



Gabriele Mari
GARIBALDI
THE ESCAPE

Ein Brettspiel für 2-6 Spieler über Garibaldis Durchquerung der Romagna im Jahr 1849.

Spielanleitung

HISTORISCHER HINTERGRUND

“Sein ganzes Leben ist eine Legende.” - Jules Michelet

1849. Giuseppe Garibaldi kämpfte für die Verteidigung der Römischen Republik, welche nach der Flucht von Pio IX ausgerufen wurde. Nachdem im Juli die Republik aufgrund französischer Intervention fiel, entschied Garibaldi, mit einigen tausend Freiwilligen Venedig zu erreichen, welches von den Österreichern belagert wurde. Obwohl er in San Marino gezwungen war seine Truppen aufzulösen, versuchte Garibaldi trotzdem, mit einigen Kameraden Venedig zu erreichen.

Am 2. August stach Garibaldi von Cesenatico aus mit einer kleinen Flottille in See, aber schon am Nachmittag wurde diese von einem Geschwader österreichischer Schiffe abgefangen. Am Morgen des 3. Augusts, nach einer Nacht unter Kanonenbeschuss, löste sich die Flottille auf und Garibaldi war gezwungen, in Magnavacca an Land zu gehen. Bei ihm blieben nur noch seine kranke Lebensgefährtin Anita und Major Leggero. Die österreichischen Truppen sind schon bereit für die Menschenjagd.

Die Durchquerung (it. “trafila”) beginnt.

SPIELBESCHREIBUNG

Garibaldi: La Trafila handelt über die Ereignisse, welche im August 1849 in der Romagna stattfanden, als es Garibaldi gelang, vierzehn Tage von den österreichischen Truppen gehetzt, sich in Tälern und Pinienwäldern zu verstecken, um schließlich einen sicheren Zufluchtsort zu finden. Ein Spieler übernimmt die Rolle des flüchtenden Garibaldi, alle anderen kommandieren die österreichischen Truppen auf der Jagd. Garibaldi gewinnt, wenn er sich retten kann, während die Österreicher gewinnen, wenn es ihnen gelingt, Garibaldi einzufangen.

In seinem Zug kann sich der Spieler mit seinen Karten auf dem großen Spielplan fortbewegen, welcher getreu das Gebiet zu jener Zeit darstellt. Der Garibaldi-Spieler macht seine Züge hinter einem Sichtschirm, während die anderen Spieler zusammenarbeiten müssen, um die Bewegungen des Flüchtlings zu errahnen und die Suchaktionen zu koordinieren.

Garibaldi: La Trafila ist ein fesselndes Deduktions- und Bluffspiel für die ganze Familie: Die Regeln sind einfach und schnell gelernt, gleichzeitig erfordert die Spielmechanik Überlegung und Kooperation. Es bietet somit den wachen Spielern auch die Möglichkeit, immer feinere Strategien zu entwickeln.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett ❶;
- 1 Sichtschirm mit einer Abbildung des Spielplans ❷;
- 1 Routenblock ❸;
- 5 weiße Pöppel für die österreichischen Truppen in den Farben gelb, blau, braun, orange und grün;
- 6 rote Spurenmarker (5 zum Spielen, 1 Ersatz) ❹;
- 1 Kontrollschirm ❺;
- 1 schwarzer Rundenzähler;
- 5 Plättchen “Garibaldis Ausschiffung” ❻;
- 5 Truppen-Plättchen ❼;
- 55 Karten (für Bewegungen und Ereignisse) ❸;
- 1 Plättchen “1849” ❹;
- 1 Spielanleitung;
- 1 Beiblatt zum historischen Ablauf der Ereignisse.

Das Spielbrett

Das Spielbrett ❶ stellt die Romagna im Jahr 1849 dar; auf ihr sind nummerierte Orte [1 bis 190] zu finden. Die Orte sind miteinander durch farbige Linien verbunden: Grüne Linien

sind nur zu Fuß (👤), begehbare Pfade, graue Linien sind auch mit dem Pferd (🐎) zu bereite Straßen, und die blauen Linien sind Wasserwege, welche nur mit dem Boot (🚤) befahren werden können.

Die fünf violetten Orte an der Küste [1 bis 5] sind die möglichen Orte für Garibaldis Ausschiffung.

Die fünf Orte in den Farben der österreichischen Truppen [gelb 59, blau 84, braun 102, orange 136 und grün 165] sind die Startorte der entsprechenden Truppen.

Die roten Orte [63, 115, 120, 169, 170, 182, 186 und 190] sind die Zufluchtsorte; Garibaldi gewinnt, sobald er einen von ihnen erreicht.

Achtung: Die Nummern in den eckigen Klammern [X] beziehen sich auf die Orte auf dem Spielbrett.

Event/Movement Cards

Die Karten: Bewegung und Ereignis

Jede Karte ist in zwei Hälften geteilt: Die rote Seite kann nur vom Garibaldi-Spieler eingesetzt werden, während die weiße Seite nur von den Spielern der österreichischen Truppen genutzt werden kann.

Die Karten ❸ haben einen der folgenden zwei Effekte: Bewegung oder Ereignis.

Die Bewegungskarten erlauben es, sich von einem Ort zum anderen fortzubewegen. Das Symbol gibt an, um welche Bewegungsart es sich handelt:

👤 – **Zu Fuß:** Erlaubt es, sich um 1 grüne Linie (Pfad) oder 1 graue Linie (Straße) fortzubewegen.

🐎 – **Mit dem Pferd:** Erlaubt es, sich wahlweise um 1 oder 2 graue Linien (Straße) fortzubewegen.

☞ – Mit dem Boot: Erlaubt es, sich um 1 blaue Linie (Wasserweg) fortzubewegen.

Die benutzten oder abgeworfenen Bewegungskarten werden auf den Ablagestapel gelegt.

Die Ereigniskarten haben verschiedene Effekte, welche auf der Karte beschrieben sind. Eine Ereigniskarte kann in ihrem Effekt auch eine Bewegung enthalten.

Die benutzen Ereigniskarten werden aus dem Spiel genommen (legt sie unter das Plättchen "1849" ⑨), um eine nochmalige Verwendung zu vermeiden. Wird dagegen eine Ereigniskarte abgeworfen (ohne dass deren Effekt genutzt wurde), so wird diese auf den Ablagestapel gelegt.

Achtung: Die in kursiv geschriebenen Texte auf den Karten sind rein informativ, haben also auf das Spiel keinen Einfluss.

Der Routenblock

Der Routenblock ③ faßt die Bewegungen Garibaldis zusammen. Auf dem Formular wird mit einem Stift (nicht Spielbestandteil) in der dem Rundenzähler entsprechenden Spalte notiert, welchen Ort (oder welche Orte) Garibaldi betreten hat. Normalerweise bewegt er sich nur um einen Ort pro Runde, aber manchmal kann er in einer Runde auch zwei oder drei Orte betreten (mit dem Pferd und/oder durch eine Ereigniskarte). Alle Orte, durch die Garibaldi durchzieht oder wo er halt macht, werden auf dem Routenblock notiert. Die zuletzt notierte Zahl gibt also die aktuelle Position von Garibaldi an.

Der Kontrollschirm

Garibaldi läßt auf seiner Flucht eine Spur zurück, welche die österreichischen Truppen aufnehmen können. In der Phase der Positionskontrolle legt der Garibaldi-Spieler den Kontrollschirm ⑤ so auf den Routenblock, dass die aktuelle Rundenzahl gerade noch rechts innerhalb des Kontrollschirms zu sehen ist; es bleiben dadurch nur noch die besuchten Orte der letzten 4 Runden sichtbar.

Wenn die Nummer eines von einer Truppe besetzten Ortes innerhalb des Kontrollschirms sichtbar ist, haben die Österreicher einen Hinweis auf Garibaldi gefunden und der Ort auf dem Spielbrett wird mit einem Spurenmarker markiert.

Falls die Nummer eines von einer Truppe besetzten Ortes der letzten sichtbaren Nummer im Kontrollschirm entspricht, haben die Österreicher die aktuelle Position Garibaldis entdeckt und das Spiel gewonnen.

SPIELVORBEREITUNGEN

- ▶ - Wählt einen Spieler aus, der Garibaldis Rolle übernimmt; alle anderen übernehmen die 5 österreichischen Truppen (im Folgenden "Garibaldi-Spieler" bzw. "Österreich-Spieler" genannt)

Tipp: Für die ersten Partien sollte der erfahrenste Spieler Garibaldis Rolle übernehmen. Garibaldi darf natürlich nicht schummeln und muss sehr gewissenhaft seine Bewegungen notieren sowie die Positionskontrolle am Rundende durchführen.

- ▶ **Bei 2 Spielern kontrolliert der Österreich-Spieler alle fünf Truppen.**

Bei 6 Spielern kontrolliert jeder Österreich-Spieler genau eine Truppe. Ansonsten werden die Truppen wie in der folgenden Tabelle angegeben verteilt.

Mischt die 5 Truppen-Plättchen ⑦. Nacheinander ziehen die Österreich-Spieler verdeckt ein Plättchen. Die gezogene Far-

be gibt an, welchen Trupp er kontrolliert (inklusive der ggf. zu dieser Gruppe gehörenden Truppen). Zieht ein Spieler das Plättchen eines bereits zugewiesenen Trupps, gibt er dieses an den entsprechenden Spieler und zieht solange ein neues, bis er einen noch nicht zugewiesenen Trupp erwischt. Jeder Spieler legt seine Truppen-Plättchen offen vor sich hin.

Österreich-Spieler	Aufteilung der österreichischen Truppen
1	Der Spieler bekommt alle fünf Truppen.
2	Gruppe 1: [59] Savio, [136] Sant'Alberto, [165] San Bartolo. Gruppe 2: [102] Ravenna, [84] Comacchio.
3	Gruppe 1: [84] Comacchio. Gruppe 2: [59] Savio, [136] Sant'Alberto. Gruppe 3: [165] San Bartolo, [102] Ravenna.
4	Gruppe 1: [136] Sant'Alberto. Gruppe 2: [59] Savio, [165] San Bartolo. Gruppe 3: [84] Comacchio. Gruppe 4: [102] Ravenna.

- ▶ Jeder Österreich-Spieler nimmt die Pöppel entsprechend seinen Truppen-Plättchen ⑦ und stellt sie auf die angegebenen Orte.
- ▶ Der Garibaldi-Spieler nimmt 5 Spurenmarker ④, den Routenblock ③, den Sichtschirm ② um den Block zu verbergen, den Kontrollschirm ⑤ und einen Stift, um seine Züge zu notieren.
- ▶ Ein Österreich-Spieler mischt die 5 Plättchen "Garibaldis Ausschiffung" ⑥ und läßt den Garibaldi-Spieler eines davon zufällig und verdeckt ziehen; der Garibaldi-Spieler schaut sich das Plättchen geheim an und notiert den Startort auf dem Routenblock oben links. Die anderen Plättchen werden unbeachtet weggelegt.
- ▶ Mischt den Kartenstapel ⑧ und jeder Spieler erhält seine Starthand: 5 Karten für jeden Österreich-Spieler und 4 für den Garibaldi-Spieler. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt bereitgelegt.
- ▶ Der schwarze Rundenzähler wird auf das runde Feld (links von Feld "1") der unten auf dem Spielbrett zu findenen Tageszählleiste ⑩ gesetzt.
- ▶ Das Plättchen "1849" ⑨ wird bereitgelegt.

SPIELZIEL

Garibaldis Spielziel ist es, bis zur 30. Runde einen Zufluchtsort zu erreichen (einen der roten Orte). Das Spielziel der Österreicher ist es, Garibaldi einzufangen, indem eine Truppe auf seine aktuelle Position gesetzt wird.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht maximal über 30 Runden: In jeder Runde macht jeder Spieler genau einen Zug.

Zuerst agiert Garibaldi, dann folgt der Österreich-Spieler zu seiner Linken, und im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler ihren Zug gemacht haben. Am Rundende vergleicht Garibaldi die Positionen der Truppen mit seiner eigenen und überprüft dabei die eventuellen Konsequenzen (s. "Positionskontrolle").

BEISPIEL ①

Runde 1. Garibaldi befindet sich in Ort [3] und hat zwei Möglichkeiten: Entweder eine Bewegungskarte ☞ spielen, oder eine Bewegungskarte ☞. Er kann ☞ nicht benutzen, da bei Ort [3] keine graue Strecke existiert. Zu Fuß kann Garibaldi die Orte [2], [32], [33], [34] oder [4] erreichen, im Schiff dagegen nur die Orte [2] oder [4]. Garibaldi entscheidet sich für [32]: Er spielt die Karte ☞, zeigt allen das benutzte Fortbewegungsmittel und notiert geheim den erreichten Ort ([32]) auf seinem Routenblock (in der Spalte zur Runde 1).

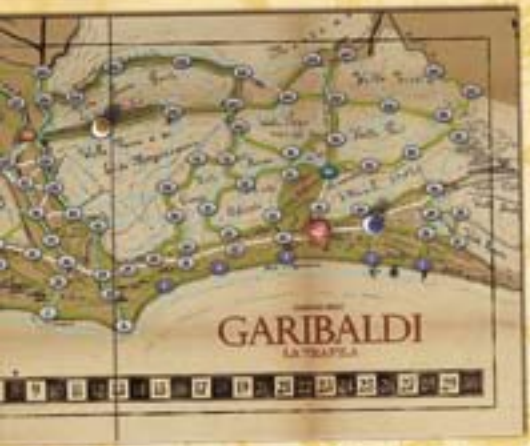
BEISPIEL ②

Runde 4. Garibaldi befindet sich in Ort [31] und nutzt eine Bewegungskarte ☞, um zwei Straßenstrecken zu reiten und so in einem Zug den Ort [29] zu erreichen. Er notiert auf dem Routenblock (in der Spalte zur Runde 4) beide besuchte Orte (erst [30], dann [29]).

BEISPIEL ③

Runde 5. Garibaldi befindet sich in Ort [29]. Er spielt eine Bewegungskarte ☞, geht zum Ort [28] und notiert dies auf dem Routenblock (in der Spalte zur Runde 5). Dann spielt Garibaldi das Ereignis "Mitternacht", welches ihm eine weitere Bewegung erlaubt: Er erreicht den Ort [26] und notiert dies im zweiten Feld der Spalte 5. Laut Ereigniskarte sucht er sich dann noch eine Bewegungskarte ☞ oder ☞ aus dem Stapel raus.





Wurde keine der Siegbedingungen erfüllt, beginnt die nächste Runde, usw. bis zum Spielende.

RUNDENABLAUF

- ▶ Garibaldi-Phase
- ▶ Österreicher-Phase
- ▶ Positionskontrolle

GARIBALDI-PHASE

Der Garibaldi-Spieler führt in der angegebenen Reihenfolge folgende Aktionen aus:

- 1 - Er setzt den schwarzen Rundenzähler weiter;
- 2 - Er darf 1 rote Bewegungskarte spielen;
- 3 - Er darf 1 rote Ereigniskarte spielen;
- 4 - Er darf Karten abwerfen und nachziehen.

1 - Rundenzähler vorsetzen

Der schwarze Rundenzähler wird um 1 Feld auf der Tageszählleiste (unten auf dem Spielbrett) weitersetzt.

2 - Bewegungskarte spielen

Der Spieler darf 1 Bewegungskarte (der roten Seite) spielen: Garibaldi bewegt sich mit dem auf der Karte angegebenen Mittel. Er zeigt allen die Karte und aktualisiert den Routenblock in der durch den Rundenzähler angegebenen Spalte. Dann wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt (s. "Beispiel ①").

Tipp: Benutze die Innenseite des Sichtschirms, um deine Bewegungen zu planen und notiere deine Züge auf dem Routenblock hinter dem Schirm; so erhalten die Österreicher weniger Hinweise, wohin deine Reise geht!

Achtung: Wenn Garibaldi mit dem Pferd zwei Orte weit reist, muss er beide Nummern auf dem Routenblock notieren, sowohl die des durchquerten Ortes, als auch die des Ankunftsortes. Notiere die Nummern untereinander in der gleichen Spalte (s. "Beispiel ②").

Achtung: Garibaldi darf keinen Ort betreten (oder durchqueren), der bereits von einem österreichischen Trupp besetzt ist.

3 - Ereigniskarte spielen

Der Spieler darf 1 Ereigniskarte (der roten Seite) spielen: Er führt die Anweisungen des Kartentextes aus. Die Karte kommt danach aus dem Spiel.

Achtung: Eine Ereigniskarte kann als Effekt auch eine Bewegung enthalten, welche zusätzlich zu einer eventuellen Bewegung mit einer Bewegungskarte ausgeführt wird. In diesem Fall wird der Ort (oder die Orte) auf dem Routenblock unter den vorigen Bewegungen in der gleichen Spalte notiert (s. "Beispiel ③").

Bemerkung: Die Effekte einer Ereigniskarte können den Grundregeln des Spiels widersprechen; in solchen Fällen haben die Anweisungen der Karte Vorrang. (Beispielsweise gibt es Karten mit dem Hinweis, dass sie nach Benutzung auf den Ablagestapel gelegt werden und daher nicht aus dem Spiel kommen, wie es die Grundregel vorschreibt.)

Achtung: Wenn Garibaldi weder eine Bewegungskarte noch eine Ereigniskarte spielen kann oder will, bleibt er stehen. In diesem Fall wiederholt er auf dem Routenblock in der aktuellen Spalte die letzte Nummer aus der vorigen Spalte (s. "Beispiel ④").

4 - Karten abwerfen und nachziehen

Der Spieler darf wahlweise beliebig viele Karten abwerfen. Hat er nun weniger als 4 Karten auf der Hand, so zieht er vom

Stapel solange nach, bis er wieder 4 hat.

Wenn der Stapel ausgeht, wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer Nachziehstapel gebildet.

ÖSTERREICH-PHASE

Jeder Österreich-Spieler führt in der angegebenen Reihenfolge folgende Aktionen aus:

- 1 - Er wählt einen seiner Trupps aus;
- 2 - Er darf 1 weiße Bewegungs- oder Ereigniskarte spielen;
- 3 - Er darf Karten abwerfen und nachziehen.

Important: If an Austrian player controls more than one patrol, he repeats actions 1 and 2 for each patrol he controls before performing action 3.

1 - Einen Trupp wählen

Der Spieler wählt einen von ihm kontrollierten Trupp aus, welcher in dieser Runde noch keine Aktion durchgeführt hat.

2 - Bewegungs- oder Ereigniskarte spielen

Der Spieler spielt 1 Bewegungs- oder 1 Ereigniskarte (der weißen Seite); er zeigt sie den Mitspielern: Wenn er eine Bewegungskarte spielt, bewegt er den Truppen-Pöppel mit dem auf der Karte angegebenen Mittel. Dann wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Statt eine Bewegungskarte zu spielen, kann der Spieler auch eine Ereigniskarte (der weißen Seite) spielen: Er führt die Anweisungen des Kartentextes aus. Die Karte kommt danach unter das Plättchen "1849" und damit aus dem Spiel.

Das entsprechende Truppen-Plättchen wird nun um 90° gedreht um anzuzeigen, dass der Trupp in dieser Runde schon eine Aktion durchgeführt hat.

Bemerkung: Die Österreich-Spieler dürfen nur eine einzige Ereigniskarte pro Runde spielen. Das heißt, wenn irgendein Trupp eine Ereigniskarte nutzt, kann bis zum Rundenende kein anderer Trupp eine weitere Ereigniskarte nutzen (auch nicht ein anderer Spieler). Die Österreich-Spieler dürfen sich absprechen, wer in der Runde ein Ereignis spielen soll.

Achtung: Ein Spieler darf sich auch dafür entscheiden, keine Karte zu spielen und seinen Trupp stehen zu lassen.

Achtung: Ein Trupp darf Orte betreten, welche bereits von anderen Truppen besetzt sind.

Der Spieler führt die Aktionen 1 und 2 für jeden seiner Trupps genau einmal durch.

3 - Karten abwerfen und nachziehen

Nachdem der Spieler alle seine Trupps aktiviert hat, darf er wahlweise beliebig viele Karten abwerfen. Hat er nun weniger als 5 Karten auf der Hand, so zieht er vom Stapel solange nach, bis er wieder 5 hat.

Wenn der Stapel ausgeht, wird der Ablagestapel gemischt und daraus ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Nun dreht er seine Truppen-Plättchen zurück.

POSITIONSKONTROLLE

Der Garibaldi-Spieler legt den Kontrollschirm über seinen Routenblock, so dass die aktuelle Spalte rechts innerhalb des Fensters zu sehen ist: Es sind dann nur noch die besuchten Orte der letzten 4 Runden sichtbar (s. "Beispiel ⑤").

Der Garibaldi-Spieler kontrolliert dann die Nummern der Standorte aller Truppen und überprüft folgende Fälle in der angegebenen Reihenfolge:

BEISPIEL ⑤

Runde 9. Garibaldi befindet sich in Ort [137] und kontrolliert die Positionen der österreichischen Truppen. Der gelbe Trupp ist in [32] und findet daher keine Spur. Auch die Positionen von grün, braun oder orange erscheinen nicht im Fenster des Kontrollschirms. Aber der blaue Trupp befindet sich in Ort [26], daher muss Garibaldi diesen Ort mit einem Spurenmarker markieren. Wäre der blaue Trupp in [137] gewesen, wäre Garibaldi gefangen worden und damit das Spiel beendet.

BEISPIEL ④

Runde 6. Garibaldi befindet sich in Ort [26]. Wegen einer von den Österreichern gespielten Ereigniskarte hat Garibaldi nur eine Karte auf der Hand, die er aber nicht spielen kann; er bleibt also stehen. Auf dem Routenblock (in der Spalte zur Runde 6) notiert er seine aktuelle Position, also [26].

- ▶ Wenn sich ein Trupp an der aktuellen Position (letzte notierte Nummer auf dem Routenblock) von Garibaldi befindet, wurde er gefangen und das Spiel endet mit dem Sieg der Österreicher.
- ▶ Wenn Garibaldi sich an einem der
- ▶ Zufluchtsorte (die roten Orte) befindet, gelingt Garibaldi die Flucht und gewinnt somit das Spiel.
- ▶ Wenn ein Trupp sich an einem Ort befindet, der in den letzten 4 Runden (durch den Kontrollschirm sichtbar) von Garibaldi besucht worden ist, findet der Trupp eine Spur von Garibaldi; dieser Ort wird auf dem Spielbrett mit einem Spurenmarker markiert.

Achtung: Die in den vorigen Runden ausgelegten Spurenmarker verbleiben auf ihren Positionen und werden nicht mehr kontrolliert, es sei denn, ein Trupp betritt den Ort nochmal.

Runde 8

Sollte bis zum Ende der Runde 8 (♦) keine einzige Spur von Garibaldi gefunden worden sein, muss der Garibaldi-Spieler einen Ort nennen, welchen er in den letzten 4 Runden besucht hat; dieser Ort wird auf dem Spielbrett mit einem Spurenmarker markiert.

SPIELEND

Der Garibaldi-Spieler gewinnt, wenn er in der Phase Positionskontrolle auf einem der Zufluchtsorte (die roten Orte) steht.

Die Österreich-Spieler gewinnen, wenn einer der Trupps in der Phase Positionskontrolle an einem Ort ist, wo sich Garibaldi gerade aufhält. Sie gewinnen auch, wenn Garibaldi am Ende des 30. Zuges noch nicht die Flucht gelungen ist.

Optionale Regel

Für erfahrene Spieler ist es empfehlenswert, in Abhängigkeit von der Spieleranzahl die Anzahl sowohl der Handkarten als auch der abwerfbaren Karten für die Österreich-Spieler anzupassen (für den Garibaldi-Spieler ändert sich nichts):

Österreich-Spieler	max. Handkarten	max. abwerfen
1	9	9
2	6	5
3	5	3
4	4	2
5	4	1

Ereigniskarten ("Event") Garibaldi (rot)

1 - "Report!" - Zum Rapport!: Wähle einen Ort aus ([102], [84], [136], [59] oder [165]) und versetze dorthin den davon nächsten österreichischen Trupp.

2 - "Supply" - Vorrat: Bewege Garibaldi um 1 zu Fuß und fülle am Ende deines Zuges deine Kartenhand auf 5 Karten auf.

3 - "Bonnet in Comacchio" - Bonnet in Comacchio: Bewege Garibaldi um 1 mit dem Pferd und such dir aus dem Stapel 1 Bewegungskarte (Fuß oder Pferd) raus; zeige allen diese Karte und mische den Stapel.

4 - "Changing Clothes" - Wechsel der Kleidung: Lege 1 Karte ab und ziehe 2 zufällige Karten aus der Hand eines Mit-

spielers.

5 - "Hidden in the Shed" - Versteckt in der Hütte: Ziehe Garibaldi um 1 beliebigen Streckenabschnitt.

6 - "Don Marco" - Don Marco: Bewege einen beliebigen Trupp um 1 beliebigen Streckenabschnitt.

7 - "Mezzanott" - „Mezzanott“: Bewege Garibaldi um 1 zu Fuß und such dir aus dem Stapel 1 Bewegungskarte (Pferd oder Boot) raus; zeige allen diese Karte und mische den Stapel.

8 - "Bòliga's Advice" - Guter Rat von Bòliga: Bewege Garibaldi um 1 via Boot und such dir aus dem Stapel 1 Bewegungskarte (Fuß oder Pferd) raus; zeige allen diese Karte und mische den Stapel.

9 - "Watchman Leggero" - Leggero auf der Hut: Sieh dir die Karten des Spielers des momentan an Garibaldi am nächsten stehenden Trupps an und wirf davon 2 Karten ab.

10 - "Aye, Sir!" - Zu Befehl!: Sieh dir die Karten des Spielers eines beliebigen Trupps an und wähle 1 Karte, die er im nächsten Zug auf diesen Trupp ausspielen muß.

11 - "Giovanni Montanari" - Der Ingenieur Montanari: Schau dir die obersten 7 Karten des Stapels an und sortiere sie nach belieben.

12 - "People's Support" - Zustimmung des Volkes: Wähle einen Mitspieler; dieser muss die Hälfte (aufrunden!) der Karten seiner Wahl ablegen.

Ereigniskarten ("Event") österreichische Truppen (weiß)

37 - "Requisition" - Beschlagnahmung: Garibaldi muß alle Bewegungskarten deiner Wahl (Fuß, Pferd oder Boot) abwerfen.

40 - "Anita's Agony" - Anitas Todeskampf: Garibaldi muß alle Ereignis- und Fuß-Bewegungskarten abwerfen. Diese Karte darf nicht nach dem Ereignis "Anitas Tod" ausgespielt werden!

41 - "Anonymous Letters" - Anonyme Hinweise: Garibaldi muß 3 Karten seiner Wahl abwerfen oder einen Ort angeben, an dem er in den letzten 4 Zügen gewesen ist. Diese Karte kommt auf den Ablagestapel (und nicht aus dem Spiel)!

42 - "Anita's Death" - Anitas' Tod: Garibaldi muß 3 zufällige Karten abwerfen. Diese Karte darf erst ab Runde 8 gespielt werden!

43 - "Accusation" - Denunzierung: Garibaldi muß 2 zufällige Karten abwerfen oder einen Ort angeben, an dem er in den letzten 4 Zügen gewesen ist. Diese Karte kommt auf den Ablagestapel (und nicht aus dem Spiel)!

45 - "Carabineers' Support" - Polizeiunterstützung: Garibaldi muß 1 zufällige Karte abwerfen oder 2 Karten nach seiner Wahl.

46 - "Bivouac" - Nacht unter freiem Himmel: Garibaldi muß 1 Boot- oder 2 Pferd- oder 2 Fuß-Bewegungskarten abwerfen; kann oder will er das nicht, so darf er im nächsten Zug keine Bewegungskarte ausspielen.

49 - "Lost in Baiona" - Verirrt und verloren: Garibaldi muß 1 Pferd- oder 2 Boot- oder 2 Fuß-Bewegungskarten abwerfen; kann oder will er das nicht, so darf er im nächsten Zug keine Bewegungskarte ausspielen.



Comune di
RAVENNA



Provincia di
RAVENNA

CASE REPUBBLICANE



Cooperativa
Sociale

La Pieve



SOCIETÀ OPERAIA
di MUTUO SOCCORSO
di S. ALBERTO

LUDOTECA
dei CACCIATORI DITESTE

Visit www.e-nigma.it/garibaldilatrafila
Contacts: garibaldilatrafila@e-nigma.it

Produced by: **La Ludoteca srl**
Via Gamba 8 (48100) Ravenna – Italia
Tel/Fax +39.0544.219952 – Mobile +39.393.9936529
Skype: laludoteca
www.laludoteca.com – info@laludoteca.com
© 2007 La Ludoteca srl. All rights reserved.



Published by: **Nexus Editrice srl**
Via dei Metalmeccanici 16 (55040) Capezzano Pianore
– Lucca – Italia
Tel. +39.0584.438501 – Fax +39.0584.969483
www.nexusgames.it

Published in October 2007 - March 2008.
German translation by Jost Schwider - www.SpielePizza.de

