסיה 1 וסקסוני 1) בעת יצירת השילוב על השחקן להחליט מיהו הגנרל המוביל.

- כל גנרל חייב להכיל לפחות חייל 1.
- אף גנרל לא יכול בשום שלב להכיל יותר מ-8 חיילים.
- בשילוב של גנרלים מתייחסים לסך הכולל של החיילים בשילוב, משמע שילוב אינו יכול להכיל פחות משני חיילים ולעולם לא יותר מ-16.
- כמות החיילים שיש לכל גנרל רשומה על גבי הדף הצבאי של השחקן, ונשמרת בסודיות. כאשר מספר החיילים של הגנרל משתנה יש לעדכן את הדף כמובן. שחקן חייב להצהיר אם נשאל על כך מהו המספר הכולל של חיילים בצבאו, אך לא כמה חיילים מוקצים לכל גנרל, אלו נגלים במהלך קרב בלבד.
- כל עוד יש שילוב של שני גנרלים מאותה מעצמה/מדינה ניתן להעביר חיילים בין הגנרלים בכל זמן, אפילו במהלך תור של שחקן אחר. לא ניתן להעביר חיילים בין גנרלים שאינם משולבים, או בין גנרלים של כוחות (אחרים) כולל שילוב מעורב.
- גנרל שהפסיד את החייל האחרון שלו, מוסר מהלוח, אלא אם כן הוא בשילוב עם גנרל אחר שרשאי להעביר לו לפחות חייל אחד. במקרה שכזה העברת חייל היא חובה. אין להסיר גנרל מהלוח אם יש לו חייל אחד לפחות, או שניתן להעביר לו חייל.

7. פרשים

- לאוסטריה יש שני פרשים, אשר מונחים בערים בכדי להשפיע על האספקה של האויב.
- הפרשים מונחים בשלב הפרשים. ניתן להניח פרשים בכל עיר על פי:
 - התנאים הר"מ:
 - הפרש חייב להיות מונח בצד הבוהמי של המפה.
 - פרש אינו יכול להיות מרוחק יותר מ-4 ערים מגנרל אוסטרי.
 - המיקום אינו תפוס ע"י כלי אחר.
- אם הפרש עדיין מונח על הלוח מתור קודם, אוסטריה יכולה להשאיר אותו במקומו או להציב אותו במקום חדש.
- פרש אינו חוסם תנועה של חיילים, או נסיגתם. אם כלי מתקדם או נסוג לעיר בה נמצא פרש, הפרש מוסר מהלוח, אולם יכול להיות מוצב שוב בתחילת התור הבא.

8. שלב הקלפים הטקטיים

- בתחילת שלב הביצוע של כל כח, נמשכים קלפי טקטיקה צרפת-4(5), פרוסיה-3, הצבא הפרגמטי-3, בוואריה-2(1), סקסוניה-1, אוסטריה-5.
צרפת יכולה להחליט אם היא מושכת 4 או חמש קלפים, באם משכה 4 קלפים בוואריה יכולה למשוך 2 קלפים במקום 1.
- מדינה אינה מושכת קלפים כלל אם המבצר המרכזי שלה נמצא בשליטת אויב.
- כוחות לעולם אינם יכולים להחליף או לערבב את קלפי הטקטיקה שלהם. כל כח אוגר את קלפיו עד שאלו ישוחקו, אין כל מגבלה על מספר הקלפים ששחקן מחזיק (גודל היד). אין להראות את קלפי הטקטיקה לשחקן אחר אלא אם אלו משוחקים.
לכל קלף יש סימן (לב, יהלום, עלה, תלתן), וכן ערך מ 2 עד 10. ישנו כאשר שחקן משחק את ("RESERVE") "קלף מיוחד הנקרא "מילואים הקלף הזה הוא מכריז מהו הסימן על הקלף, וכן מהו ערכו, כאשר הערכים האפשריים הם 1-8.
הערה - הכרזה זו היא דרך מצוינת ליצור הפסדים מינימליים הצעה: שמור את כל הקלפים הטקטיים של כח מסוים מתחת לקלף לאומי של אותו כח, וכך לא ייווצר בלבול אלו קלפים שייכים לאיזה כח.
- כאשר קלפים טקטיים משוחקים הם נערמים בצד, על פי החפיסות המקוריות שלהם. כאשר חבילת קלפים טקטיים מסתיימת מתחילים לשחק עם החפיסה הבאה. באם 4 החפיסות מסתיימות השתמש בשני החבילות שיש בהם את מספר הקלפים הרב ביותר (חבילות מהם שוחקו מספר (הקלפים הרב יותר).
- בחלק מהמקרים שחקנים צריכים לשלם בעזרת קלפים טקטיים (למשל אספקה, ראה סעיף 9), לשם כך אתה רשאי לשלם עם קלפים עם כל סימן או שילוב של קלפים עם סימנים שונים. רק ערך הקלף משנה. לא ניתן לקבל עודף בעבור קלפים ששולמו.

9. שלב האספקה

- גנרלים זקוקים לאספקה, האספקה נבדקת אך ורק בשלב האספקה של כל כח.
- במדינת האם שלו, גנרל הינו תמיד מוגדר כבעל אספקה תזכורת: בתחילת המשחק שלזיה אינה מוגדרת מדינת אם בעבור אף צבא. ראה גם 3.2.
- מחוץ למדינת האם שלו, גנרל צריך נתיב אל קרון האספקה שלו (אשר הינו באותו צבע של הגנרל). על הנתיב הזה להיות באורך של 6 ערים או פחות. הנתיב אינו יכול להיות מופרע ע"י כלים של האויב.
- אם אין לגנרל אספקה הסמן מתהפך, והגנרל מפסיד אוטומטית חייל אחד. אם הוא כבר הפוך, הוא מפסיד 2 חיילים. אם הוא הפוך, אולם יש לו אספקה הוא מתהפך בחזרה למצבו הרגיל.

- גנרלים הפוכים אינם יכולים לכבוש מבצרים.
- כל גנרל שהינו אויב לאוסטריה אשר נתיבו אל האספקה עובר דרך פרש אוסטרי, חייב לשלם עם קלפי טקטיקה בכדי לקבל אספקה. המחיר הינו האורך של נתיב האספקה ובנוסף 1 לכל עיר בדרך. אין כל עונש נוסף באם הנתיב עובר דרך 2 פרשים. כח/מדינה חייבת לשלם בקלפי טקטיקה אם יש לה מספיק קלפים לשם כך. אם אין לכח מספיק קלפים לשלם זאת, לגנרל אין אספקה והתוצאות זהות למחסור באספקה במצב הרגיל. בנוסף, המדינה חייבת להראות את כל קלפי הטקטיקה שלה על מנת להוכיח שאין ברשותה את היכולת לשלם.

10. שלב התנועה

10.1 תנועה

בשלב התנועה כל מעצמה/מדינה (כח) מזיזה את הכלים שלה. כח יכול להזיז את כל כליו או חלק מהם (באם ירצה יכול לבחור לא לזוז כלל) אולם הכלים יזוזו אחד אחרי השני, ורק כאשר כלי אחד מסיים תנועתו יחל בה הכלי הבא. כלי יכול לנוע רק פעם אחת בתור. תנועה היא מעיר לעיר לאורך הקווים.

- גנרל יכול לנוע עד למרחק של 3 ערים, גם הלוך חזור.
- אם התנועה כולה היא לאורך ציר ראשי הוא יכול לנוע עיר נוספת עד לסך כולל של 4 ערים.
- קרון אספקה יכול לנוע בדרך דומה לגנרל אולם למרחק של עיר אחת פחות, משמע 2 ערים בדר"כ ו-3 ערים באם מדובר על דרך ראשית בלבד.
- רק כלי אחד יכול להיות מוצב בעיר מסוימת ברגע נתון (מלבד שילוב כלים), ולכן בכל מצב אסור לכלי "לקפוץ" מעל כלי אחר בעת תנועתו. כך כאשר בנתיב תנועתו נמצא גנרל אחר, על הגנרל להיעצר. כאשר גנרל משתלב עם גנרל אחר, האחד פניו למעלה, והשני למטה, כל אחד שומר על מצבו בעת השילוב.
- אם גנרל בעת תנועתו נתקל בקרון אספקה של אויב, הקרון מושמד והגנרל ממשיך בתנועתו ללא עיכוב.
- אין לי שום תרגום ראוי) force march בתנאים מסוימים גנרל יכול לבצע (לזה...): ולנוע 8 ערים בתנועה אחת (גנרל בלבד ולא קרון אספקה)
 - o כל התנועה חייבת להיות על דרך ראשית.
 - o לא ניתן לעבור דרך מבצר אויב.
 - o מתחיל במבצר אויב, מבצר זה אינו נחשב force march אם "כ"נכבש".
 - o (לא ניתן לעבור דרך עיר הסמוכה לכלי אויב (כולל קרון אספקה).
- force march אל תשכח שכלי אויב, או מבצרי אויב חוסמים.

- - *למשחק המלא בלבד*
 - o רק צרפת ואוסטריה יכולים להעביר כלים בין שני צדדי המפה.
 - o גנרל אוסטרי וגנרל של הצבא הפרגמטי יכולים לחבור לשילוב מעורב רק בהסכמת שני השחקנים.
 - o אם יש מחלוקת בין השחקן של אוסטריה ובין השחקן של הצבא הפרגמטי לגבי סדר התנועה בצד הפלנדרי של המפה, הם יבצעו את התור לסירוגין כלי אחר כלי, כאשר השחקן של הצבא הפרגמטי מתחיל.

10.2 כניסה מחדש של קרון אספקה

- במהלך שלב התנועה מדינה/מעצמה יכולה:
 - o להשיב למשחק קרון אספקה שהושמד.
 - o להסיר מהמפה קרון אספקה שלה על פי רצונה, ולהכניסו מיידית למפה.
- חריג - קרון האספקה בשלזיה אינו יכול להיכנס למשחק בדרך זו
- בשני המקרים:
 - o השבה של קרון אספקה למשחק עולה 4 נקודות של קלפי טקטיקה.
 - o קרון האספקה יכול לשוב אל מבצרים מרכזיים של מדינת האם, ולא ניתן להזיז את הקרון שוב באותו התור. מעצמה יכולה להציב קרון אספקה במבצר של מדינה העובדת עמה בשיתוף פעולה המבצר הנבחר חייב להיות ריק, וכן חייב להיות בשליטה ידידותית.
 - o אם אין מבצר כזה בנמצא, לא ניתן להחזיר את קרון האספקה

10.3 כיבוש מבצר:

- שליטה במבצר משתנה בעת כיבושו. רק גנרל עם פנים למעלה יכול לכבוש מבצר. רק מבצרי אויב יכולים להיכבש. (פרוסיה, לדוגמא, אינה יכולה לכבוש מבצר צרפתי). מבצר אויב נכבש כאשר
 - o גנרל עם פנים למעלה עוזב את המבצר (אם במהלך תנועה אחת). (העוברת דרך מבצר זה, או כאשר הוא מתחיל תור במבצר אויב).
 - o המבצר אינו מוגן באותו רגע.
- מבצר נחשב מוגן כאשר גנרל של אותה המדינה נמצא במרחק של עד 3 ערים ממבצר זה. (מבצר נחשב מוגן אפילו אם בין אותו גנרל לאותו מבצר מפרידים כלים אחרים). בנוסף גנרלים של מדינות שותפות מגנים על

מבצרי המעצמות ולהפך.

לדוגמא - גנרל של הצבא הפרגמטי מגן על מבצר אוסטרי, ולהפך.

- ראה גם סעיף 10.1). (force march גנרל אינו יכול לכבוש מבצר בזמן גנרל יכול לכבוש יותר ממבצר אחד בתנועה אחת. לאחר כיבושו יכולים כלים אחרים להיכנס למבצר.
- כיבוש רטרואקטיבי - אם גנרל עובר דרך, או יוצא ממבצר מוגן, שים סמן עם סימן שאלה על מבצר זה. בדוק שנית בסיום התור, אם המבצר אינו מוגן יותר (בשל נסיגתו של הגנרל המגן לאחר קרב) המבצר נכבש רטרואקטיבית. אם המבצר עדיין מוגן, הסר את סימן השאלה. שים לב שהגנרל שעבר דרך אותו מבצר אינו חייב להיות הגנרל שגרם לגנרל המגן לסגת, אולם כמובן שעליהם לבצע זאת באותו התור.
- במשחק המלא* כאשר אתה לוקח סימן שאלה מהמלאי, החדר אותו* למלאי.

ל:לאחר הכיבוש שינוי השליטה מתבטא בכך

- אם לכח הקודם ששלט במבצר היה סמן ניצחון על המצודה, הסר אותו. ((במשחק המלא, השב אותו למלאי).
- במשחק המלא* אם מדובר באחת מערי הבחירות (טרייר, מינץ, קלן,*) מנהיים), הפוך את סמן העיר לצד השני. ארבעת ערים אלו הינן מיוחדות בכמה היבטים: הן לעולם לא מסומנות בסמני ניצחון, 2. אם אוסטריה או הצבא הפרגמטי כובשים אחת מערים אלו, הן שולטות בה במשותף.
- לגבי הערים האחרות, המדינה הכובשת מסמנת את המבצר שנכבש בסמן ניצחון שלה בתנאים אלו:
 - o המבצר נמצא בתוך מדינת אויב.
 - o או שהמבצר נמצא בתוך מדינה ידידותית אולם המבצר נכבש מחדש מכח אויב.
 - o או שמדובר בשלזיה. מבצרים בשלזיה תמיד מסומנים בסמן ניצחון.
- בכל אחד מהמקרים האחרים, אין להציב סמני ניצחון על המבצרים הכבושים. הללו יהיו מבצרים שנכבשו בטריטוריה של מדינת האם.
- כיבוש שנעשה ע"י מדינה מסומן בנקודת ניצחון של המעצמה העובדת בשיתוף עם אותה מדינה.

11. קרב

- כל גנרל שבתחילת שלב הקרב שלו נמצא סמוך לגנרל אויב, חייב לתקוף. הדבר נכון גם אם הגנרלים נמצאים בשני צדי המפה. אם יותר מגנרל אחד צריך לתקוף, השחקן יכול לבחור את סדר ההוצאה לפועל של קרבות אלו.

- קרב מבוצע באמצעות קלפים טקטיים (להלן ק"ט) שחקן יכול להשתמש אך ורק בק"ט בעלי סימן זהה לסימן האזור בו נמצא הגנרל שלו (לב, (יהלום, תלתן או עלה).
- תחילה מכריזים שני השחקנים כמה חיילים יש לכל גנרל. ההפרש בין שני המספרים הינו הניקוד הראשוני. ניקוד זה הינו חיובי לשחקן עם מספר החיילים הרב יותר ושלילי לשחקן עם החיילים המעטים יותר.
- לאחר מכן לשחקן עם הניקוד הראשוני השלילי יש אפשרות לשחק קלף טקטי אחד. הוא מוסיף את ערך הקלף לניקוד, ומכריז על הניקוד החדש. אם הניקוד הינו עדיין שלילי בעבורו, הוא רשאי לשחק קלף נוסף, כך כל עוד הניקוד נותר שלילי.
- אם הניקוד הופך להיות חיובי, או מסתכם באפס, עוברת הזכות לשחק ק"ט לשחקן השני.
- כעת הוא זה שניקודו נחשב שלילי, והוא יכול לשחק ק"ט באותו הליך שביצע זאת השחקן הראשון. הזכות מועברת כך מאחד לשני עד אשר אחד השחקנים אינו יכול או אינו רוצה לשחק קלף נוסף, בשלב זה הגנרל שלו מפסיד.
- הגנרל שנוצח מפסיד חיילים על פי הניקוד השלילי באותו רגע (אולם לא יותר מהחיילים שברשותו) והוא חייב לסגת במפה מספר צעדים דומה.
- המנצח אינו מפסיד חיילים כלל, ונותר במקומו.
- תיקו - אם הזכות לשחק ק"ט עברה לשחקן כאשר התוצאה הינה אפס, הוא חייב לשחק קלף מתאים אם יש כזה ברשותו. הוא אינו חייב לשחק אם אין לו קלף שכזה, הקרב מסתיים בתיקו. במצב זה אף . RESERVE גנרל אינו מפסיד חיילים ושניהם נשארים במקומם.
- מקרים מיוחדים:
 - o אם ההתקפה מתחילה עם ניקוד ראשוני של אפס, המתקיף משחק קלף ראשון.
 - o אוסטריה מתקיפה לפני הצבא הפרגמטי.
 - o גנרלים שהינם משולבים לעולם נלחמים ביחד.
 - o כאשר מדובר על שילוב מעורב משתי צבאות, ניתן להשתמש רק בק"ט של המדינה של הגנרל השולט, אולם כל ההפסדים נלקחים מהגנרל המשני, אם חייליו אינם מספיקים מתחיל הגנרל הראשי להפסיד חיילים.
 - o אם גנרל מסיים את תנועתו בסמיכות ליותר מגנרל אויב אחד, הוא מבצע את הקרבות אחד אחרי השני.

- o גנרל שנסוג אינו יכול להתקיף או להיות מותקף שוב בשל הנסיגה.

11.2 נסיגה

- גנרל שהפסיד בקרב חייב לסגת לפני שמתחיל הקרב הבא. מרחק הנסיגה שווה לכמות החיילים שהגנרל הפסיד בקרב. במהלך נסיגה לא ניתן להפריד שילוב.
- הגנרל המנצח בוחר את דרך הנסיגה כפוף להגבלות אלו:
 - o הגנרל המפסיד חייב לסגת את כל מרחק הנסיגה הנדרש, וחייב לסיים את הנסיגה רחוק ככל האפשר מהגנרל המנצח. (רק הגנרל (המנצח חשוב לעניין זה).
 - o גנרל נסוג לא יכול לעבור דרך עיר אחת פעמיים.
 - o גנרל נסוג אינו יכול לעבור דרך כלים אחרים (אויב או ידיד), אף לא דרך קרון אספקה ולא לסיים את הנסיגה תוך השתלבות עם גנרל ידודותי אחר.
גנרל שנסוג דרך מבצר אינו כובש את המבצר.
הערה: רק גנרלים צרפתיים ואוסטרים יכולים לסגת בין שני חלקי המפה.
- אם גנרל אינו יכול לסגת את מלוא הדרך, הוא מפסיד את כל חייליו ומוסר מהמפה.

12. שלב הכיבוש הרטרואקטיבי.

- בשלב זה נבדק כיבוש רטרואקטיבי, לאחר השלמת כל הקרבות. הכללים לכך כבר הוסברו בסעיף 10.3

13. חורף

- לאחר 3 תורות מגיע החורף. בחורף ניתן לגייס חיילים חדשים, וכן גנרלים. שיצאו מהמשחק יכולים לשוב.
- עלות כל חייל -4 נקודות של ק"ט.
- אין עלות לכניסת גנרלים חדשים אולם כל אחד מהם חייב לקבל לפחות חייל אחד.
- חיילים חדשים יכולים להתווסף לגנרל קיים או לגנרל שמוחזר למשחק, ניתן לחלק את החיילים בכל דרך שהשחקן מעדיף. שחקן חייב להכריז כמה חיילים חדשים נוספו לצבאו, אולם הוא אינו חייב לומר כמה חיילים קיבל כל גנרל בנפרד.
- גנרל יכול לשוב למפה בכל אחד ממבצרי מדינת האם שלו, באם מדובר במבצר שנשלט על ידו, וכן באם הדבר אינו יוצר שילוב גנרלים בלתי אפשרי. אם אין מבצר שעומד בדרישה זו, הגנרל אינו יכול לשוב למשחק. הערה: שלא כמו קרון אספקה, גנרל אינו יכול לשוב אל מבצרים של מדינה ידודותית.

חריג: במשחק הבסיסי גנרלים מצרפת יכולים לשוב למפה במינכן, אם זו ידידותית לצרפת.

- קרון אספקה של האויב, אינו מונע מגנרל לשוב למשחק. אם גנרל שב למבצר בשליטתו שם מוצג קרון אספקה של האויב, הקרון מושמד.
- במשחק המלא* מבוצע בחורף ניקוד חורף. כל מעצמה מקבלת נקודות* בעבור כל נקודת ניצחון שעדיין במלאי (ניקוד נמוך עדיף). הניקוד נרשם בדף ניקוד החורף. לאחר מכן הדף מונח בצד, ולא אמור להיחשף עד סוף המשחק.

14. המשחק הבסיסי

- המשחק הבסיסי לא מכיל את הצד הפלנדרי של המפה. כלים לא זזים בצד הזה של המפה, ולא משתתפים במשחק. הדבר נכון גם לכלים הפרוסים הנמצאים במיקום הניצחון של שלזיה ובמיקום מחוץ למפה של OSTPREUSSEN
- פרוסיה, סקסוני, בוואריה ואוסטריה מקבלים את הק"ט שלהם באופן רגיל. אולם צרפת מקבלת 2 קלפים פחות. (כלומר 2 אם היא בוחרת להעניק קלף לבוואריה או 3 קלפים). הצבא הפרגמטי לא משתתף במשחק
- המשחק מסתיים מיד כאשר שחקן משלים את תנאי הניצחון שלו, ואלו הם:
 - o צרפת - שולטת ב-9 מבצרים באוסטריה
 - o פרוסיה - שולטת ב-12 מבצרים באוסטריה ו/או שלזיה. (כבר (בתחילת המשחק פרוסיה שולטת בשני מבצרים בשלזיה
 - o אוסטריה - אם עד סוף תור 9 לא הצליחה מדינה אחרת להגיע לתנאי הניצחון שלה

15. המשחק המלא

בזמן המלחמה הפוליטיקה שיחקה תפקיד מרכזי ומורכב. לאיטליה ורוסיה היו תפקידים משמעותיים במהלכים אלו, המשחק המלא יש ביטוי גם לתהליכים אלו במשחק.

- במשחק המלא משתתפים שני צדי המפה.
- המטרה הבסיסית של המשחק - מעצמה זוכה במשחק כאשר לא נמצאים ברשותה סמני הניצחון, (או במילים אחרות המלאי אזל, שכן הניחה את כל (סמני הניצחון שהיו ברשותה
- כאשר מעצמה/מדינה כובשת מבצר שיש לשים עליו סמן ניצחון, יש להשתמש תמיד בסמן ניצחון מהמלאי. אם המבצר נכבש מחדש, הסמן מוחזר למלאי
- הערה: הדבר נכון גם לסמני הניצחון המונחים במבצרים בשלזיה בתחילת

המשחק.

16. תיבות הניצחון.

- ניתן להציב סימני ניצחון גם בתיבות הניצחון.
ניצחונות בקרב - ניצחון בקרב שווה נקודת ניצחון על כל 3 חיילים שהושמדו. אם הושמדו פחות משלושה חיילים אולם גנרל הושמד בקרב, הקרב שווה נקודת ניצחון אחת. (לא אחת לגנרל, אלא לכלל הגנרלים שהושמדו). המנצח בקרב מרוויח כמות זו של נקודות ניצחון, והמפסיד בקרב מפסיד את נקודות הניצחון.
על כל גנרל שמוסר מהלוח בשל חוסר באספקה, המדינה מפסידה נקודת ניצחון אחת.
בשני המקרים נקודת ניצחון שהתקבלה או הופסדה ע"י מדינה נחשבת כנקודת ניצחון של המעצמה המשותפת.
על כל נקודת ניצחון המעצמה מעבירה סמן ניצחון מהמלאי שלה אל תיבת הניצחונות בקרבות, עד שאלו מלאות. נקודה שיש להסיר, מוסרות מאותה התיבה.
אלקטורים - כאשר צרפת כובשת 3 מתוך ארבעת ערים אלו - מינץ, 3 טרייר, קלן, ומנהיים, היא מעבירה נקודת ניצחון אחת מהמלאי אל התיבה הזו.
בדומה לכך אם אוסטריה/הצבא הפרגמטי כובשים 3 מתוך ערים אלו, הצבא הפרגמטי (ורק הוא) מעביר נקודת ניצחון אל התיבה הזו.
ברגע שצד מסים אינו שולט יותר ב-3 ערים לפחות נקודת הניצחון מוסרת קיסר - בכפוף לתוצאות הבחירות באימפריה, צרפת או אוסטריה יעבירו סמן ניצחון אחד לתיבה זו.
איטליה - כאשר מסלול "איטליה" בלוח הפוליטי מורה על כך, צרפת או אוסטריה יעבירו סמן ניצחון אחד לתיבה זו.
שלזיה - כאשר פרוסיה מספחת את מחוז שלזיה, היא מקבלת נקודת ניצחון שמוצבת על תיבה זו, וכן פרוסיה מקבלת את קרון האספקה השני (שלה) (ראה גם סעיף 19.1).

17. פוליטיקה.

- בתחילת כל תור יש שלב פוליטי. רק מעצמות משתתפות בשלב הפוליטי. בכדי להשתתף בשלב זה עליהן לשים ק"ט אחד על הלוח הפוליטי. סדר ההשפעה הפוליטי נקבע על פי הערכים של הקלפים שהונחו. בסדר הזה המעצמות רשאיות לבחור קלפים פוליטיים. בפירוט, התור הפוליטי נחלק לחמישה שלבים:
 - o חשיפת 2 קלפים פוליטיים.
 - o קביעת הסימן השולט.
 - o המעצמות מניחות קלפים טקטיים במקומותיהם.

- o קביעת סדר ההשפעה
- o בחירת קלף פוליטי
- חשיפת 2 קלפי השפעה - 2 הקלפים העליונים של החפיסה - 17.1
הפוליטית נגלים, ומונחים כשפניהם למעלה
- קביעת הסימן השולט - השחקן שניצח בקרב האחרון (אפילו בקרב - 17.2
אשר לא התקבלו בו נקודות ניצחון) מחליט מהו הסימן השולט, ומכריז מהי
החלטתו.
- אם אף שחקן לא זכה עדיין בקרב, הסימן השולט נקבע בדרך זו: חשוף את
RESERVE הקלף העליון בחפיסת הקלפים הטקטיים, באם מדובר בקלף
חשוף קלף נוסף עד אשר יתקבל סימן. זהו הסימן השולט לתור זה. את
הקלף שנחשף שים בערימת הקלפים המשומשים
- הנח ק"ט על הלוח הפוליטי - כל מעצמה רשאית לשים קלף טקטי - 17.3
אחד במיקום השייך לה. הקלף מונח כשפניו למטה. הקלפים מונחים על פי
סדר התיבות על הלוח משמאל לימין. (פרוסיה ראשונה, לאחר מכן צרפת
וכך הלאה). שחקנים יכולים להחליט לשים קלף שאינו עם הסימן השולט,
או לשים קלף שהינו עם הסימן השולט ובכך להיות מעורבים בבחירה
הפוליטית.
- קביעת סדר ההשפעה - לאחר שכל הקלפים הונחו, הופכים אותם - 17.4
כאשר פניהם למעלה. קלף שאינו בעל הסימן של הקלף השולט מוחזר
לשחקן שהניח אותו.
הערה: אין להשיב לשחקן קלפים שנותרו מסיבובים קודמים, אפילו אם הם
לא תואמים את הסימן השולט הנוכחי
- נחשב תמיד כבעל הסימן השולט וערכו - 16 RESERVE קלף
- חבר את סכומם של כל הקלפים הנמצאים בתיבה הפוליטית של אותה
מעצמה (כולל קלפים שנשמרו מתורות קודמים). המעצמה עם המספר
הגבוה ביותר הינה בעלת ההשפעה הגדולה ביותר, ולאחריה הבאה בתור.
במידה ויש שוויון, המעצמה אשר התיבה הפוליטית שלה ימנית יותר,
גוברת.
- בחר קלף פוליטי - המעצמה עם ההשפעה הפוליטית הגבוהה ביותר - 17.5
:היא הראשונה להחליט האם
 - o לשמור על הקלפים הטקטיים שלה
 - o לבחור אחד משני קלפי הפוליטיקה הגלויים
- כלל בסיסי הוא שמעצמה יכולה לבחור רק קלף אשר הסימן שלה מופיע
על הקלף. אם אין קלף שכזה, מעצמה חייבת לשמר את קלפיה לסיבוב

הבא. יתרה מכך, מעצמה אינה משתתפת כלל בשלב הזה אם אין לה קלפים על הלוח הפוליטי.

- אם מעצמה מחליטה לשמר את קלפיה, כל קלפיה נשארים על התיבה הפוליטית שלה. מצד שני, אם מעצמה מחליטה לקחת קלף פוליטי כל קלפיה על התיבה הפוליטית שלה מוסרים לערימת הקלפים המשושמים. בשלב זה מעצמה יכולה לבצע את הכתוב על הקלף או להשליכו מבלי לבצע את הנאמר.
- התהליך של החלטה על שימור הקלפים או בחירת קלף פוליטי מתבצע גם אצל המעצמה בעלת ההשפעה השנייה בעוצמתה, לאחר מכן השלישית. במצב ששני קלפי הפוליטיקה נלקחו, המדינות אשר תורם עדיין לא הגיע, לוקחות בחזרה את כלל הקלפים על תיבת הפוליטיקה שלה.
- כאשר לכל אחת מהמעצמות הייתה אפשרות לבחור קלף, כל קלף שלא נבחר מושלך לערימת הקלפים המשושמים מבלי שיוצא לפועל.
- הוצאה לפועל של קלפי פוליטיקה - אם מעצמה מחליטה להוציא לפועל קלף ברשותה, אזי:
 - יש למלא את הוראות הקלף, ואז
 - יש להניע את הסמן על שורת הנתיבים של איטליה, רוסיה, ו/או סקסוני בהתאם לחץ המסומן.
- מספר קלפים מאפשרים להניע את הסמן ימינה או שמאלה, במקרה שכזה כמובן שהמשחק צריך להחליט לאן הוא מעדיף שהסמן יזוז. יש קלפים לפיהן ניתן להניע סמן ביותר מנתיב אחד, במקרה שכזה אם הסמן זז עליו לזוז את מלוא אורך התנועה. קלפים אחרים מציגים אפשרות של הזזת הסמן 2 צעדים, במקרה כזה יכול השחקן להחליט לא לזוז, לזוז צעד אחד. לכיוון מסוים, או 2 צעדים.
- ההחלטה על תנועת הסמנים הינה מידית לאחר בחירת הקלף הפוליטי, אולם אלו לא יבוצעו אלא לאחר בחירת שני הקלפים. בשלב זה יזוז הסמן את הסכום המצטבר של התנועות.
- כאשר הסמן מגיע לתיבה עליה עונש או בונוס, הוא משפיע מיד. צבע התיבה מגדיר מי המדינה שמושפעת ממנה. משמעות הסימנים:
 - הפחתה בקבלה של ק"ט מעתה ואילך, עד אשר הסמן - TC (1-). יעזוב תיבה זו.
 - קבלת ק"ט נוסף בעת חלוקת ק"ט. עד אשר הסמן יעזוב - TC (1+). תיבה זו.

הגליית כוחות – (סימון של דסקית ועליה איקס) המדינה הנפגעת חייבת לשים בצד המפה גנרל אחד. אם המדינה בוחרת גנרל שכבר אינו על המפה עליה לרכוש בעבורו שני חיילים בעלות של 8 נקודות של ק"ט.

נקודת ניצחון – המדינות המרוויחות מכך יכולות לשים סמן ניצחון על תיבת "איטליה". הסמן מוחזר למלאי רק כאשר הסמן הפוליטי זז חזרה לתיבה המסומנת בכוכב.

- כאשר משתנה מספר הק"ט שעל המדינה לקבל, השתמש בסמני +1, -1. והנח אותם לפני השחקן המושפע, על מנת לזכור זאת.
- חלק מהקלפים הפוליטיים נותנים למעצמה חיילים נוספים. החיילים מצורפים מיד לגנרל שבוחר השחקן, הם אפילו יכולים להיות מצורפים לגנרל שכרגע אינו על המפה, גנרל שזה מוכנס למשחק מידית, על פי התנאים שמופיעים בסעיף 13, למרות שלא מדובר בחורף.
- גנרל הנמצא מחוץ למפה בשל "הגליית כוחות" חוזר למשחק מיד כאשר התיבה "הגליית כוחות" חדלה מלהיות בתוקף. במקרה כזה הוא שב לעיר אם עיר זו (OFF MAP BOX) "עליה מצביעה החץ של תיבת "הגליית כוחות תפוסה על ידי כלי אחר, הכלי החוסם מועבר לעיר סמוכה על פי בחירת בעליו.
- ועוזב "Ostpreussen" גנרל פרוסי מתחיל את המשחק בתיבה מחוץ למפה מיקום זה באותה הדרך, אם מאוחר יותר במשחק פרוסיה מקבל שוב את העונש של "הגליית כוחות", היא צריכה להחזיר גנרל כלשהו לתיבה זו.

18. בחירות אימפריאליות.

- הקלפים הפוליטיים של שנת 1742 כוללים קלף נוסף של "בחירות אימפריאליות", אשר למעשה הוא אינו קלף פוליטי. כאשר קלף זה נחשף פעל כר"מ:
 - o (חשוף קלף פוליטי נוסף) כך שיהיו 2 קלפים פוליטיים חשופים.
 - o הנח את הקלף "בחירות אימפריאליות" כקלף עליון וגלוי על חפיסת (הקלפים הפוליטיים). (כתזכורת)
 - o בחר את הקיסר בסוף התור הנוכחי.
הערה: משמע שקלף זה יופיע לכל המוקדם בתור 4 או לכל המאוחר בתור 7.
- מועמדים לקיסרות הינם: צ'רלס אלברט מבוואריה, וכן פרנסיס סטפן מלורניה (בעלה של מריה). יש 9 קולות בבחירות אלו. מי שזוכה לפחות בחמש קולות הוא הקיסר.
- לכל אימפריה קול אחד על כל מבצר בו היא שולטת עם הסמל של הבחירות האימפריאליות. איזה אימפריה שולטת באילו ערים ניתן לראות גם בנתיב של הבחירות האימפריאליות. כאשר השליטה בערים אלו משתנה, עדכן את נתיב הבחירות בהתאם.

- כל הקולות של אוסטריה והצבא הפרגמטי הינם לטובת פרנסיס בצורה אוטומטית. אם סקסוני הינה ניטראלית היא מצביעה בעבור פרנסיס. יתר הקולות יכולים להינתן ע"י המדינות לשני המועמדים. מדינה אינה יכולה להימנע בהצבעה. הקולות מוכרזים על פי סיבוב השעות כאשר אוסטריה מתחילה.
- אם פרנסיס הופך קיסר, אוסטריה מקבלת סמן ניצחון על התיבה - קיסר. אם צ'רלס נהיה קיסר, צרפת מקבלת סמן ניצחון על התיבה - קיסר.
- לאחר הבחירות יש להשליך את הקלף "בחירות אימפריאליות" ולהמשיך במשחק כרגיל.

19. שינויים פוליטיים

- פרוסיה מספחת את שלזיה - בסוף תור ביצוע של פרוסיה, כאשר 19.1 היא שולטת בכל המבצרים של שלזיה, פרוסיה יכולה להציע שלום זמני לאוסטריה. פרוסיה יכולה להציע שלום יותר מפעם אחת במשחק, אולם אוסטריה אינה יכולה לקבל זאת יותר מפעם אחת. אם אוסטריה מקבלת את הצעת השלום, אזי
 - o שלזיה הופכת לחלק ממדינת האם של פרוסיה. (שים לב שהמבצר BRESLAU (הופך לנקודת כניסה לכלים פרוסים
 - o אם סקסוני היא בעלת ברית של פרוסיה, העבר את הסמן של הדבר הופך את סקסוני "S" סקסוני אל התיבה המסומנת ב"ל"ניטראלית", כל המדינות מחזירות את סמני הניצחון שלהם ממבצרים בסקסוני למלאי
 - o כל סמני הניצחון של אוסטריה הממוקמים בפרוסיה, מוחזקים למלאי של אוסטריה. חצי מסמני הניצחון של פרוסיה באוסטריה מוסרים (מעוגל למעלה) והחלק השני מוחזרים למלאי
 - o כלים אוסטרים שנמצאים בפרוסיה או בפולין מוחזרים לעיר האוסטרית הקרובה ביותר, מקום שם הם יכולים באופן חוקי להפוך לגנרלים משולבים. כלים פרוסים מחוץ לפרוסיה מוחזרים לעיר הקרובה בפרוסיה, כולל שלזיה, שם הם יכולים חוקית להפוך לגנרלים משולבים
 - o פרוסיה שמה סמן ניצחון אחד על התיבה - שלזיה, ומקבלת את קרון האספקה השני שלה. פרוסיה מניחה את קרון האספקה השני (שלה, ללא עלות, באחד ממבצריה המרכזים) (כולל שלזיה
 - o פרוסיה עתה נחשבת ניטראלית. היא נשארת כזו עד שלב הביצוע שלה לאחר התור הבא, החוק מסעיף 19.4 תקף
 - o ברגע שכליה של פרוסיה עוזבים אותה, סמני הניצחון שהושמו בצד בעת הסכם השלום, מושבים למלאי של פרוסיה

הערה: הסכם שלום עם אוסטריה הוא האפשרות היחידה של פרוסיה להכניס למשחק את קרון האספקה השני שלה.

19.2 צרפת מפחיתה מטרות צבאיות

- כאשר אין גנרלים צרפתיים בלב אוסטריה (החלק הבוהמי של המפה באוסטריה), צרפת יכולה לקחת בחזרה את כל סמני הניצחון שלה המוצבים בלב אוסטריה מהמפה. חצי מסמני אלו (מעוגל למעלה) אינם חוזרים למלאי, אלא מונחים בצד.
- לאחר מכן, מיד כאשר בוואריה או צרפת כובשים או כובשים מחדש מבצר במפה הבוהמית (אפילו אם זה בסקסוני או בוואריה) הסמנים שהונחו בצד חוזרים למלאי של צרפת. ניתן לעשות פעולה זו פעם אחת בלבד.

19.3 עריקת סקסוני

- הסמן על הנתבי הפוליטי של סקסוני יכול לנוע לא רק בעזרת קלפים פוליטיים. הוא יכול לנוע:
 - o (אם פרוסיה מספחת את שלזיה) ראה 19.1
 - o תזוזה אחת לימין על כל סמן ניצחון שפרוסיה מפסידה (אם בשל הפסד בקרב או בשל חוסר באספקה). הדבר קורה ללא קשר אם סמן ניצחון אכן הועבר. אולם הדבר קורה אך ורק אם אוסטריה מעוניינת בכך.

הערה 1- הנתבי הפוליטי של סקסוני יכול לזוז יותר משני צעדים בשל קרב אחד. ולכן, זו אפשרות שסקסוני תעבור בתור אחת להיות מבת ברית של פרוסיה לבת ברית של אוסטריה. 2 - התזוזה של הסמן הפוליטי נעשית לפני נסיגה אפשרית.
- "מיד כאשר הנתבי הפוליטי של סקסוני מגיע לתיבה "ניטראלי":
 - o סקסוני נהפכת לניטראלית כל הכלים הסקסונים חוזרים לנקודת הסידור הראשוני של המשחק.
 - o כלים זרים חייבים לעזוב את סקסוני בזמן הקצר ביותר (בתור הרגיל שלהם).
 - o כל המעצמות מחזירות את נקודות הניצחון שלהן מסקסוני למלאי שלהן.
 - o מעתה השחקן שמשחק את מריה, משחק את סקסוני. מעתה כל (כללי הניטראליות חייבים להתמלא) ראה גם סעיף 19.4
- מיד כאשר הנתבי הפוליטי של סקסוני מגיע לתיבה "בעל ברית של אוסטריה", סקסוני ואוסטריה נחשבים בעלי ברית:
 - o הכלים הסקסונים נשארים היכן שהם. (חריג: אם גנרל סקסוני נמצא בכח משולב מעורב עם מדינה אחרת, השחקן שמשחק את

מריה, מזיז את הגנרל לעיר פנויה סמוכה.) מעתה השחקן של מריה משחק את סקסוני. אם הגנרלים של סקסוני אינם נמצאים באותו רגע על המפה, הוא יכול להכניס מידית למשחק ולגייס בעבורם (חיילים על פי החוקים הרגילים (סעיף 13).

- o אם יש סמני ניצחון על מבצרים בסקסוני הם נשארים במקומם.
- o אוסטריה וסקסוני מעתה משתפות פעולה. שים לב שהדבר הופך את דרזדן נקודת כניסה לקרונות האספקה של אוסטריה. הכלים של סקסוני נאים בעת תור הביצוע של אוסטריה. נקודות ניצחון שמרווחות או מופסדות ע"י סקסוני נחשבות בעבור אוסטריה.

19.4 ניטראליות

- פרוסיה וסקסוני יכולות להפוך ניטרליות. מדינה ניטרלית משתתפת באופן רגיל במשחק. היא עדיין מקבלת ק"ט, היא יכולה לגייס חיילים, יכולה להשיב למפה גנרלים וקרונות אספקה, וכך הלאה. המגבלות היחידות הן אלו:
 - o כלים של מדינה ניטראלית לעולם אינם עוזבים את מדינת האם.
 - o גנרלים של מדינה ניטראלית לא משתתפים בקרבות.
 - o כלים זרים אינם יכולים להיכנס למדינה ניטראלית, ואף לא ניתן לחשב נתיב אספקה דרך שטחים ניטרליים.

20. הסכם סבסוד

- סבסוד הוא תשלום של ק"ט למדינות בעלות ברית. רק מעצמות יכולות לתת סבסוד, והן יכולות לתת אות ורק למדינות בעלות ברית.
- בכדי לתת/לקבל סבסוד, יש לעשות הסכם סבסוד. ההסכם חייב להיות למספר תורות קבוע מראש. לא ניתן לעשות יותר מהסכם סבסוד אחד בין מדינות בזמן נתון. ניתן לבטל הסכם שכזה גם במהלכו, אם שני הצדדים מסכימים לכך.
חריג: לא ניתן לבטל את הסכם הסבסוד ההתחלתי בין צרפת ובוואריה.
- כל עוד יש הסכם סבסוד, לצד הנותן מוענק ק"ט אחד פחות, והצד המקבל זוכה בקלף נוסף. הדבר נעשה לפני שהצד הנותן מסתכל בקלפים. שתבחר לפני השחקן "S" לתזכורת. שים כל כמות של "S" השתמש בסמן הנותן.

21. מ"מ

- כל הצדדים, כמובן שגם אויבים, רשאים לנהל מ"מ במטרה להגיע להסכמים בנוגע להתנהגות מסוימת. ההסכמים יכולים להתייחס לאסטרטגיה משותפת, לנתיב שיש ללכת בו, לקרבות, להצבעה על הקיסר, ועוד. **כל ההסכמים מחייבים, חובה לקיים הבטחות.** בכדי

שהמשחק יוכל להתקדם חובה על השחקנים לקיים מו"מ קצר ותכליתי. אין אפשרות למו"מ חשאי, כל מו"מ גלוי לכל.

- מו"מ אינו יכול לכלול קבלה או מסירה של ק"ט. הדרך היחידה לכלול ק"ט בהסכם בין מדינות הוא דרך הסכם סבסוד.
- הסכם לעולם אינו יכול לשנות בני ברית, או לשנות חוק במשחק, או כל מכניקה בסיסית של המשחק. (לדוגמא, לא ניתן להסכים כי גנרל מסוים אינו שומר על מבצר בזמן נתון). לא ניתן להסכים על הסכם שלום, למעט "הסכם סיפוח שלזיה".

22. ארנברג

- הגנרל האוסטרי ארנברג יש גם את היכולות המיוחדות הר"מ (שהם בנוסף (ליכולת הרגילה שלו כגנרל):
 - o הוא תמיד נחשב כמי שיש לו אספקה בהולנד, וכן הוא יכול לקבל אספקה מקרון של הצבא הפרגמטי.
 - o הוא יכול להיכנס מחדש למפה ממבצר מרכזי של ההולנדים.

23. תנאי ניצחון

- מעצמה מנצחת מידית ומסיימת את המשחק כאשר מלאי נקודות הניצחון שלה אוזל, בסוף כל אחד משלבי הביצוע (של כל שחקן) או בסוף שלב פוליטי.
- אם בזמן מסוים יותר ממעצמה אחת סיימה את מלאי הנקודות שלה, הניצחון הינו למעצמה אשר הייתה יכולה לשים נקודות ניצחון נוספות לו היו לה. אם עדיין יש שוויון, מריה היא המנצחת, כאשר צרפת מפסידה בכל שוויון.
- אם אף שחקן לא רוקן את תיבת סמני הניצחון שלו לאחר החורף הרביעי, המשחק מסתיים. כל מעצמה מסכמת את ניקוד החורף שלה. המנצחת הינה המעצמה עם ניקוד החורף הנמוך ביותר. בשוויון - מריה מנצחת כל שוויון, וצרפת מפסידה בכל שוויון.

24. משחק לשני שחקנים

מריה הוא משחק שתוכנן לשלושה שחקנים, להלן חוקים שמאפשרים לשחקו עם 2 שחקנים, אולם יש לציין כי בצורה זו מאבד המשחק חלק גדול ממהותו.

- למשחק הבסיסי עם שני שחקנים, כל החוקים תקפים למעט:
 - o שחקן א' משחק את: צרפת, פרוסיה, סקסוניה, באווריה. שחקן ב' משחק את אוסטריה.

- o תנאי הניצחון שונים: שחקן א' מנצח כאשר תנאי הניצחון של צרפת והן של פרוסיה מתמלאים על פי תנאיהן במשחק של 3 שחקנים. (פרוסיה שולטת לפחות ב-12 מבצרים בשלזיה ובאוסטריה, וצרפת (שולטת לפחות ב-9 מבצרים באוסטריה).
 - o אוסטריה מנצחת אם אף לא אחת מיתר המעצמות (צרפת, פרוסיה) (ממלאת את תנאי הניצחון שלה עד סוף תור 9 (סוף המשחק).
 - o בכל מקרה אחר מדובר על תיקו.
- למשחק המלא בשני שחקנים, כל החוקים תקפים למעט:
 - o שחקן א' משחק את: צרפת, פרוסיה, סקסוני, באווריה. שחקן ב' משחק את אוסטריה, והצבא הפרגמטי.
 - o (ניתן לבצע הסכם סבסוד רק למדינה (להבדיל ממעצמה).
 - o אם שחקן אחד בוחר 2 קלפים פוליטיים בתור אחד עליו לשחק רק אחד מהם והשני יושלך ללא ביצועו.
 - o הסמן בנתיב הפוליטי של סקסוני מוזז משבצת אחת ימינה, בו צרפת (כמו גם פרוסיה) אולם רק בשל הפסד בקרב בצד הבוהמי של המפה, או בשל חוסר באספקה בצד הבוהמי של המפה.
 - o בשלב הקרב, הצבא הפרגמטי או חייב לבצע את התקפותיו לאחר אוסטריה. לשחקן ב' יש חופש מלא להחליט על סדר ביצוע תקיפותיו.
 - o אין שינוי בתנאי הניצחון למעט שכל תיקו נחשב ניצחון לשחקן ב' (אוסטריה).