

LA BELLE ÉPOQUE

DIPLOMAZIA E IMPERIALISMO AL TRAMONTO DEL VECCHIO MONDO



SOMMARIO

1.0 INTRODUZIONE.....	2
2.0 COMPONENTI.....	3
3.0 PREPARAZIONE DELLA PARTITA.....	5
4.0 SEQUENZA DI GIOCO.....	8
5.0 FASE DELLE RISORSE.....	8
6.0 FASE DEGLI EVENTI.....	8
7.0 FASE DELLE CARTE INTRIGO.....	9
8.0 FASE DELLE AZIONI.....	9
9.0 FASE DI PREPARAZIONE.....	18
10.0 CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA.....	18
11.0 TRACCIATO DEL PRESTIGIO.....	20
12.0 ESEMPIO ESTESO DI UN TURNO DI GIOCO.....	21
13.0 POTENZE AUTOMATIZZATE.....	26
NOTE DI DESIGN.....	33
APPENDICE 1: NOTE STORICHE.....	34
BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO.....	42
GLOSSARIO.....	43



“Nazioni e Imperi, coronati di principi e di potentati, sorgevano maestosamente da ogni parte, avvolti nei tesori accumulati nei lunghi anni di pace. Tutti si inserivano e si saldavano, senza pericoli apparenti, in un immenso architrave. I due potenti sistemi europei stavano l'uno di fronte all'altro, scintillanti e rimbombanti nelle loro panoplie, ma con sguardo tranquillo... Il vecchio mondo, nell'ora del suo tramonto, era bello a vedersi...”

(Winston Churchill, La crisi mondiale, 1921)

1.0 INTRODUZIONE

La Belle Époque è una simulazione politica dei decenni precedenti la Prima Guerra Mondiale (dal 1880 al 1914), un periodo di stabilità apparente, prosperità e scoperte tecnologiche ma anche di corsa agli armamenti e di tensioni che porteranno alla Prima Guerra Mondiale.

I giocatori rappresentano una delle principali Potenze europee dell'epoca: Gran Bretagna, Russia zarista, la Terza Repubblica di Francia e gli Imperi Centrali (le potenze alleate di Germania e Austria-Ungheria) che si confrontano in Europa e nel resto del mondo per aumentare il loro prestigio politico con lo sviluppo degli armamenti, la conquista delle ultime colonie e l'alleanza delle nazioni minori.

Il gioco si sviluppa nel corso di 7-9 turni ognuno dei quali rappresenta un periodo di circa 3-4 anni reali. Le mappe del gioco rappresentano i continenti di Europa, Africa e Asia dove le Potenze europee si confrontano.

1.1 CONTESTO STORICO

Col nome di Belle Époque si indica il periodo storico, socio-culturale e artistico europeo che va dall'ultimo ventennio dell'Ottocento all'inizio della Prima Guerra Mondiale.

Convenzionalmente è datato dalla fine della Guerra Franco-Prussiana (1871) fino allo scoppio della Prima Guerra Mondiale (1914).

La Belle Époque fu un periodo caratterizzato da ottimismo, apparente stabilità, prosperità economica e innovazioni tecnologiche, scientifiche e culturali.

Pur facendo riferimento specifico alla Francia della Terza Repubblica, in special modo Parigi, esso vide manifestazioni parallele con tratti molto simili non solo in altri paesi dell'Europa occidentale ma anche in ambiti extra-europei, proprio come gli Stati Uniti (la cosiddetta *Gilded Age*) e il Messico (il *Porfiriato*, cioè il periodo della dittatura di Porfirio Díaz). In Italia coincise con l'età umbertina (1878-1900) e l'età giolittiana (1903-1914).

Nel gioco non sono rappresentate le Americhe perché per la *Dottrina Monroe* gli Stati Uniti giocarono una politica a sé stante, rimanendo

isolati. Lo stesso ragionamento è stato fatto per il Giappone, Potenza emergente in Asia. Sia gli Stati Uniti sia il Giappone sono stati resi come nazioni neutrali che vengono portate in gioco da effetti presenti sulle carte del gioco.

Inoltre La Belle Époque è anche il periodo dove riaffiorano i nazionalismi grazie all'imperialismo dilagante che le Potenze europee vollero esercitare nella gara di supremazia extraeuropea sullo scacchiere mondiale. È il periodo dei cosiddetti nazionalismi imperialisti, che, in alcuni stati, la fine della Prima Guerra Mondiale trasformerà in nuovi e più estremi nazionalismi che faranno da focolaio per la Seconda Guerra Mondiale.

L'Europa delle monarchie

La Belle Époque rappresenta anche il tramonto di molte monarchie europee, che la Prima Guerra Mondiale farà cessare di esistere. La **Gran Bretagna**, la cui monarchia è giunta sino ai giorni nostri, vede ancora fino al 1901 la Regina Vittoria sedere sul trono, succeduta poi da Edoardo VII e Giorgio V (uno dei simboli della Prima Guerra Mondiale). In **Germania**, appena riunificata nel Secondo Reich grazie alla politica del cancelliere Otto von Bismarck, siede Guglielmo II di Hohenzollern (che abdicò il 28 novembre 1918 dopo la *Rivoluzione di novembre*), succeduto a Guglielmo I. In **Austria-Ungheria** l'Imperatore Francesco Giuseppe I siede sul trono di un impero che ormai si sta sgretolando. In **Russia** la dinastia dei Romanov vede succedersi Alessandro II, Alessandro III e Nicola II (che verrà poi ucciso durante la Rivoluzione Russa). In **Francia**, eccezione alla “regola” delle monarchie, è in corso la Terza Repubblica e numerosi presidenti si alternano in questo periodo; tra questi presidenti spicca Marie François Sadi Carnot, che fu presidente nel centenario della Rivoluzione Francese e durante l'Esposizione Universale di Parigi del 1889, anno che vide anche il completamento della Torre Eiffel, il simbolo della Belle Époque. In **Italia** regnano i Savoia. Nell'**Impero Ottomano**, ormai in declino ma con in corso un processo di deciso ammodernamento, regna Abdul Hamid II (detto il Gran Khan) che vedrà cedere il trono al fratello Mehmet V in seguito al movimento dei Giovani Turchi del 1909. Anche ogni piccola nazione europea aveva la sua monarchia: Olanda, Belgio, Bulgaria, Romania, Grecia, Montenegro.

Immagine di copertina

L'immagine raffigura un ipotetico incontro tra le quattro Grandi Potenze protagoniste di questo gioco. Siamo nella Parigi del 1890, la Capitale della Belle Époque. Da questa sala intravediamo il Simbolo dell'Esposizione Universale del 1889, la Torre Eiffel. Seduti al tavolo abbiamo, da sinistra a destra, Marie François Sadi Carnot, Presidente della Terza Repubblica Francese tra il 1887 e il 1894, la Regina Vittoria, Regina della Gran Bretagna dal 1837 al 1901, Otto von Bismarck, Cancelliere del Reich dal 1871 al 1890 e Alessandro III, Zar di Russia dal 1881 al 1894.

2.0 COMPONENTI

1	Mappa di gioco montata
4	Schede delle Potenze
4	Schede delle Potenze Automatizzate
4	Fogli di Aiuto
2	Manifesti delle Carte
25	Carte Evento
16	Carte Nazionali (4 per Potenza)
28	Carte Intrigo
115	Segnalini di gioco
1	Foglio di etichette per i cubi delle Nazioni Minori
160	Cubi Missione Diplomatica delle Potenze (40 per Potenza)
33	Cubi delle Nazioni Minori di colore bianco, su cui andranno apposte le relative etichette
20	Cubi Armamenti, colore nero
1	Mazzo di banconote
1	Dado a 6 facce
1	Regolamento

Carte promo: In aggiunta possono essere disponibili 4 carte promozionali (1 Carta Evento e 3 Carte Intrigo).

Preparazione dei cubi Missione Diplomatica (cubi MD) delle Nazioni Minori

Applicate gli adesivi rappresentanti le bandiere delle Nazioni Minori presenti nel gioco su ogni cubo di colore bianco. Sul foglio di etichette sono presenti anche adesivi di riserva, individuati dal riquadro "spares".

Alla fine dell'operazione dovrete avere 33 cubi Missione Diplomatica delle Nazioni Minori così suddivisi:

- 7 MD Italia
- 7 MD Giappone
- 7 MD Stati Uniti
- 2 MD Spagna
- 3 MD Portogallo
- 2 MD Belgio
- 2 MD Olanda
- 3 MD Stati Boeri

2.1 CUBI MISSIONE DIPLOMATICA

Gran parte del gioco ruota attorno ai cubi Missione Diplomatica (d'ora in poi cubi MD) e all'astrazione che esprimono. Essi rappresentano le risorse, gli asset, i diplomatici, lo spionaggio e il contro-spionaggio che le Potenze utilizzavano all'epoca per estendere il controllo sulle colonie e facilitare le alleanze con quelle nazioni minori che un domani, in caso di guerra, avrebbero dato il contributo all'una o all'altra parte o addirittura avrebbero potuto rappresentare un casus belli per lo scoppio di una "grande guerra" tra le Potenze. Più in generale i cubi MD sono la quintessenza di tutto quello che rappresentò la diplomazia imperialistica delle Potenze.

2.2 LIMITAZIONI DEI PEZZI DI GIOCO

La dotazione complessiva di materiali di gioco è quella compresa nella scatola. Non sono ammessi pezzi sostitutivi per sopperire a una mancanza di qualche pezzo.

2.1.1 Banconote. Qualora le banconote finissero, si possono utilizzare segnalini sostitutivi per le banconote mancanti.

2.3 COLORI DELLE POTENZE

Nel gioco le Potenze sono identificate ognuna da un colore:

- Russia: verde
- Francia: blu
- Imperi Centrali: grigio
- Gran Bretagna: rosso

2.4 ANATOMIA DEI COMPONENTI

2.4.1 Eserciti e Flotte.



2.4.2 Grandi Opere.



Lato non costruito



Lato costruito

Punti Prestigio
Punti Vittoria

2.4.3 Indicatori.



Indicatore Flotta



Indicatore Carta Intrigo



Indicatore Ordine di Turno



Indicatore Prestigio



Indicatore di Punteggio



Bonus Nazione Minore

Le bandiere de La Belle Époque

All'epoca del gioco le nazioni possedevano bandiere di stato, bandiere mercantili, bandiere di guerra. Nel gioco sono state utilizzate bandiere del periodo, prediligendo quelle meglio identificabili. Di seguito elenchiamo di ogni nazione quale versione sia stata adottata:

Potenze

- Francia: bandiera nazionale
- Imperi Centrali: essendo un'unione di due nazioni (Germania e Austria-Ungheria) abbiamo affiancato due metà, la bandiera di stato e mercantile tedesca e la parte austriaca della bandiera mercantile austro-ungarica.
- Gran Bretagna: bandiera di stato
- Russia: bandiera nazionale e mercantile

Nazioni Minori

- Belgio: bandiera di stato e mercantile
- Bulgaria: bandiera di stato e mercantile
- Giappone: bandiera di stato e mercantile
- Grecia: bandiera della flotta
- Italia: bandiera di stato e mercantile
- Olanda: bandiera di stato e mercantile
- Portogallo: bandiera di stato
- Spagna: bandiera di stato
- Stati Boeri: bandiera della repubblica d'Orange
- Stati Uniti: bandiera di stato e mercantile

Riferimenti bibliografici

- Flags of Maritime Nations, Washington 1882
- Sito: <http://rbvex.it/>

2.5 COME VINCERE

Ne *La Belle Époque* i Punti Vittoria (PV) sono conteggiati tre volte durante la partita: alla fine dell'Era I, alla fine dell'Era II e alla fine della partita. I PV sono conteggiati prendendo il controllo dei Territori possedendo la maggioranza dei cubi MD in essi, da bonus sulle carte, raggiungendo diversi Obiettivi Nazionali, e migliorando il proprio Prestigio.

3.0 PREPARAZIONE DELLA PARTITA

- 1) Mettete la mappa al centro del tavolo e a lato della mappa posizionate le banconote a formare la banca.
- 2) Posizionate i cubi Missione Diplomatica (d'ora in poi cubi MD) e i bonus delle Nazioni Minori nei rispettivi spazi sulla mappa. I cubi MD delle Nazioni Minori che avanzano vengono posizionati nella Riserva generale.
- 3) Mescolate il mazzo degli Eventi di Era I, rimuovete 2 carte senza guardarle, riponendole nella scatola, e posizionate le rimanenti a fianco del tabellone.
- 4) Mescolate il mazzo delle carte Intrigo e posizionatele a fianco del tabellone.
- 5) I giocatori decidono come selezionare la Potenza con cui giocheranno (vedi 3.2) e ogni giocatore prende la propria Scheda Potenza, la propria dotazione complessiva di cubi MD e Cubi Armamenti, Eserciti, Flotte, Grande Opera e Carte Nazionali.
- 6) Ogni giocatore predispone la propria dotazione iniziale come indicato sulla propria Scheda Potenza e posiziona i cubi MD che avanzano nella Riserva generale e tutti gli Eserciti e le Flotte nello spazio Riserve della propria Scheda Potenza.
- 7) Ogni giocatore posiziona gli indicatori dei Punti Vittoria, dell'Ordine di Turno, del Prestigio, dei Bonus Prestigio e delle Flotte sui relativi tracciati presenti sulla mappa.
- 8) Effettuate il Setup Iniziale (vedi 3.3).
- 9) Estraiete a caso il Primo Giocatore per il Turno 1. L'ordine di turno sarà in senso orario attorno al tavolo.
- 10) Posizionate il segnalino del Turno sulla casella corrispondente al Turno 1 e iniziate a seguire la Sequenza di Gioco (vedi 4.0).

Di seguito riassumiamo la dotazione complessiva di pezzi di gioco per ogni Potenza:

- **Russia:** 40 cubi MD di colore verde, 14 pedine Esercito, 3 pedine Flotte, 5 Cubi Armamento, 4 Carte Nazionali, 1 Grande Opera.
- **Francia:** 40 cubi MD di colore blu, 10 pedine Esercito, 3 pedine Flotte, 5 Cubi Armamento, 4 Carte Nazionali, 1 Grande Opera.
- **Imperi Centrali:** 40 cubi MD di colore grigio, 12 pedine Esercito, 3 pedine Flotte, 6 Cubi Armamento, 4 Carte Nazionali, 1 Grande Opera.
- **Gran Bretagna:** 40 cubi MD di colore rosso, 8 pedine Esercito, 3 pedine Flotte, 4 Cubi Armamento, 4 Carte Nazionali, 1 Grande Opera.

3.1 CUBI MD DELLE NAZIONI MINORI

Al passo 2 della *Preparazione della Partita* vanno posizionati i cubi MD delle Nazioni Minori sulla

mappa di gioco, nelle posizioni indicate dalle rispettive bandiere. Tutti i cubi che avanzano vanno posizionati a lato del tabellone di gioco nella Riserva generale.

SETUP DEI CUBI MD DELLE NAZIONI MINORI

AFRICA	
Algeria-Marocco	1 MD Spagna
Congo	2 MD Belgio
Tanganica	1 MD Portogallo
Namibia	2 MD Portogallo
Sudafrica	3 MD Stati Boeri

ASIA	
Micronesia	1 MD Spagna
Melanesia	2 MD Olanda

3.2 SCEGLIERE LA POTENZA

Al passo 5 della *Preparazione della Partita*, i giocatori possono adottare due diverse metodologie di scelta:



- **OPZIONE A:** Distribuite le Potenze casualmente tra i giocatori utilizzando i segnalini con rappresentata la sola bandiera della Potenza.
- **OPZIONE B:** Ogni giocatore tira un dado. Partendo dal giocatore che ha ottenuto il risultato maggiore e poi in ordine decrescente, ogni giocatore sceglie la Potenza con cui giocherà la partita.

Partita a 2 e 3 giocatori

Non è obbligatorio giocare in 4 a *La Belle Époque*. Se siete in 2 o in 3 giocatori utilizzate queste distribuzioni di Potenze giocanti.

Partita a 2 giocatori

- Giocatore A: Gran Bretagna e Francia
- Giocatore B: Imperi Centrali e Russia

Partita a 3 giocatori

- Giocatore A: Gran Bretagna
- Giocatore B: Imperi Centrali
- Giocatore C: Russia e Francia

NOTA: le suddivisioni delle Potenze sopra descritte non rappresentano né alleanze né

situazioni storiche ma sono state pensate per questioni di equilibrio.

Fate riferimento al capitolo 12.0 per calcolare i Punti Vittoria nelle partite a 2 e 3 giocatori.

In alternativa, se volete utilizzare le **Potenze Automatizzate**, consultate il capitolo 13.0.

3.3 SETUP INIZIALE

Al passo 8 della *Preparazione della Partita* i giocatori, eseguendo vari round secondo un Ordine di Turno prefissato (vedi 3.3.1), posizionano cubi MD della dotazione iniziale delle proprie Potenze per preparare il terreno alla partita vera e propria.

Ogni Potenza deve giocare 2 cubi MD a turno, tra quelli disponibili nella dotazione iniziale, e posizionarli in qualsiasi spazio disponibile con le seguenti limitazioni:

- a ogni turno della Potenza è possibile posizionare massimo 1 cubo MD per ogni Territorio; è tuttavia possibile, in due differenti turni, posizionare cubi MD nello stesso Territorio;
- non è richiesta alcuna Flotta per il piazzamento dei cubi MD in Africa e in Asia;
- in ogni Territorio possono essere occupati al massimo la metà degli spazi, contando anche i cubi MD delle Nazioni Minori;
- non possono essere generate Contese Diplomatiche (vedi 8.2.5) in questo modo;
- le Potenze devono giocare tutti i propri cubi MD di dotazione iniziale;
- le Potenze devono rispettare i requisiti di cubi MD minimi in ogni continente come indicato sulla loro Scheda Potenza (vedi 3.3.2).

Si continua a seguire l'Ordine di Turno (vedi 3.3.1) finché tutte le Potenze hanno terminato di piazzare i cubi MD della dotazione iniziale. Se una Potenza termina i propri cubi MD prima delle altre, smette di giocare e il piazzamento continua con le altre che hanno ancora disponibili cubi MD.

Non è possibile tenere cubi MD inutilizzati passando il turno. Tutti i cubi MD indicati nella dotazione iniziale della propria Scheda Potenza vanno utilizzati e posizionali in mappa in questa fase.

3.3.1 Ordine di Turno durante il Setup Iniziale. Durante il Setup Iniziale l'ordine di gioco è il seguente:

- 1) Russia
- 2) Francia
- 3) Imperi Centrali
- 4) Gran Bretagna

3.3.2 Limitazioni di piazzamento iniziale. Le Potenze hanno a disposizione scelte limitate

durante questo piazzamento iniziale, secondo quanto segue:

- **Russia:** 7 cubi MD di dotazione di cui almeno 4 in Europa.
- **Francia:** 9 cubi MD di dotazione di cui almeno 2 in Asia, 2 in Africa e 1 in Europa.
- **Imperi Centrali:** 9 cubi MD di dotazione di cui almeno 2 in Africa e 4 in Europa.
- **Gran Bretagna:** 10 cubi MD di dotazione di cui almeno 2 in Asia, 3 in Africa e 2 in Europa.

Nota: Non è necessario posizionare subito tutti i propri cubi MD per rispettare i limiti sopra descritti. I giocatori sono liberi di posizionarli nei territori che preferiscono, ma i limiti di cui sopra devono essere rispettati alla fine del piazzamento. Se questo non avviene apportate le modifiche necessarie ridisponendo i cubi MD in mappa per verificare i requisiti del Setup Iniziale. Anche in questa ridisposizione non potete né generare Contese Diplomatiche né occupare più di metà degli spazi di un territorio.

ESEMPIO: Setup iniziale

Dopo aver piazzato i cubi MD delle Nazioni Minori (passo 2), le Potenze iniziano a piazzare i propri cubi MD della dotazione Iniziale.

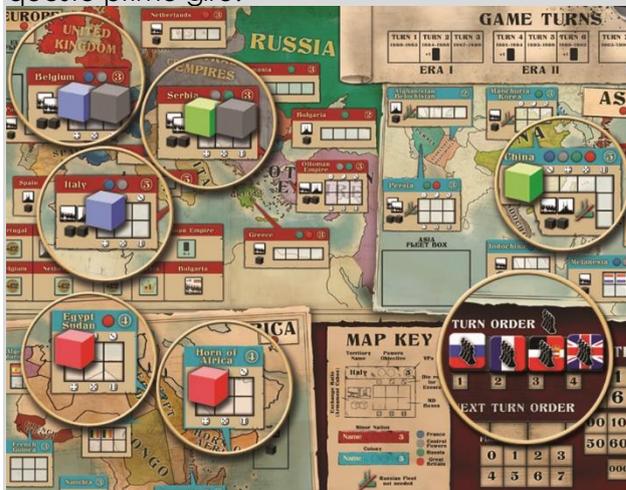
L'Ordine di Turno è Russia, Francia, Imperi Centrali, Gran Bretagna e vengono posizionali 2 cubi MD alla volta per ciascuna Potenza.

1° giro

I giocatori fanno le seguenti scelte:

- **Russia:** Serbia, Cina
- **Francia:** Belgio, Italia
- **Imperi Centrali:** Belgio, Serbia
- **Gran Bretagna:** Egitto-Sudan, Corno d'Africa.

L'immagine seguente mostra il tabellone dopo questo primo giro.



2° giro

I giocatori fanno le seguenti scelte:

- **Russia:** Serbia, Giappone
- **Francia:** Belgio, Algeria-Marocco
- **Imperi Centrali:** Impero Ottomano, Namibia
- **Gran Bretagna:** Egitto-Sudan, Giappone.

Notate come in Belgio e in Serbia, avendo raggiunto la metà degli spazi occupati, sia gli Imperi Centrali sia la Gran Bretagna non possano mettere ulteriori cubi MD in queste Nazioni. Inoltre queste Nazioni per tutto il Setup Iniziale non potranno ricevere ulteriori cubi MD da parte di nessuna Potenza.



3° giro

I giocatori fanno le seguenti scelte:

- **Russia:** Romania, Bulgaria
- **Francia:** Italia, Algeria-Marocco
- **Imperi Centrali:** Impero Ottomano, Tanganica
- **Gran Bretagna:** Grecia, Olanda.

Notate che con il piazzamento del cubo MD in Tanganica, la Colonia ora abbia 3 MD (1 degli Imperi Centrali e 2 del Portogallo). Anche i cubi MD del Portogallo vengono calcolati per il rispetto del limite della metà degli spazi e quindi con il piazzamento del cubo MD degli Imperi Centrali questa Colonia non potrà ricevere ulteriori cubi MD da nessuna Potenza. Inoltre la Russia con questo ultimo piazzamento ha ottemperato al limite minimo di MD in Europa. Nel turno seguente potrà quindi piazzare il suo ultimo cubo MD in un qualunque continente.



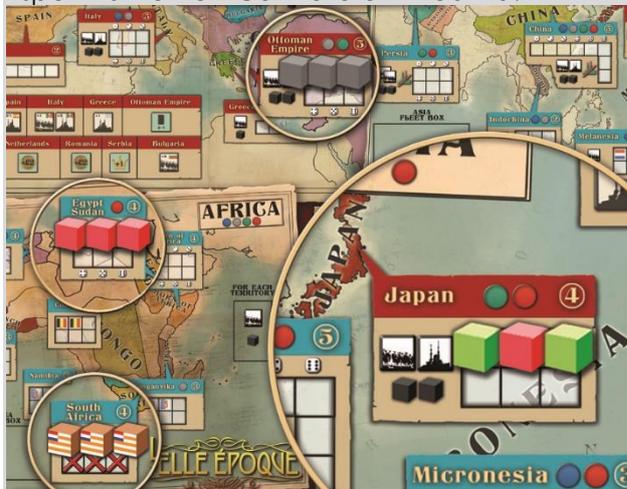
4° giro

I giocatori fanno le seguenti scelte:

- **Russia:** Giappone

- **Francia:** Guinea Francese, Indocina
- **Imperi Centrali:** Impero Ottomano, Melanesia
- **Gran Bretagna:** Egitto-Sudan, Persia.

Notate che la Russia piazza il suo ultimo cubo MD in Asia avendo già piazzato il minimo di 4 MD in Europa. Gli Imperi Centrali e la Gran Bretagna arrivano a piazzare il loro terzo cubo MD rispettivamente in Impero Ottomano ed Egitto-Sudan e sono a un passo da prenderne rispettivamente il Controllo e l'Alleanza.



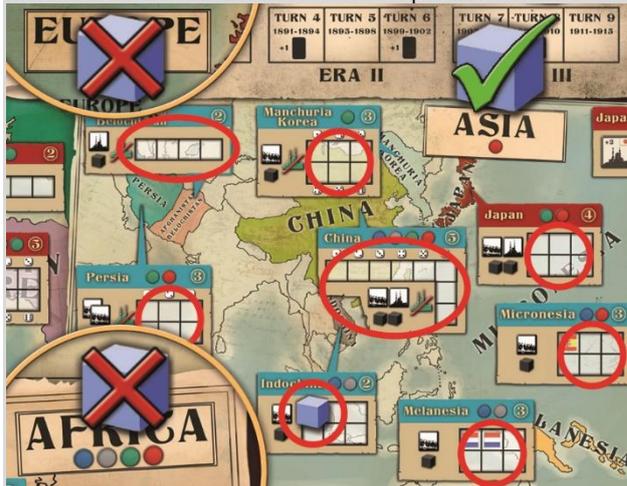
Nota: Il Sudafrica, avendo in setup 3 MD degli Stati Boeri non ha potuto ricevere nessun cubo MD da parte delle Potenze durante il Setup Iniziale.

5° giro

I giocatori fanno le seguenti scelte:

- **Francia:** Indocina
- **Imperi Centrali:** Congo
- **Gran Bretagna:** Olanda, Persia.

Notate che la Russia ha terminato i suoi cubi MD della dotazione iniziale e quindi salta il giro. La Francia, avendo da piazzare fino a questo momento un solo cubo MD in Asia, è obbligata a piazzarlo in Asia per rispettare il limite minimo di MD in quel continente. Gli Imperi Centrali hanno già rispettato i piazzamenti minimi e quindi sono liberi di piazzarlo dove vogliono. La Gran Bretagna ha 2 MD e può piazzarli liberamente dal momento che il piazzamento precedente ha soddisfatto tutti i limiti minimi di piazzamento.



4.0 SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco a *La Belle Époque* è caratterizzato dalle seguenti fasi:

- Fase delle Risorse
- Fase degli Eventi
- Fase delle Carte Intrigo (solo nei turni 2-4-6-8)
- Fase delle Azioni
- Fase di Preparazione
- Calcolo dei Punti Vittoria (solo nei turni 3, 6 e a fine partita)

Si rimanda ai paragrafi successivi per la descrizione e per le regole relative a ogni Fase.

5.0 FASE DELLE RISORSE

Ogni giocatore in questa fase guadagna denaro in base alla presente tabella, modificata nel caso dai bonus dovuti all'Alleanza con alcune Nazioni Minori (vedi 9.2.2). Il denaro viene preso direttamente dalla Banca.

ENTRATE BASE DI OGNI TURNO

Potenza	Guadagno
Gran Bretagna	£ 13
Imperi Centrali	£ 12
Francia	£ 11
Russia	£ 10

Tutte le Potenze guadagnano 3 cubi MD a turno, con l'eccezione della Francia che, dopo aver completato la Grande Opera *Torre Eiffel* (vedi 9.3), ne guadagna 4 a turno. I cubi MD vengono presi dalla Riserva generale.

6.0 FASE DEGLI EVENTI

In questa fase vengono rivelate e risolte 2 Carte Evento del mazzo relativo.

Pescate 1 carta dal mazzo Eventi e risolvete subito. Terminata la risoluzione della prima carta, estraete una seconda carta e risolvete subito.

6.1 EPOCHE DI GIOCO

Una partita a *La Belle Époque* si divide in 3 Epoche differenti:

- Era I:** dal 1880 al 1890, della durata di 3 turni (turni da 1 a 3).
- Era II:** dal 1891 al 1902, della durata di 3 turni (turni da 4 a 6).
- Era III:** dal 1903 al 1914, della durata di 1-3 turni (dal turno 7 al turno 9) in relazione alla

possibile Fine Anticipata (vedi 6.3) della partita (se viene estratta la Carta Evento *Attentato di Sarajevo*).

Per rispecchiare questa divisione, le Carte Evento sono divise in tre mazzi (Era I, Era II e Era III):

- Il mazzo di Era I si utilizza dal **turno 1** e viene preparato rimuovendo, prima dell'inizio della partita, 2 Carte che vengono riposte nella scatola senza guardarle.
- All'inizio **turno 4**, dal mazzo dei soli eventi di Era II togliete 3 carte a caso (4 nel caso usiate anche la carta promo "Affare Dreyfuss"), riponendole nella scatola senza guardarle. Le restanti carte aggiungetele alle carte presenti nel mazzo di pesca e rimescolate (non agli scarti).
- All'inizio **turno 7** aggiungete il mazzo delle Carte Evento di Era III alle carte presenti nel mazzo di pesca e rimescolate (non agli scarti).

ESEMPIO



Nell'immagine vedete la situazione all'inizio del Turno 4 (primo turno di Era II). Abbiamo 2 carte avanzate dal mazzo di Era I. Dal mazzo di Era II vengono tolte 3 carte (stiamo giocando senza la carta Evento promo "Affare Dreyfuss"). Le restanti carte vengono mescolate con quelle avanzate da Era I. Gli scarti contenenti 6 Carte Evento di Era I vengono ignorati.

6.2 POSIZIONAMENTO DI CUBI MD TRAMITE CARTE EVENTO

Molte Carte Evento fanno posizionare cubi MD su Nazioni Minori e Colonie.

Ogni cubo MD posizionato in questo modo segue **sempre** le seguenti priorità di piazzamento:

- occupate prima gli eventuali spazi liberi presenti sul Territorio, un cubo MD alla volta;
- se non ci sono spazi disponibili per il piazzamento di un cubo MD, tirate un dado e sostituite direttamente il cubo MD presente nella posizione risultante, indipendente-

mente da chi ne sia il possessore. Il cubo MD rimosso viene posizionato nella Riserva generale.

Se la posizione è occupata da un Cubo Armamento, il piazzamento del cubo MD è annullato.

ESEMPIO



In questo esempio vedete il piazzamento di 2 cubi MD dell'Italia nel Corno d'Africa per effetto della carta Evento "Penetrazione Italiana nel Corno d'Africa". Essendoci spazi liberi, i cubi MD dell'Italia vengono posizionati in essi.

6.3 FINE ANTICIPATA DELLA PARTITA

Nel Mazzo di Era III è presente la Carta Evento "Attentato di Sarajevo". Se questa carta viene estratta nella Fase degli Eventi, la partita termina immediatamente e si passa al Calcolo dei Punti Vittoria di fine partita (vedi 10.2).

Il turno in cui viene estratta questa carta **non** viene svolto.

7.0 FASE DELLE CARTE INTRIGO

In questa fase vengono distribuite nuove Carte Intrigo dal mazzo relativo. **Questa fase viene svolta solamente nei turni 2-4-6-8.** Ogni giocatore pesca una carta Intrigo, in ordine di turno. Nei turni 1-3-5-7-9 saltate questa fase.

Non c'è limite al numero di carte Intrigo che ogni giocatore può avere nella propria mano.

Se il mazzo si dovesse esaurire, rimescolate gli scarti a formare un nuovo mazzo di pesca.

8.0 FASE DELLE AZIONI

In questa fase, in ordine di turno, le Potenze effettuano le azioni di gioco che desiderano; al proprio round, i giocatori eseguono 1 o 2 azioni, a loro scelta.

La Fase Azioni si ripete fino a quando tutti i giocatori hanno passato e si passa alla Fase di Preparazione (9.0).

8.0.1 Limitazione. Ogni Azione può essere eseguita solo una volta nel turno della Fase di Azione di un giocatore, (ma può essere eseguita di nuovo in un turno successivo) e le Azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine.

Le azioni possibili sono:

- Acquisto di unità militari
- Invio di Missioni Diplomatiche
- Grande Opera (una volta per partita)
- Investimento Economico
- Prestigio Internazionale (una volta per turno)
- Giocare una Carta (Nazionale o Intrigo)
- Risolvere una Contesa Diplomatica
- Dispiegare Flotte
- Vendere Armamenti (dal turno 4 in poi)
- Passare

NOTA: Queste azioni non vanno fatte obbligatoriamente nella sequenza dell'elenco. Occorre solamente rispettare la limitazione della regola 8.0.1.

Nei paragrafi successivi trovate una descrizione dettagliata delle azioni di gioco.

8.1 ACQUISTO DI UNITÀ MILITARI

Con questa azione le Potenze acquistano gli Eserciti e le Flotte disponibili nello spazio Riserve della loro scheda Potenza. **Ogni Potenza può costruire un massimo di 3 flotte al costo di £10 ciascuna.** Il massimo numero di Eserciti e il loro costo di acquisto sono mostrati nella tabella seguente:

COSTO ESERCITI PER POTENZA

Potenza	Max Eserciti	Costo Esercito
Imperi Centrali	12	£ 3
Francia	10	£ 3
Gran Bretagna	8	£ 3
Russia	14	£ 2



PROCEDURA: Il giocatore sceglie quanti Eserciti e quante Flotte vuole costruire con l'azione. Paga il costo corrispondente alla scelta fatta. Successivamente posiziona gli Eserciti e le Flotte acquistate sullo spazio Arsenal della propria Scheda Potenza. Se vengono costruite delle Flotte, il giocatore aggiorna il Tracciato delle Flotte sul tabellone, spostandolo di 1 casella per ogni Flotta costruita.

ESEMPIO

La Francia decide di acquistare 2 Eserciti e 1 Flotta. Paga £10 + £6 = £16 e posiziona le unità acquistate sulla scheda. Notate che sulla scheda sono già presenti 3 Eserciti. Infine aumenta di 1 il proprio tracciato delle flotte.



8.2 INVIO DI MISSIONI DIPLOMATICHE

Con questa azione le Potenze inviano le proprie Missioni Diplomatiche presso le Nazioni Minori e le Colonie per cercare di ottenere rispettivamente l'Alleanza e il Controllo o per sfidare un'altra Potenza preparando una Contesa Diplomatica.

PROCEDURA: Il giocatore prende un cubo MD tra quelli disponibili nello spazio Ambasciate sulla propria Scheda Potenza e sceglie Territorio sulla mappa. Posiziona quindi il cubo MD in uno spazio disponibile in quel territorio o sopra a un cubo MD avversario già presente, preparandosi così a una Contesa Diplomatica (vedi 8.7). Si può posizionare solo 1 cubo MD per ogni Azione. Se per effetto del piazzamento si ottiene la maggioranza assoluta di cubi MD nel Territorio, allora se ne ottiene l'Alleanza (Nazioni Minori, vedi 8.2.3) o il Controllo (Colonie, vedi 8.2.4). **Ai fini della maggioranza non si contano i cubi MD che hanno generato Contese Diplomatiche, cioè i cubi MD piazzati sopra a cubi MD di Potenze avversarie.**

8.2.1 Limitazioni al piazzamento. Quando si piazza un cubo MD, sia su uno spazio libero sia sopra un cubo MD avversario, occorre rispettare le seguenti limitazioni:

- si possono inviare cubi MD in territori Africa o in Asia solamente se si ha una Flotta nel Box Flotte del Continente, anche se Esaurita;
- se un cubo MD viene piazzato sopra a quello di un'altra Potenza per preparare una Contesa Diplomatica, nessun altro giocatore potrà aggiungere altri cubi MD nello spazio della Contesa, neanche la Potenza del cubo MD che ha appena posizionato il cubo MD; in

ogni Contesa Diplomatica non possono essere presenti più di 2 cubi MD; si possono tuttavia inviare altri cubi MD in altri spazi del territorio generando altre Contese Diplomatiche; non c'è limite al numero di Contese possibili in un Territorio;

- se un Territorio ha degli spazi indicati con facce di dado e avete deciso di posizionare il cubo MD su uno di questi spazi liberi, occorre occupare prima lo spazio corrispondente al numero più basso.

ESEMPIO

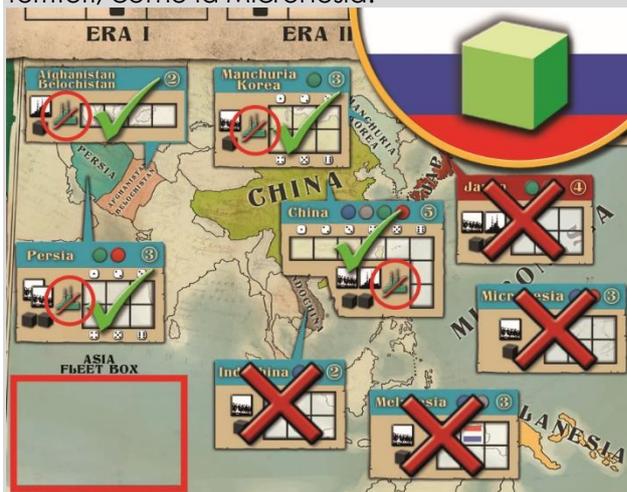
La Francia può piazzare un cubo MD in Algeria-Marocco dal momento che ha una flotta piazzata nel Box Flotte dell'Africa. Potrebbe eseguire il piazzamento anche se la Flotta fosse Esaurita.



8.2.2 Russia. Per inviare cubi MD in Persia, Afghanistan-Belucistan, China, Manciuria-Korea la Russia non necessita di una Flotta in Asia.

ESEMPIO

La Russia vuole piazzare un cubo MD in Asia e non ha una flotta nel Box Flotte dell'Asia. Può piazzare in Persia, Afghanistan-Belucistan, Cina, Manciuria-Korea, mentre non può farlo negli altri territori, come la Micronesia.



8.2.3 Nazioni Minori Alleate. Quando la maggioranza assoluta di spazi di una Nazione Minore è occupata da cubi MD di una stessa Potenza, la Nazione Minore diviene **Alleata** di quella Potenza. I cubi MD della Nazione Minore Alleata contano come quelli della Potenza per il controllo delle Colonie. Inoltre la Potenza ottiene il bonus della Nazione Minore Alleata rappresentato dai segnalini indicati nel relativo box (riassunti nella tabella di seguito). L'Alleanza delle Nazioni Minori è importante per quanto riguarda il calcolo del Punti Vittoria alla fine di ogni Era e alla fine della partita.

Se l'Alleanza di una Nazione Minore cambia all'interno dello stesso turno di gioco e i suoi Eserciti/Flotte sono Esauriti, questi pezzi passano di proprietà mantenendo il proprio status, senza riattivarsi. Se invece gli Eserciti/Flotte sono ancora attivi, possono essere utilizzati già nel turno in cui vengono acquisiti.

EFFETTI DELL'ALLEANZA DEGLI STATI MINORI

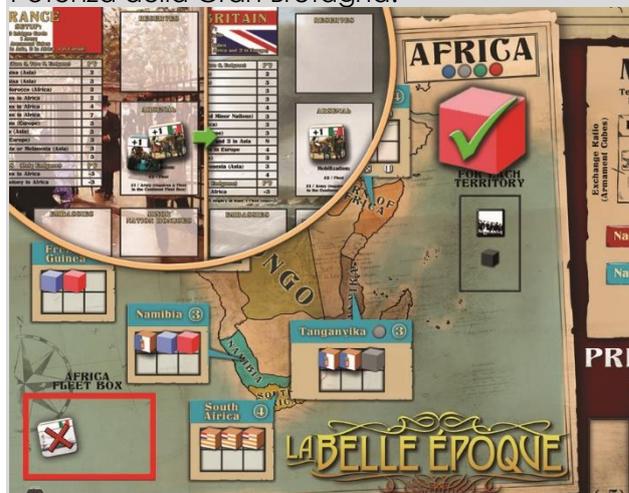
Nazione Minore	Bonus
Belgio	+£2 durante la Fase delle Risorse
Bulgaria	1 Esercito (utilizzabile solo in Europa)
Giappone	1 Flotta (utilizzabile solo in Asia)
Grecia	1 Flotta (utilizzabile solo in Europa)
Impero Ottomano	Invece che pescare 1 Carta Intrigo, il giocatore ne pesca 2, sceglie quale tenere e scarta l'altra
Italia	1 Esercito e 1 Flotta
Olanda	+£2 durante la Fase delle Risorse
Portogallo	+£2 durante la Fase delle Risorse
Romania	+£2 durante la Fase delle Risorse
Serbia	+1 Prestigio fino al mantenimento dell'Alleanza
Spagna	1 Flotta

ESEMPIO

L'Italia passa da essere Alleata con la Francia a essere Alleata con la Gran Bretagna. La Flotta Italiana è piazzata Esaurita nel Box Flotta dell'Africa, perché già utilizzata nello stesso turno dalla Francia. La Flotta Italiana, rimanendo nel box Africa, da questo momento potrà consentire alla Gran Bretagna di mandare

cubi MD in Africa mentre non potrà fornire appoggio alle Contese Diplomatiche in quanto Esaurita.

L'Esercito Italiano si trova ancora sulla Scheda Potenza della Francia non utilizzato nello spazio Arsenale. L'Esercito Italiano passa quindi dalla Scheda Potenza della Francia a quello della Gran Bretagna rimanendo attivo e venendo posizionato nello spazio Arsenale della Scheda Potenza della Gran Bretagna.



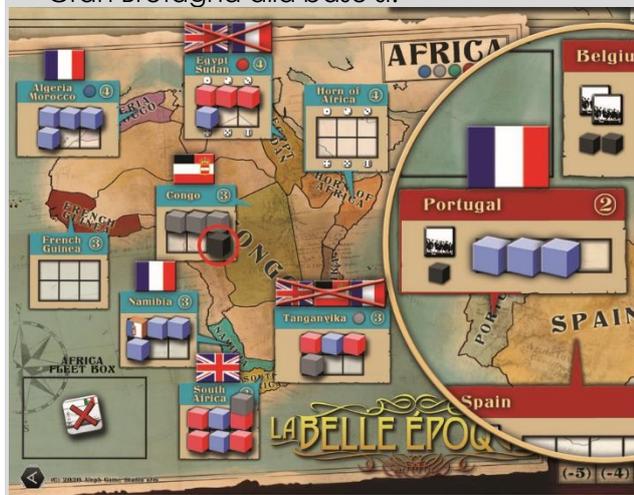
8.2.4 Colonie Controllate. Quando la maggioranza assoluta di spazi di una Colonia è occupata da cubi MD di una stessa Potenza, la Colonia diviene **Controllata** dalla Potenza. Il Controllo delle Colonie è importante per quanto riguarda il calcolo del Punti Vittoria alla fine di ogni Era e alla fine della partita. A Fine partita le Colonie Controllate sono anche un modificatore al tracciato del Prestigio (vedi 10.2.1).

ESEMPIO

Nell'immagine vedete alcune situazioni che si possono verificare:

- Algeria-Marocco è una Colonia Controllata dalla Francia: con 4 cubi MD su 6 spazi ne occupa la maggioranza assoluta.
- Egitto-Sudan non è controllato dalla Gran Bretagna in quanto ha 3 cubi MD rispetto ai 6 disponibili.
- Congo è una Colonia Controllata dagli Imperi Centrali anche se ha posizionato solo 3 cubi MD, ma è presente un Cubo Armamento (colore nero) che riduce di fatto gli spazi disponibili da 6 a 5. Gli Imperi Centrali occupano quindi la maggioranza di spazi.
- Tanganica (6 spazi) ha gli spazi occupati nel seguente modo: 2 cubi MD della Gran Bretagna, 1 cubo MD della Francia, 1 cubo MD degli Imperi Centrali.
- Namibia è una Colonia Controllata dalla Francia. Essendo Alleata con il Portogallo, in Namibia sono presenti 1 cubo MD del Portogallo e 3 cubi MD della Francia, per un totale di 4 spazi occupati sui 6 totali.

- Sudafrica è una Colonia Controllata dalla Gran Bretagna; infatti sono posizionati 4 cubi MD Gran Bretagna e 2 della Francia. Notate che su un cubo MD della Gran Bretagna abbiamo un cubo MD degli Imperi Centrali. Questo è il caso di una Contesa Diplomatica non ancora risolta per cui il cubo MD degli Imperi Centrali non viene conteggiato per la verifica del Controllo, mentre quello della Gran Bretagna alla base sì.



8.2.5 Contese Diplomatiche (vedi 8.7). Una volta che un cubo MD viene posizionato su un cubo MD avversario, nessun altro giocatore potrà aggiungere cubi MD in quella Contesa. In ogni Contesa Diplomatica possono essere presenti al massimo 2 cubi MD.

Potranno comunque essere formate altre Contese nello stesso Territorio.

Solamente il cubo MD posizionato alla base della Contesa Diplomatica potrà essere rimosso per effetto di Carte Intrigo/Eventi, non quello piazzato sopra per generare la Contesa Diplomatica.

ESEMPIO

Nell'immagine potete vedere in Giappone sono presenti:

- 2 cubi MD della Francia di cui 1 sormontato da 1 cubo MD della Gran Bretagna
- 1 cubo MD della Gran Bretagna
- 1 cubo MD della Russia

La Russia vuole fare una Contesa Diplomatica: può decidere di piazzare quindi il suo cubo MD su quello della Gran Bretagna o su quello della Francia. Non può piazzarlo invece sulla Contesa Diplomatica già formata da un cubo MD della Francia e da un cubo MD della Gran Bretagna perché non ci possono essere più di 2 cubi MD in una Contesa Diplomatica.

Notate anche che la Flotta del Giappone non è stata assegnata perché il Giappone non è Alleato con nessuno.



8.2.6 Conservare cubi MD. Una Potenza non è mai obbligata a giocare tutti i cubi MD che guadagna nello stesso turno. Può anche conservarne per turni futuri. Se al momento di "Passare" (vedi 8.10) una Potenza ha ancora cubi MD nello spazio Ambasciate sulla propria Scheda Potenza, queste rimangono per essere utilizzate in turni successivi.

8.3 GRANDE OPERA

Le Potenze possono costruire le Grandi Opere simbolo della Belle Époque. Questa Azione può essere utilizzata solamente una volta per partita. Ogni Grande Opera è caratterizzata da:

- un costo per la sua realizzazione, indicato sulla Scheda Potenza
- un ammontare di Punti Vittoria che verranno calcolati a ogni Fase di Calcolo di Punteggio
- un bonus che sarà attivo dal momento in cui viene costruita.

Infine la costruzione fa avanzare di 2 caselle sul tracciato del Prestigio.

EFFETTI DELLE GRANDI OPERE COSTRUITE

Grande Opera	Bonus
Canale di Kiel	Mobilizzare Flotte nelle Contese Diplomatiche costa £1 per flotta
HMS Dreadnought	+1 casella nel tracciato Flotte
Torre Eiffel	+1 cubo MD nelle ambasciate durante la Fase delle Risorse
Ferrovia Transiberiana	Permette di giocare la relativa Carta Nazionale

PROCEDURA: Il giocatore paga alla banca l'ammontare di denaro indicato nel riquadro Grande Opera sulla propria Scheda Potenza. Poi

avanza il proprio segnalino sul Tracciato del Prestigio, eventualmente beneficiando dei bonus non ancora sfruttati che sblocca (vedi 12.0). Infine girate dal lato che mostra i Punti Vittoria il segnalino della Grande Opera sulla Scheda Potenza.

ESEMPIO

La Francia decide di costruire la sua Grande Opera: la Torre Eiffel. Paga £16, gira la pedina dal lato dei Punti Vittoria sulla propria Scheda Potenza.



Avanza sul Tracciato del Prestigio di 2 caselle.



In questo caso ottiene immediatamente 1 Carta Intrigo e 3 £.

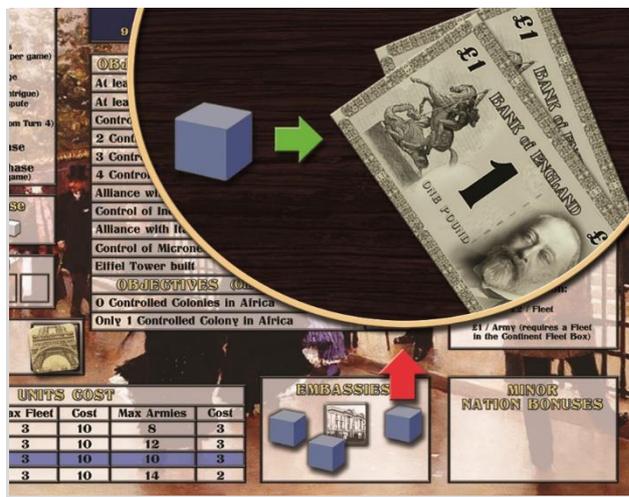
8.4 INVESTIMENTO ECONOMICO

Le Potenze possono investire i propri cubi MD per ottenere denaro.

PROCEDURA: il giocatore prende un cubo MD dal proprio spazio Ambasciate sulla Scheda Potenza e lo ripone nella Riserva generale. Prende poi dalla banca un totale di 2 £.

ESEMPIO

Il giocatore della Francia decide di sacrificare un suo cubo MD per ottenere del denaro. Prende quindi un cubo MD dalle Ambasciate, lo rimette nella Riserva generale e prende £2 dalla banca.



8.5 PRESTIGIO INTERNAZIONALE



Le Potenze possono migliorare il proprio Prestigio con questa azione, al massimo una volta per turno di gioco, aumentando la propria posizione sul Tracciato del Prestigio.

Anche se questa azione è già stata svolta nel turno in corso, il Prestigio della Potenza può ancora subire variazioni a seguito dell'utilizzo di Carte Intrigo.

PROCEDURA: Il giocatore paga £5 alla banca per far avanzare il proprio segnalino di 1 casella sul tracciato del Prestigio, eventualmente beneficiando dei bonus non ancora sfruttati che sblocca (vedi 12.0). Infine volta il segnalino del Prestigio, a indicare che per questo turno di gioco ha già effettuato l'azione.

ESEMPIO

In questo caso la Gran Bretagna ha deciso con una delle sue azioni di aumentare il proprio Prestigio. Per farlo paga £5 e sposta di una casella verso destra il suo segnalino sul Tracciato del Prestigio. Notate che avanzando il segnalino viene raggiunto il simbolo del cubo MD e quindi riceverà immediatamente un cubo MD da aggiungere nello spazio Ambasciate sulla propria Scheda Potenza.



8.6 GIOCARE UNA CARTA

I giocatori possono giocare le Carte Intrigo e le Carte Nazionali che hanno in mano.

PROCEDURA (Carta Intrigo): il giocatore sceglie una Carta Intrigo dalla propria mano e decide quale metà utilizzare, applicandone gli effetti. Se una o più Potenze avversarie subiscono gli effetti della carta giocata, ognuna di queste posiziona un cubo MD dalla Riserva generale sulla carta, tenendola di fianco al tabellone. In caso contrario la Carta andrà scartata nella pila degli scarti.

PROCEDURA (Carta Nazionale): il giocatore sceglie una Carta Nazionale dalla propria mano, verifica l'eventuale prerequisito, ne paga il costo e ne applica gli effetti. Se una o più Potenze avversarie subiscono gli effetti della carta giocata, ognuna di queste posiziona un cubo MD dalla riserva generale sulla carta, tenendola di fianco al tabellone. In caso contrario la Carta andrà messa direttamente nella scatola.



8.6.1 Limiti di effetti. Una Potenza che abbia il proprio indicatore Carta Intrigo su una Carta Intrigo a lato del tabellone o su una Carta Nazionale a fianco di una Scheda Potenza non può essere bersaglio di effetti di ulteriori Carte Intrigo o Nazionali nel turno in corso.

8.6.2 Posizionamento di cubi MD tramite Carte Intrigo. Alcune Carte Intrigo (*Diplomazia Italiana, Politica del Grosso Bastone, Sol Levante*) fanno posizionare cubi MD su Territori. Ogni MD posizionata in questo modo può:

- essere posizionata su spazi vuoti, se disponibili, nel Territorio; oppure
- sostituire direttamente un cubo MD a scelta del giocatore attivo nel Territorio selezionato, anche se sono disponibili degli spazi vuoti.

ESEMPIO

Il giocatore della Gran Bretagna decide di utilizzare la Carta Intrigo che ha in mano. Delle due parti decide di utilizzare "Politica del Grosso Bastone". Deve quindi piazzare 1 cubo MD degli Stati Uniti in ciascuno di:

- Giappone
- Cina
- uno tra Micronesia e Melanesia (sceglie Micronesia)

In Cina decide di sostituire un cubo MD della Francia, in Giappone aggiunge un cubo MD degli Stati Uniti nella prima casella libera, mentre in Micronesia lo posiziona nella casella libera. Notate che:

- in Cina erano disponibili degli spazi liberi, ma il giocatore ha scelto di rimuovere un cubo MD avversario;
- questa sostituzione è stata immediata e non ha generato una Contesa Diplomatica.



8.7 RISOLVERE UNA CONTESA DIPLOMATICA

Con questa azione viene risolta una Contesa Diplomatica che è stata preparata in precedenza con l'azione "Invio di Missioni Diplomatiche" (vedi 8.2).

Solo il giocatore con un proprio cubo MD sopra un cubo MD di una Potenza avversaria può utilizzare questa azione.

PROCEDURA: il giocatore che risolve l'azione viene definito "attaccante" mentre l'altro giocatore viene definito "difensore". Un giocatore che ha eseguito un'azione "Passare" (vedi 8.10) ha comunque diritto a essere "difensore" e a reagire.

Vengono quindi risolti in sequenza i seguenti passi per calcolare il Bonus di Contesa delle Potenze coinvolte nella Contesa Diplomatica:

- a) l'attaccante può utilizzare le Flotte presenti nel Box Flotte del Continente in cui si risolve la Contesa. Ogni Flotta impiegata costa £2 e va girata sul lato "esausta";
- b) il difensore fa altrettanto con le sue Flotte;
- c) il difensore verifica se può inviare Eserciti (vedi 8.8), li prende dalla propria Scheda Potenza tra quelli nello spazio Arsenale e li posiziona girati dal lato "esausto" a fianco del Territorio oggetto della Contesa. Ogni Esercito inviato costa £1;
- d) l'attaccante fa altrettanto;
- e) ogni giocatore somma +2 per ogni Flotta utilizzata e +1 per ogni Esercito utilizzato; il bonus massimo ottenibile in questo modo è +4;
- f) se il giocatore degli Imperi Centrali ha giocato la Carta Nazionale "Dottrina Superiore" aggiunge +2 al suo totale anche

andando oltre il limite di +4 del precedente punto, fino a un massimo di +6;

- g) se il giocatore della Gran Bretagna usa una propria Flotta in una Contesa, ottiene un bonus di +1 e il limite del modificatore è portato a +5;
- h) se il giocatore degli Imperi Centrali usa un Esercito in attacco, ottiene un bonus di +1;
- i) entrambi i giocatori tirano un dado e sommano il proprio bonus appena calcolato;
- j) la Potenza che ottiene il risultato maggiore mantiene il proprio cubo MD sullo spazio del territorio e rimuove quello della Potenza sconfitta, riponendolo nella Riserva generale; se il risultato è in pareggio, la Potenza che occupa la posizione superiore sul Prestigio vince; nel caso in cui il Prestigio sia il medesimo, entrambi i cubi MD vengono rimossi alla riserva generale, lasciando libero lo spazio sul territorio.

NOTA: Ricordate che un Esercito può essere inviato in una Contesa solamente se è presente una Flotta (Attiva o Esaurita) nel Box Flotte del Continente in cui si svolge la Contesa.



Eccezione: in Europa per tutte le Potenze e in Asia per la Russia nei 4 Territori con il simbolo a lato).

ESEMPIO

La Gran Bretagna decide di risolvere una Contesa Diplomatica con la Francia in Guinea Francese.

Ambedue le Potenze hanno delle Flotte nel Box Flotte dell'Africa che consentono di inviare Eserciti nella Contesa.



- La Gran Bretagna decide di utilizzare la sua flotta, paga £2 e gira il segnalino di flotta sul lato "esausta".
- La Francia fa altrettanto.
- Poi la Francia decide di utilizzare anche 2 Eserciti, paga £2 (1+1) e gira i segnalini degli Eserciti utilizzati dal lato esausto, posizionandoli di fianco al territorio.
- La Gran Bretagna fa altrettanto.

- Il modificatore della Francia è di +2+1+1 = +4 (che è il massimo che può avere), mentre la Gran Bretagna ha un modificatore di +2+1+1+1 = +5. Questo valore supera il limite generale di +4 ma è possibile grazie all'impiego di una flotta Inglese, come descritto al punto g della procedura di Contesa (vedi 8.7).
- La Francia con il dado tira un 2 e la Gran Bretagna un 4. La Gran Bretagna ottiene 4+5 = 9, mentre la Francia 2+4 = 6.
- La Gran Bretagna vince la contesa e sostituisce con la sua MD quella della Francia.

8.7.1 Contese contro le Nazioni Minori non Alleate. Tutti i cubi MD delle Nazioni Minori non Alleate a nessuna Potenza si difendono con un modificatore fisso di +1, con l'eccezione di quelli di Stati Uniti, Italia e Giappone che si difendono a +2.

ESEMPIO

La Gran Bretagna decide di risolvere una Contesa con l'Italia in Corno d'Africa. Come vedete nessuno è Alleato dell'Italia. La Gran Bretagna appoggia l'attacco con una flotta (+2) e con 2 Eserciti (+2), ai quali aggiunge un bonus di +1 (flotta in Contesa) per un totale di +5. L'Italia ha un valore di difesa intrinseco di +2. La Gran Bretagna tira un 2 che sommato ai modificatori diventa 7, mentre l'Italia tira un 3 che sommato al modificatore da un 5. La Gran Bretagna vince la Contesa.



8.7.2 Eserciti e Flotte delle Nazioni Minori. Gli Eserciti e le Flotte delle Nazioni Minori vengono mobilitati gratuitamente nelle Contese dalle Potenze con cui sono Alleate.

ESEMPIO

Qui vediamo una Contesa tra la Gran Bretagna e la Francia. La Francia è Alleata all'Italia. Questo le consente di aver sotto il suo controllo e di utilizzare l'Esercito e la Flotta Italiana. In questo caso il Francese decide di utilizzare

anche l'Esercito Italiano. Non spende denaro per questo utilizzo.



- può essere utilizzata per intervenire in Contese nel Continente;
 - permette di inviare Eserciti nelle Contese nel Continente (anche se esausta).
- A fine turno le Flotte rimangono nei box in mappa e vengono solo girate dal lato Attivo.

PROCEDURA: il giocatore sceglie quali Flotte muovere verso i Continenti della mappa o tra Continenti della mappa. Se la Flotta proviene dall'Arsenale della propria Scheda Potenza, questa viene messa direttamente nel Box Flotte del Continente scelto. Se la Flotta proviene da un altro Continente sulla mappa, questa viene mossa nel Box Flotte del Continente scelto e girata dal lato "esausta". **Non è possibile spostare Flotte "esauste" con questa azione.**

8.7.3 Limitazioni territoriali delle Nazioni Minori.

L'Esercito della Bulgaria e la Flotta della Grecia non possono essere mobilitati al di fuori dell'Europa. La Flotta del Giappone non può essere mobilitata al di fuori dell'Asia.

8.7.4 Alleato subisce una Contesa. Se una Potenza avversaria attacca un Alleato della tua Potenza, allora la tua Potenza può intervenire al suo fianco, secondo le normali regole, con i suoi Eserciti e Flotte.

ESEMPIO

Analizziamo il movimento delle flotte della Gran Bretagna in questa situazione di gioco:



ESEMPIO

La Gran Bretagna decide di fare una contesa nel Corno d'Africa contro l'Italia. L'Italia è Alleata alla Francia. La Francia può decidere di aiutare il suo Alleato e impiegare le sue Flotte e i suoi Eserciti per risolvere la Contesa.



- la Flotta in Africa, non essendo esausta, può spostarsi sia in Europa sia in Asia;
- la Flotta in Asia, esausta, non può muoversi e quindi non può, per esempio, andare in Europa;
- le Flotte presenti sulla scheda giocatore, in questo caso due, possono andare in qualsiasi Continente, anche dividendosi anche in più aree.

Nella seguente immagine, invece, mettiamo in evidenza come la Flotta Esausta in Asia sia ancora in grado di consentire il piazzamento di cubi MD in quell'area, così come la Flotta in Africa. La flotta in Africa potrà anche fornire un supporto in una eventuale contesa.



8.8 DISPIEGARE FLOTTE

Con quest'azione le Potenze dispiegano le proprie Flotte nel mondo.

Una flotta impiegata in un Continente fornisce alcuni bonus:

- permette di inviare cubi MD nei territori del Continente (anche se esausta);

8.9 VENDERE ARMAMENTI

Questa azione è disponibile solamente dal Turno 4 in poi.

Con questa azione le Potenze possono vendere i propri Eserciti e Flotte alle Colonie e alle Nazioni Minori per assicurarsi potenziali alleati e risorse. La presenza di Cubi Armamento rende più facile l'Alleanza di uno Stato Minore o il Controllo di una Colonia, riducendo il numero complessivo di spazi del Territorio e quindi il numero necessario di cubi MD per ottenerne la maggioranza assoluta.

PROCEDURA: il giocatore sceglie un Territorio che non abbia già Cubi Armamento (di colore nero) presenti in uno o più spazi. Verifica il tasso di cambio tra Eserciti e/o Flotte e Cubi Armamento (rappresentato nello spazio del Territorio scelto dai simboli di Eserciti/Flotte e cubi neri). **Eccezione:** per l'Africa c'è un box a lato del continente che indica il tasso per tutti i suoi Territori.

Quindi elimina dalla partita quel numero di Eserciti e/o Flotte riponendoli nella scatola e posiziona un numero di Cubi Armamento dalla propria Scheda Potenza sul Territorio scelto. Se nel Territorio ci sono spazi liberi questi vanno occupati per primi. Se non ce ne sono, il giocatore decide quali cubi MD rimuovere nel Territorio e li sostituisce direttamente con i Cubi Armamento che deve posizionare. I cubi MD rimossi in questo modo tornano nella Riserva generale.

8.9.1 Limitazioni di piazzamento. Il piazzamento dei Cubi Armamento deve rispettare le seguenti limitazioni:

- non è possibile usare questa azione su un Territorio che abbia già almeno 1 Cubo Armamento di essa;
- il tasso di cambio indicato nello spazio di ogni Territorio deve essere soddisfatto per intero; non è possibile utilizzarlo solo parzialmente per quei Territori che per esempio abbiano indicato la spesa di più Eserciti/Flotte per 2 Cubi Armamento (es: Italia);
- se ci sono spazi liberi nel Territorio, occorre occupare prima questi, partendo da quello in basso a destra; se occorre posizionare anche un secondo cubo, questo verrà messo nello spazio adiacente al cubo appena piazzato;
- se non ci sono spazi liberi nel Territorio, il giocatore può scegliere liberamente quale cubo MD sostituire direttamente col Cubo Armamento. I cubi MD così rimossi ritornano alla Riserva generale;
- non è possibile posizionare un Cubo Armamento su una Contesa Diplomatica ancora da risolvere.

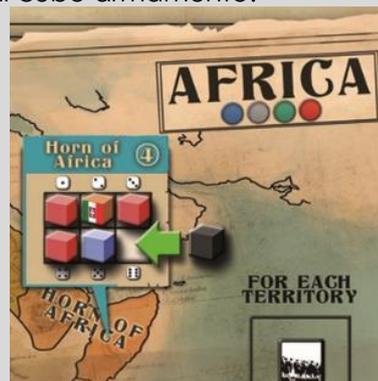
I Cubi Armamento non possono essere oggetto di Contese né essere rimossi per Evento o per Carta Intrigo o Nazionale.

ESEMPIO



La Gran Bretagna decide di vendere armamenti al Corno d'Africa. Nel Corno d'Africa il tasso di cambio è pari a 1 Cubo Armamento al costo di 1 Esercito. Piazzato questo Cubo Armamento, nessuna Potenza (Gran Bretagna compresa) potrà eseguire ancora questa azione in questo Territorio.

Ora la Gran Bretagna decide dove vuole mettere il cubo armamento.



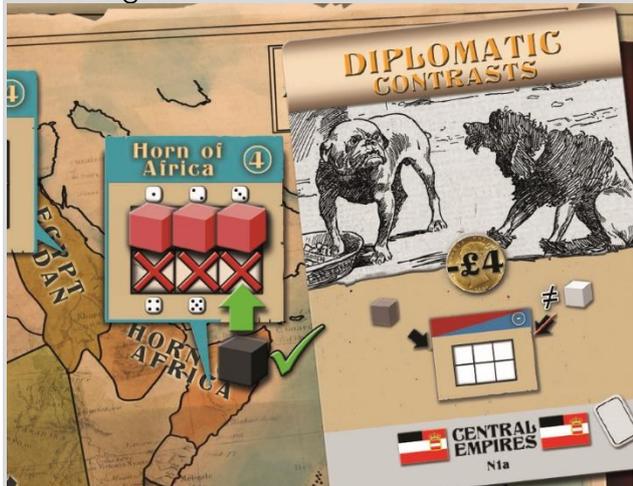
Il giocatore sceglie di posizionarlo in uno spazio libero, mettendolo nella casella in basso a destra.

8.9.2 Carta Nazionale "Contrasti Diplomatici" e Cubi Armamento. È ancora possibile giocare l'azione "Vendere Armamenti" su un Territorio soggetto alla Carta Nazionale "Contrasti Diplomatici", a patto che questa azione non sia già stata fatta nel Territorio.

ESEMPIO

Vediamo in dettaglio la Colonia Corno d'Africa. Gli Imperi Centrali hanno giocato la loro Carta Nazionale "Contrasti Diplomatici", inibendo di fatto la possibilità di piazzare cubi MD alle altre Potenze. La Gran Bretagna decide comunque di effettuare l'azione "Vendere Armamenti" per

ridurre gli spazi disponibili occupabili da cubi MD e ridurre i cubi MD necessari per ottenere la maggioranza assoluta nella Colonia. Verificato il tasso di cambio (1 Esercito per 1 Cubo Armamento), posiziona il cubo nero nello spazio in basso a destra e perde 1 Prestigio sul Tracciato del Prestigio.



Inoltre la Gran Bretagna ottiene anche il Controllo del Corno d'Africa dal momento che detiene la maggioranza assoluta dei cubi MD.

8.10 PASSARE



Quando un giocatore passa, posiziona l'Indicatore di turno della sua Potenza nella prima casella disponibile del Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno. I restanti giocatori proseguono i loro turni di gioco. Man mano che passano, posizionano i loro Indicatori della Potenza nella successiva casella disponibile del Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno. Se un giocatore passa non può più fare azioni nel turno in corso, tranne che difendersi nelle Contese Diplomatiche (vedi 8.7).

8.11 RIMOZIONE DELLE CONTESE NON RISOLTE

Dopo che tutti i giocatori hanno passato, annullate ogni Contesa non risolta, rimuovendo il cubo MD che l'ha generata, ovvero rimuovendo il cubo MD piazzato sopra al cubo MD che era presente in origine.

9.0 FASE DI PREPARAZIONE

In questa fase i giocatori svolgono le seguenti attività, in quest'ordine:

- 1) tutti gli Eserciti inviati nei Territori durante le Contese Diplomatiche risolte nel turno corrente vengono recuperati e posizionati sul lato attivo nello spazio Arsenal e sulla propria Scheda Potenza;
- 2) tutte le Flotte utilizzate durante le Contese Diplomatiche risolte nel turno corrente

- 3) gli Indicatori delle Potenze dal Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno vengono spostati, senza cambiarne l'ordine, al Tracciato dell'Ordine di Turno;
- 4) tutte le carte Intrigo giocate nel turno corrente vengono scartate e i cubi MD posizionati sopra di esse come promemoria vengono rimessi nella Riserva generale;
- 5) il segnalino del Turno viene avanzato alla casella successiva.

10.0 CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA

10.1 CALCOLO DEI PV IN ERA I ED ERA II



I Punti Vittoria vengono calcolati immediatamente alla fine dell'Era I (Turno 3) e dell'Era II (Turno 6). Il punteggio viene fatto sulla base degli Obiettivi Nazionali, mostrati sulle Schede Potenza, insieme al conteggio dei VP mostrati sulla mappa per ogni Nazione Minore Alleata e Colonia Controllata da una Potenza. I segnalini dei PV vengono quindi aggiornati sulla Tabella dei Punti Vittoria.

In questi turni, gli obiettivi che sottraggono PV non vengono presi in considerazione, come indicato sulla Scheda della Potenza.

ESEMPIO

Nell'immagine viene mostrata la situazione alla fine del Turno 3 in Europa.



- **Gran Bretagna (6 PV):** ottiene 3 PV per l'Alleanza con l'Olanda e altri 3 PV per aver soddisfatto un proprio obiettivo "Alleanza con l'Olanda".
- **Imperi Centrali (12 PV):** ottiene 3 PV per l'Alleanza con la Serbia e altri 3 PV per l'Alleanza con il Belgio. Inoltre ottiene 3 PV per aver soddisfatto il proprio obiettivo "Alleanza con la Serbia" e altri 3 PV per aver soddisfatto il proprio obiettivo "Alleanza con il Belgio".
- **Russia (12 PV):** ottiene 2 PV per l'Alleanza con il Portogallo, 3 PV per l'Alleanza con la

Romania e 3 PV per l'Alleanza con la Bulgaria. Inoltre ottiene 2 PV per aver soddisfatto il proprio obiettivo "Alleanza con la Romania" e altri 2 PV per aver soddisfatto il proprio obiettivo "Alleanza con la Bulgaria".

- **Francia (8 PV):** ottiene 5 PV per l'Alleanza con l'Italia. Inoltre ottiene 3 PV per aver soddisfatto il proprio obiettivo "Alleanza con l'Italia".

Spagna, Grecia, Impero Ottomano non danno punti.

Lo stesso procedimento viene fatto anche per la Mappa dell'Africa e dell'Asia.

Ogni giocatore verifica il raggiungimento dei propri obiettivi e somma i relativi Punti Vittoria, considerando ogni obiettivi singolarmente.

ESEMPIO

La Gran Bretagna ha 5 MD in Cina, detenendone il controllo.

Pertanto ottiene i Punti Vittoria relativi ai seguenti obiettivi presenti sulla propria Scheda Potenza:

- almeno 2 MD in Cina: 2 PV
- almeno 4 MD in Cina: 5 PV
- Controllo della Cina: 3 PV

10.2 PUNTEGGIO FINALE

Alla fine della partita, sia che termini nel Turno 9 sia che termini con l'estrazione della Carta Evento "Attentato di Sarajevo" (Era III), c'è un calcolo finale dei Punti Vittoria che include quanto segue e viene aggiunto ai PV ottenuti durante le precedenti 2 fasi di Punteggio:

- 1) Bonus prestigio per Colonie Controllate
- 2) Punteggio dei punti vittoria aggiungendo:
 - Punti vittoria per le Nazioni Minori Alleate
 - Punti vittoria per Colonie Controllate
 - Punti Vittoria Traccia Prestigio (sia positivi che negativi)
 - Obiettivi nazionali
 - Carta Evento "Guerre Balcaniche" (Era III) se assegnata a una Potenza

La Potenza con il maggior numero di Punti Vittoria è la vincitrice.

In caso di pareggio, viene seguita la seguente priorità di spareggio:

- Prestigio
- Soldi
- Altrimenti la Vittoria è condivisa.

Punti Vittoria in partite a 2 e 3 giocatori

Nelle partite a 2 e 3 giocatori, calcolate i Punti Vittoria per ogni Potenza normalmente. Se un giocatore controlla 2 Potenze, fate la media dei Punti Vittoria ottenuti dal calcolo, arrotondando per difetto. Il giocatore vincitore sarà quello con il maggior numero di Punti Vittoria.

10.2.1 Bonus Prestigio per il controllo delle Colonie. Prima del calcolo dei Punti Vittoria di fine partita, ogni Potenza guadagna tanti Punti Prestigio pari al numero di Colonie Controllate. In questo frangente non si guadagnano i Bonus di Prestigio indicati nel Tracciato.

ESEMPIO

Viene aggiornato il punteggio di Prestigio della Potenze in base alle Colonie Controllate:

- per la **Francia** aumenta di 3 per il Controllo di Algeria-Marocco, Guinea Francese e Indocina
- per la **Russia** aumenta di 2 per il Controllo di Persia e Manciuria-Corea
- per gli **Imperi Centrali** aumenta di 2 per il Controllo di Tanganica e Micronesia
- per la **Gran Bretagna** aumenta di 3 per il Controllo di Namibia, Sudafrica e Corno d'Africa.

Il Giappone è una Nazione Minore e quindi, come tutte le Nazioni Minori, NON viene conteggiata, anche se in questo caso è Alleata con una Potenza.



11.0 TRACCIATO DEL PRESTIGIO

Il Tracciato del Prestigio indica la reputazione che la Potenza ha sullo scacchiere mondiale in termini di diplomazia e forza militare.

A ogni casella del tracciato corrisponde un modificatore ai Punti Vittoria a fine partita (vedi 10.2) e un bonus istantaneo. Appena l'indicatore di una Potenza raggiunge una casella con un bonus istantaneo che non ha mai ottenuto, l'indicatore dei bonus della Potenza si muove su quel bonus, a indicare che non potrà più essere guadagnato nella partita.

Se l'indicatore di Prestigio della Potenza dovesse scendere su una casella dietro all'indicatore dei bonus, non spostate quest'ultimo. **I bonus, una volta ottenuti, non possono essere né persi né guadagnati nuovamente.**

11.1 BONUS DI PRESTIGIO

I bonus di Prestigio presenti sul tracciato sono i seguenti:

- **+1 MD:** la Potenza prende immediatamente un cubo MD dalla Riserva generale nello spazio Ambasciate presente sulla propria scheda Potenza;
- **+2/3/4 £:** la Potenza prende dalla Banca la quantità di denaro indicata e la aggiunge al proprio tesoro;
- **+1 Carta Intrigo:** il giocatore pesca una Carta Intrigo dal mazzo e la aggiunge alla propria mano.

12.0 ESEMPIO ESTESO DI UN TURNO DI GIOCO

Siamo all'inizio del turno 5.



L'ordine di turno è il seguente:

- 1) Gran Bretagna
- 2) Francia
- 3) Russia
- 4) Imperi Centrali

Fase delle Risorse

Gran Bretagna raccoglie 15 £ e 3 MD (Alleata con l'Olanda), Francia raccoglie 11£ e 4 MD (Grande Opera Torre Eiffel), Russia raccoglie 10 £ e 3 MD e Imperi Centrali raccoglie 12 £ e 3 MD. Complessivamente Gran Bretagna ha 32 £, Francia ha 11 £, Russia 13 £, Imperi Centrali 23 £ (contando il denaro avanzato anche dal turno precedente).

Fase degli Eventi



Le due carte pescate, risolte in sequenza, sono:

- *Bancarotta in Portogallo*: vengono eliminati tutti i cubi MD del Portogallo in Africa;
- *Penetrazione Italiana nel Corno d'Africa*: vanno aggiunti 2 cubi MD dell'Italia in Corno d'Africa. Nel Territorio è presente un solo spazio vuoto, 4 spazi sono occupati da cubi MD della Gran Bretagna e uno spazio da un cubo MD della Francia. Il primo cubo MD dell'Italia viene posizionato nello spazio vuoto mentre per il secondo occorre tirare un dado. Il risultato è 5 e il cubo MD della Gran Bretagna nel relativo spazio viene sostituito direttamente, tornando nella Riserva generale.

Da notare che in questo momento la Gran Bretagna ha perso il Controllo del Corno d'Africa. Inoltre se il dado fosse risultato in un 6 si sarebbe proceduto alla sostituzione diretta del cubo MD dell'Italia posizionato per primo nella risoluzione della Carte Evento.

Fase delle Carte Intrigo

Essendo il turno 5 non vengono distribuite Carte Intrigo.

Fase delle Azioni

1° giro

- La **Gran Bretagna** esegue 2 azioni: invia un cubo MD in Sudafrica e acquista 1 Esercito, pagandolo 3 £ e posizionandolo nello spazio Arsenale della propria Scheda Potenza.
- La **Francia** esegue 1 sola azione, inviando un cubo MD in Namibia.
- La **Russia** esegue 2 azioni: invia una Flotta in Asia, partendo dallo spazio Arsenale sulla propria Scheda Potenza e invia un cubo MD in Giappone.
- Gli **Imperi Centrali** eseguono 1 sola azione inviando un cubo MD in Belgio ottenendone così l'Alleanza e prendendo il segnalino del bonus relativo (+2 £).

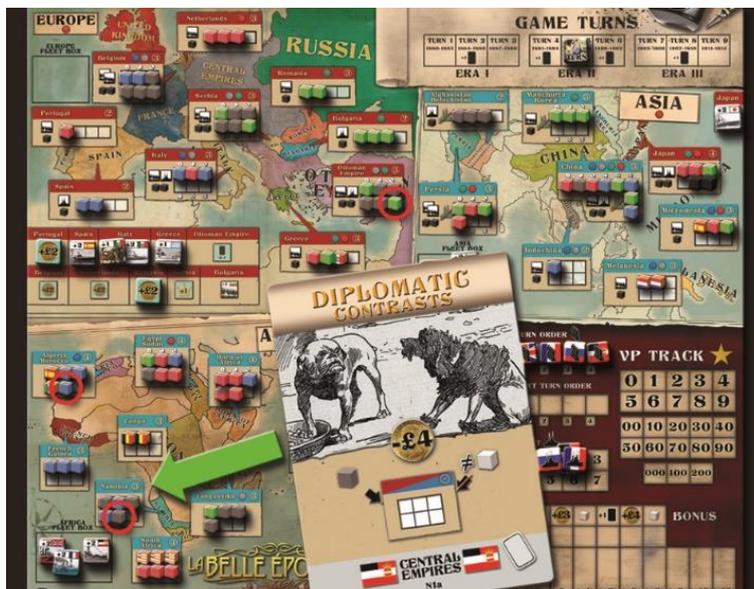


2° giro

- La **Gran Bretagna** esegue 2 azioni: invia un cubo MD in Cina creando una Contesa Diplomatica con gli Imperi Centrali e poi la risolve immediatamente. La Gran Bretagna decide di utilizzare la sua Flotta e gli Imperi Centrali fanno altrettanto aggiungendo anche 2 Eserciti e portando il proprio modificatore a +4 (massimo valore raggiungibile con Eserciti e Flotte). La Gran Bretagna decide di impiegare 2 Eserciti portando il suo valore a 5 (massimo valore possibile per l'Inglese che impiega almeno una Flotta nelle Contese). Il costo sia per la Gran Bretagna sia per gli Imperi Centrali è di 4 £. I dadi vengono tirati ed entrambi ottengono un risultato di "2". La Gran Bretagna vince la Contesa per 7 a 6 ed elimina

il cubo MD degli Imperi Centrali, che viene rimesso nella Riserva generale.

- La **Francia** esegue 1 azione inviando un cubo MD in Algeria-Marocco.
- La **Russia** esegue 1 azione inviando un cubo MD nell'Impero Ottomano.
- Gli **Imperi Centrali** eseguono 2 azioni: inviano 1 cubo MD in Namibia e giocano la Carta Nazionale "Contrasti Diplomatici" in Namibia, pagando 4£.



3° giro

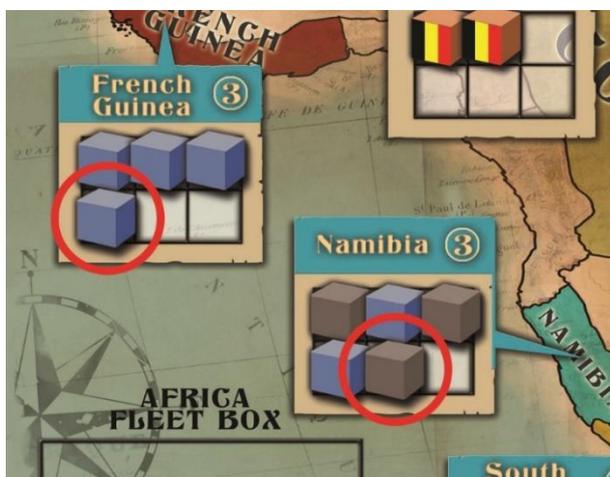
- La **Gran Bretagna** esegue 1 azione: invia un cubo MD in Portogallo e gioca la Carta Nazionale "Politica Sociale", pagando 6 £; sceglie quindi di far avanzare di 2 caselle il proprio segnalino sul Tracciato del Prestigio, ricevendo i bonus di 2 £ e un cubo MD che posiziona subito nello spazio Ambasciate sulla propria Scheda Potenza.
- La **Francia** sceglie di fare 1 azione inviando un cubo MD in Melanesia.
- La **Russia** sceglie di fare 2 azioni: invia un cubo MD in Serbia posizionandolo sopra un cubo MD degli Imperi Centrali, creando una Contesa Diplomatica, e decide di risolvere immediatamente la Contesa. Nessuna Potenza ha Flotte nel Box Flotte dell'Europa. Gli Imperi Centrali impiegano 4 Eserciti e Russia fa altrettanto. Il costo sia per la Russia sia per gli Imperi Centrali è di 4 £. La Russia tira un "6" mentre gli Imperi Centrali ottengono un "1". Russia vince (risultato di 10 contro il 5 di Imperi Centrali) e gli Imperi Centrali rimuovono il cubo MD posizionandolo nella Riserva generale. Inoltre gli Imperi Centrali non sono più Alleati con la Serbia e quindi perdono immediatamente il bonus di 1 al Prestigio (bonus dello Stato minore).
- Gli **Imperi Centrali** eseguono solo 1 azione acquistando 3 Eserciti, che vengono posizionati sullo spazio Arsenale della propria Scheda Potenza, pagando 9 £.



4° giro

- La **Gran Bretagna** sceglie di eseguire 2 azioni: costruisce la sua Grande Opera "HMS Dreadnought" pagando 20 £, voltando il relativo segnalino sulla propria Scheda Potenza dal lato che mostra i Punti Vittoria e aumentando il proprio indicatore Flotte sul tracciato del tabellone (come effetto dell'opera in particolare) e vende armamenti a Egitto-Sudan; elimina dal gioco, riponendolo nella scatola, 1 proprio Esercito tra quelli disponibili nello spazio Arsenale della propria

Scheda Potenza per posizionare un Cubo Armamento dalla propria Scheda Potenza nel Territorio. Non avendo spazi vuoti disponibili sceglie quindi di sostituire direttamente un cubo MD della Francia, riponendolo nella Riserva generale. Così facendo ottiene il Controllo della Colonia con i suoi 3 cubi MD.



- La **Francia**, avendo fatto nei turni precedenti la sua Grande Opera Torre Eiffel, può inviare il suo 4° cubo MD. Sceglie di fare 2 azioni: invia il suo ultimo cubo MD in Guinea Francese e passa, muovendo quindi il suo Indicatore del Tracciato dell'Ordine di Turno sullo spazio 1 del Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno.
- La **Russia** sceglie di eseguire 1 sola azione, passando anche lei; sposta quindi il suo Indicatore del Tracciato dell'Ordine di Turno sullo spazio 2 del Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno.
- Gli **Imperi Centrali** scelgono di fare 2 azioni: inviano un cubo MD in Namibia, ottenendo il Controllo della Colonia con 4 cubi MD, e passano, muovendo quindi il loro Indicatore del Tracciato dell'Ordine di Turno sullo spazio 3 del Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno.



5° giro

- La **Gran Bretagna** sceglie di fare 2 azioni: invia il suo 4° e ultimo cubo MD in Portogallo e passa, muovendo quindi il suo Indicatore del Tracciato dell'Ordine di Turno sullo spazio 4 del Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno.

Avendo tutte le Potenze passato, termina la Fase delle Azioni.

Fase di Preparazione

I giocatori recuperano dalla mappa gli Eserciti impiegati e li posizionano nello spazio Arsenale sulle loro Schede Potenza, dal lato attivo. Le Flotte restano piazzate nei Box Flotte dei Continenti e vengono girate sul lato attivo.

Gli Indicatori delle Potenze nel Tracciato dell'Ordine del Prossimo Turno vengono spostati sul Tracciato dell'Ordine del Turno, senza cambiarne l'ordine.

Infine l'indicatore del Turno di gioco viene spostato sulla casella "Turno 6".

Alla fine di questo turno la Gran Bretagna ha 1 £, la Francia ha 11 £, la Russia ha 9 £ e gli Imperi Centrali hanno 2 £. Nella foto la situazione finale:



Nel Turno 6 l'ordine di gioco delle Potenze sarà:

- 1) Francia
- 2) Russia
- 3) Imperi Centrali
- 4) Gran Bretagna

13.0 POTENZE AUTOMATIZZATE

Questo capitolo fornisce un'alternativa alle regole base per giocare una partita in 2-3 giocatori, espandendo la possibilità di giocare anche in solitario a La Belle Époque.

Le **Potenze Automatizzate** rappresentano a tutti gli effetti dei giocatori che, con le loro azioni, ostacolano la possibilità di vincere dei giocatori umani. Una Potenza Automatizzata non calcola mai i propri punti, ma cambia la determinazione della Vittoria Finale per i giocatori umani (vedi 12.0).

Salvo quanto diversamente specificato in questo capitolo, tutte le regole del gioco base rimangono invariate.

13.1 PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Il passo 8 della *Preparazione della partita* (vedi 3.0) viene modificato come segue:

8) effettuate il piazzamento delle Potenze Automatizzate secondo quanto riportato sulle Schede delle Potenze Automatizzate e poi effettuate il Setup Iniziale per i giocatori umani, secondo le normali regole (vedi 3.3). Posizionate inoltre il segnalino Flotta della Potenza Automatizzata sulla casella 0 del tracciato relativo in mappa.

Le Potenze Automatizzate non utilizzano le Carte Nazionali specifiche di ogni Potenza, che vanno quindi lasciate nella scatola e non entrano mai in gioco. Vengono utilizzate solamente le 3 Carte Nazionali comuni alle varie Potenze.

13.2 ORDINE DI TURNO



Le Potenze Automatizzate eseguono tutte le loro mosse prima dei restanti giocatori umani. Nel caso in cui ci siano 2 o più Potenze Automatizzate in gioco:

- per il primo turno verrà sorteggiato l'ordine di svolgimento delle loro mosse;
- per i successivi turni l'ordine scalerà in modo che Potenza Automatizzata che ha agito per prima diventa ultima, quella che ha agito per seconda diventa prima mentre quella che ha agito per ultima diventa seconda.

ESEMPIO

Nel Turno 2 di una partita con questa opzione, le 3 Potenze Automatizzate hanno svolto le loro azioni con questo ordine di gioco:

- 1) Gran Bretagna
- 2) Francia
- 3) Russia

Nel Turno 3 l'ordine verrà modificato come segue:

- 1) Francia (che agiva come seconda)
- 2) Russia (che agiva come ultima)
- 3) Gran Bretagna (che agiva come prima)

13.3 SEQUENZA DI GIOCO

La Sequenza di Gioco subisce quindi la seguente variazione:

- a) Fase delle Risorse (solo Giocatori Umani)
- b) Fase degli Eventi
- c) Fase delle Carte Intrigo (solo nei turni 2-4-6-8)
- d) Fase delle Azioni
- e) Risoluzione delle Contese con le Potenze Automatizzate (sia se hanno attaccato, sia se hanno subito un attacco)
- f) Fase di Preparazione
- g) Calcolo dei Punti Vittoria (solo nei turni 3, 6 e a fine partita)

NOTA: La Fase delle Azioni viene giocata nel rispetto delle normali regole del gioco con alcune eccezioni:

- ogni Potenza Automatizzata completa tutta la sua Fase di Azioni con la sola eccezione che non risolve le Contese Diplomatiche che crea. Queste infatti vengono risolte in una fase specifica (lettera e);
- le Potenze Automatizzate eseguono le loro azioni secondo l'Ordine di Turno modificato (vedi 13.2);
- i Giocatori Umani non possono utilizzare l'azione "Risolvere Contese Diplomatiche" per risolvere Contese che coinvolgano cubi MD di Potenza Automatizzate, ma devono attendere la fase e) della sequenza di gioco.

13.3 FASE DELLE AZIONI DELLA POTENZA AUTOMATIZZATA

Rispetto al gioco base vengono applicate le seguenti modifiche:

- una Potenza Automatizzata gioca sempre senza soldi;
- una Potenza Automatizzata completa tutta la sua Fase di Azioni, senza però risolvere alcuna Contesa Diplomatica;
- il posizionamento dei cubi MD di una Potenza Automatizzata avviene senza l'ausilio delle Flotte; non è quindi necessario verificare il requisito di presenza di una propria Flotta nel Box Flotte del Continente in cui si trova il Territorio bersaglio dell'invio del cubo MD;
- una Potenza Automatizzata non usa mai Flotte né Eserciti ma ha un valore di Forza Militare che aumenta secondo una tabella presente sulla propria Scheda e viene utilizzato durante la Risoluzione delle Contese (vedi 13.9);
- le Contese Diplomatiche che coinvolgono un cubo MD di una Potenza Automatizzata vengono risolte dopo la Fase delle Azioni.

Ogni Fase delle Azioni di una Potenza Automatizzata viene risolta in base ai seguenti passi, svolti in ordine:

- 1) Risoluzione delle Carte Intrigo
- 2) Costruzione della Flotta
- 3) Aumento del Prestigio
- 4) Invio di Missioni Diplomatiche
- 5) Vendita di Armamenti

13.4 RISOLUZIONE DELLE CARTE

Alle Potenze Automatizzate vengono comunque distribuite le Carte Intrigo, come nel gioco base, ma queste vengono giocate e risolte con una logica differente.

Una Potenza Automatizzata ha una mano di Carte Intrigo e Nazionali sempre coperta e nessun Giocatore Umano la può esaminare.

Giocatori umani e Carte Intrigo

- I giocatori umani che giocano una Carta Intrigo contro le Potenze Automatizzate non possono risolvere la metà riportante il simbolo .
- Gli effetti che hanno come bersaglio possibile sia giocatori umani sia Potenze Automatizzate possono essere liberamente risolti contro i bersagli, siano essi umani o Automi. Rimane la limitazione che una Potenza non può essere bersaglio di più di 1 Carta Intrigo/Nazionale per turno di gioco.

13.4.1 Giocare le Carte Intrigo. All'inizio di ogni Fase delle Azioni, occorre verificare sulla Scheda della Potenza Automatizzata la Tabella Progresso. Nel caso sia indicato per il turno in corso il simbolo di una Carta Intrigo, occorre sorteggiarne a caso una tra quelle a disposizione per la Potenza Automatizzata.

Estratta casualmente la Carta Intrigo si verifica quale delle due metà presenta il simbolo  che indica quale metà viene risolta.

A questo punto si applica l'effetto della metà della Carta Intrigo.

Se una Potenza Automatizzata deve giocare una Carta Intrigo e non ne ha in mano, l'azione si considera comunque risolta senza la risoluzione della Carta Intrigo.

13.4.2 Giocare le Carte Nazionali. All'inizio di ogni Fase delle Azioni, occorre verificare sulla Scheda della Potenza Automatizzata la Tabella Progresso. Nel caso sia indicato per il turno in corso il simbolo di una Carta Nazionale, occorre sorteggiarne a caso una tra quelle a disposizione per la Potenza Automatizzata. La Carta scelta viene giocata ignorandone il costo.

13.4.3 Scegliere il bersaglio dell'effetto. Gli effetti risolti dalle Carte Intrigo/Nazionali giocate dalle Potenze Automatizzate hanno come bersaglio uno tra i seguenti:

- una Potenza avversaria (nel caso di perdita di Prestigio, denaro, carte o cubi MD dalle Ambasciate); oppure
- cubi MD posizionati su Territori in mappa.

Se il bersaglio è una **Potenza** la scelta ricadrà sulla Potenza che ha il maggior numero di Prestigio, denaro, carte o cubi MD dalle Ambasciate (a seconda dell'effetto della carta giocata). In caso di pareggio si sorteggia la Potenza avversaria bersaglio con un semplice tiro di dado, attribuendo i risultati di pari e dispari o, nel caso di 3 Potenze avversarie a pari merito, attribuendo alle Potenze gli intervalli 1-2, 3-4 e 5-6.

Se il bersaglio sono **cubi MD in mappa**, questi vengono scelti nel seguente modo, nel caso in cui la Carta Intrigo preveda la **rimozione di cubi MD avversari**:

- a) consultate la tabella "Priorità degli Obiettivi" sulla Scheda della Potenza Automatizzata. Ogni obiettivo è elencato in ordine di priorità (dal maggiore al minore);
- b) il bersaglio dell'effetto è il primo Territorio, in ordine di priorità, che non sia sotto il proprio Controllo o che non sia un proprio Alleato; in questo Territorio si procede alla valutazione del cubo o dei cubi MD da rimuovere (vedi 13.4.4);
- c) dopo aver applicato l'effetto si controlla se la carta prevede un ulteriore effetto non ancora soddisfatto dal punto b). Nel caso la Carta Intrigo presenti questo ulteriore effetto, si guarda l'obiettivo successivo e si applica nuovamente il punto b). Si prosegue in questo modo fintanto che l'effetto della carta non sia stato totalmente applicato. Se non esistono obiettivi ai quali poter applicare gli effetti, si conclude la Fase della Risoluzione delle Carte e la carta viene scartata.

Nota: rimane sempre in vigore il limite per cui 1 Potenza (umana o Automatizzata) possa subire gli effetti di massimo 1 Carta Intrigo/Nazionale per turno di gioco.

13.4.4 Valutazione dei cubi MD da rimuovere.

Una volta individuato il Territorio bersaglio, si valuta quale sia la Potenza avversaria che detiene il maggior numero di cubi MD; in caso di pareggio si sorteggia la Potenza avversaria bersaglio con un semplice tiro di dado, attribuendo i risultati di pari e dispari o, nel caso di 3 Potenze avversarie a pari merito, attribuendo alle Potenze gli intervalli 1-2, 3-4 e 5-6. Alla Potenza scelta viene rimosso il cubo MD.

Se vanno rimossi più cubi MD dal territorio, dopo aver eliminato il primo cubo MD occorre rivalutare dall'inizio questa procedura per determinare quale sia la Potenza bersaglio per l'eliminazione del successivo cubo e così via per ogni eventuale ulteriore cubo MD da rimuovere.

ESEMPIO

Al Turno 3, la Francia Automatizzata deve giocare una Carta Nazionale, come mostrato sulla Scheda della Potenza Automatizzata. Pescandola a caso tra le 3 comuni a tutte le Potenze viene estratta "Disordini Nazionalisti", della quale si ignorerà il costo necessario per giocarla, che prevede la rimozione di 4 cubi MD, massimo 2 per Potenza avversaria.



Per prima cosa va verificata la tabella della Priorità degli Obiettivi presente sulla Scheda della Potenza Automatizzata, che indica questa sequenza:



In **Belgio** la situazione è la seguente:



Pertanto la Francia rimuove 2 cubi MD degli Imperi Centrali, ponendone uno sulla Carta

Nazionale che ha giocato, a promemoria che in questo turno nessun'altra Carta Nazionale e Intrigo potrà avere come bersaglio gli Imperi Centrali.

In **Italia** la situazione è la seguente:



Pertanto la Francia rimuove solamente 1 MD della Gran Bretagna, ponendolo sulla Carta Nazionale che ha giocato, a promemoria che in questo turno nessun'altra Carta Nazionale e Intrigo potrà avere come bersaglio la Gran Bretagna.

In **Melanesia** la situazione è la seguente:



Visto che la Carta Nazionale fa rimuovere solo i cubi MD di Potenza avversarie, i due cubi MD della Spagna non possono essere scelti (la Spagna è una Nazione Minore).

Tra i rimanenti andrebbe scelta la Potenza con il maggior numero di cubi, ma sono tutte a 1 cubo MD.

Visto che sono in 3 a concorrere andrebbe tirato un dado assegnando arbitrariamente i seguenti intervalli, per esempio: 1-2 Gran Bretagna, 3-4 Imperi Centrali, 5-6 Russia.

La Gran Bretagna e gli Imperi Centrali hanno però già subito gli effetti della carta, come indicati dai loro due cubi MD posizionati su di essa, pertanto la scelta ricade automaticamente sul cubo MD della Russia, che viene quindi rimosso dal Territorio e posizionato sulla Carta Nazionale, a promemoria che in questo turno nessun'altra Carta Nazionale e Intrigo potrà avere come bersaglio la Russia.

13.4.5 Piazzamento dei cubi MD delle Nazioni Minori. Alcune Carte Intrigo come “*Politica del grosso bastone*”, “*Diplomazia italiana*” e “*Sol Levante*”, fanno piazzare in alcuni territori dei cubi MD di Nazioni Neutrali. Il piazzamento di questi cubi segue la stessa procedura di valutazione mostrata al paragrafo 13.4.4.

13.4.6 Casi particolari di Carte Intrigo. Ci sono alcune carte Intrigo che rappresentano dei casi particolari.

- **“Sabotaggio”**: se giocata da una Potenza Automatizzata, si valuta quante siano le Potenze avversarie che possano essere bersaglio dell'effetto (basandosi su quali abbiano già subito gli effetti di una Carta Intrigo o Nazionale) e si tira un dado, assegnando a ogni Potenza avversaria un intervallo di risultati equivalente, nel caso ce ne sia più di una bersagliabile. Il risultato del dado indicherà qual è la Potenza bersaglio. Nel caso ci sia solo una Potenza bersagliabile, quella sarà la Potenza scelta per l'effetto della carta;
- **“Scandalo finanziario”**: se giocata da una Potenza Automatizzata, il bersaglio primario della carta è la Potenza che detiene la somma maggiore di denaro. Possono essere bersagli validi solo le Potenze con Giocatori Umani;
- **“Campagna di stampa”**: se giocata da una Potenza Automatizzata, il bersaglio è la Potenza avversaria che abbia il punteggio maggiore di Prestigio. In caso di pareggio si sorteggia la Potenza avversaria bersaglio con un semplice tiro di dado, attribuendo i risultati di pari e dispari o, nel caso di 3 Potenze avversarie a pari merito, attribuendo alle Potenze gli intervalli 1-2, 3-4 e 5-6;
- **“Scandalo politico”**: se il bersaglio della carta è una Potenza Automatizzata, si tira un dado per vedere quale effetto applica: un risultato pari le fa perdere 1 Prestigio, un risultato dispari le fa perdere 1 MD dalle Ambasciate;
- **“Politica del Grosso Bastone”**: se viene giocata da una Potenza Automatizzata, questa tira un dado per decidere dove viene posizionato il primo cubo MD: con un risultato pari in Micronesia, con un risultato dispari in Melanesia;
- **“Attacco diplomatico”**: se viene giocata da una Potenza Automatizzata, seguendo la procedura di cui al paragrafo 13.4.3, si individua il primo cubo MD da rimuovere che di fatto determina la Potenza bersaglio dell'effetto della carta. Quindi il secondo cubo MD dovrà essere rimosso da un Territorio in ordine di priorità, come indicato al paragrafo 13.4.3, che contenga 1 cubo MD di quella Potenza bersaglio;

- **“Cambio di strategia”**: questa carta va utilizzata dalla Potenza Automatizzata alla prima Contesa Diplomatica dove abbia una possibilità di vittoria, ritirando il dado dopo aver valutato il risultato ottenuto dall'avversario.

13.4.7 Casi particolari di Carta Nazionale. Ci sono alcune carte Nazionali che rappresentano dei casi particolari:

- **“Politica sociale”**: una Potenza Automatizzata sceglie sempre l'opzione che le fa aumentare di 2 il proprio Prestigio.
- **“Contrasti diplomatici”**: questa carta si applica sempre per il turno successivo.
- **“Impero dei mari”**: se la Gran Bretagna è l'unico giocatore umano nella partita, la carta può essere giocata durante la fase E del turno “Risoluzione delle Contese delle Potenze Automatizzate”.

13.5 COSTRUZIONE DELLA FLOTTA

La Potenza Automatizzata costruisce automaticamente la propria Flotta. Consultate la tabella presente sulla Scheda della Potenza Automatizzata. Quando viene indicato il simbolo della Flotta, per il turno in corso, aumentate di 1 il valore della Flotta sul tracciato presente sul tabellone di gioco.

13.6 AUMENTO DEL PRESTIGIO

La Potenza Automatizzata incrementa il proprio Prestigio in maniera autonoma. Consultate la tabella presente sulla Scheda della Potenza Automatizzata. Quando viene indicato, per il turno in corso, “+1 Prestigio”, muovete il segnalino del Tracciato Prestigio sul tabellone di una casella verso destra. Una Potenza Automatizzata ottiene come bonus solamente i cubi MD e le carte Intrigo, mai il denaro.

13.7 INVIO DI MISSIONI DIPLOMATICHE

In questo passo del proprio turno della Fase delle Azioni, la Potenza Automatizzata invia i propri cubi MD nei Territori. Posizionate un cubo MD in cima alla prima colonna, un altro in cima alla seconda e tutti i restanti cubi in cima alla terza colonna.

Si ricorda che per l'invio di un cubo MD di una Potenza Automatizzata non viene mai verificato il requisito di presenza di una Flotta nel Box Flotte del Continente.

Durante questo passo viene tirato un dado per verificare quale sia la riga della tabella che indica i Territori di invio dei cubi MD della Potenza Automatizzata.

La tabella è divisa in righe, dove sono mostrate le priorità dei Territori bersaglio e in colonne, a indicare qual è il cubo MD che si sta inviando.

Se viene tirato un 1 o un 5, posizionate un Cubo Armamento dalla Riserva sulla Scheda della Potenza Automatizzata, se ve ne sono ancora di disponibili, e posizionate sull'ultima colonna della tabella, come promemoria per l'ultimo passo della Fase delle Azioni (vedi 13.8).

Posizionate il dado appena tirato a sinistra della riga nella tabella, come promemoria.

Una volta individuata la riga, per ogni casella si segue la priorità indicata per scegliere in quale Territorio bersaglio andrà posizionato il cubo MD:

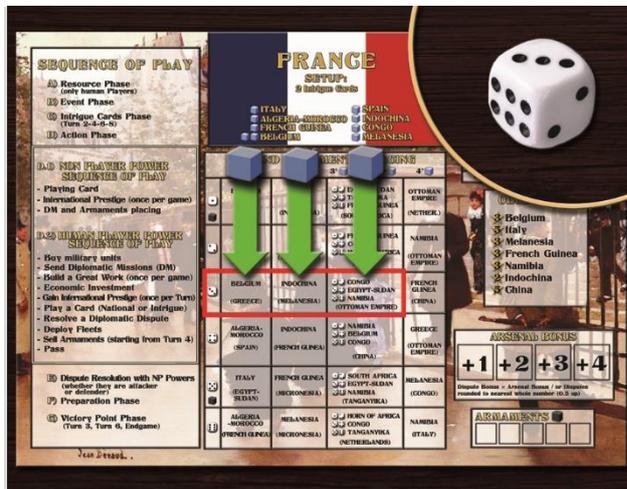
- Nella prima casella a destra del numero si verifica che il Territorio senza parentesi non sia Alleato o sotto il proprio Controllo; se sì, il cubo MD verrà posizionato in questo Territorio;
- Se il Territorio di cui al punto precedente è già Alleato o sotto il proprio Controllo si effettua la stessa verifica per il Territorio tra parentesi presente nella medesima casella della tabella; se viene verificata la condizione di cui al punto a, il cubo MD verrà posizionato in questo Territorio;
- Nel caso anche il Territorio di cui al punto precedente sia già Alleato o sotto il proprio Controllo, si ritira il dado solo per quella colonna e si ripete la seguente procedura partendo dal punto a.

La casella corrispondente all'ultima colonna ha all'interno più Territori, ognuno corrispondente a un intervallo di risultati sul tiro del dado. Per posizionare il cubo MD corrispondente occorre tirare il dado e piazzarlo nel Territorio risultante. Se sono presenti più cubi MD sull'ultima colonna (vedi 13.7.1), occorre tirare un dado per ogni cubo MD da piazzare.

NOTA: Se tutti gli spazi del Territorio bersaglio sono tutti occupati ma le precedenti regole indicano il piazzamento del cubo MD in quel Territorio, allora viene generata una Contesa Diplomatica. Il cubo MD verrà posizionato sulla Potenza avversaria che detiene il maggior numero di cubi MD; in caso di pareggio si sorteggia la Potenza avversaria bersaglio con un semplice tiro di dado, attribuendo i risultati di pari e dispari o, nel caso di 3 Potenze avversarie a pari merito, attribuendo alle Potenze gli intervalli 1-2, 3-4 e 5-6.

ESEMPIO

La Francia, Potenza Automatizzata, sta effettuando il passo "Invio di Missioni Diplomatiche" della propria Fase delle Azioni. Ha a disposizione solamente 3 cubi MD, che posiziona in cima a ogni colonna presente sulla propria Scheda della Potenza.



Analizziamo alcuni casi di piazzamento del primo cubo MD, presente sulla prima colonna. Viene tirato il dado, ottenendo un 3.

Caso a)

La priorità di piazzamento va al Belgio che si trova in questa situazione:



Non essendo Alleato, il cubo MD viene posizionato sull'unico spazio libero disponibile e la Francia ottiene così l'Alleanza del Belgio.

Caso b)

Analizziamo la seguente situazione del Belgio prima del piazzamento del cubo MD della Francia Automatizzata:



Il cubo MD della Francia viene posizionato su uno dei due cubi MD degli Imperi Centrali, al momento che sono quelli maggiormente presenti (2), generando così una Contesa Diplomatica.

Caso c)

Analizziamo la seguente situazione del Belgio prima del piazzamento del cubo MD della Francia Automatizzata:



Il Belgio è già Alleato della Francia, si passa quindi ad analizzare la situazione della Grecia, il Territorio indicato tra parentesi nella casella della tabella.

13.7.1 Cubi MD ricevuti con Carte Intrigo o con Bonus di Prestigio. Tutti i cubi MD ottenuti per effetto di una Carta Intrigo o come risultato del raggiungimento di un Bonus di Prestigio vengono posizionati sulla colonna dicitura "3° MD e seguenti". Per ogni cubo MD oltre al primo presente su questa colonna occorre tirare il dado per determinare la riga di risoluzione del piazzamento in mappa.

13.7.2 Francia. La **Francia** dal 4° turno di gioco in poi piazza un 4° cubo MD che va posizionato sulla colonna dedicata.

NOTA: solo le Flotte (per la quantità, non per i bonus) e i bonus di Prestigio per le Nazioni Minori Alleate si applicano alle Potenze Automatizzate.

13.8 VENDITA DI ARMAMENTI

Se nella tabella Invio delle Missioni Diplomatiche a seguito del tiro di dado sono indicati dei Cubi Armamento, in questa Fase delle Azioni si procede al loro posizionamento in mappa.

Il posizionamento segue le stesse limitazioni e regole del gioco base.

Il Territorio bersaglio viene individuato sempre partendo dalla tabella Priorità degli Obiettivi con i seguenti criteri:

- tra i Territori elencati si sceglie quello che fornisca il maggior numero di Punti Vittoria per il Controllo o l'Alleanza; in caso di pareggio di PV tra 2 o più Territori si sceglierà quello che viene prima come Ordine di Priorità e che verifichi il criterio del punto seguente; in ogni caso la Potenza Automatizzata deve piazzare l'esatto numero di Cubi Armamento indicati nel Territorio e qualora non potesse si andrà al successivo Territorio che verifica tutti i requisiti di questo punto; nel caso non esista un tale

Territorio, la Potenza Automatizzata non li piazzerà;

- se il posizionamento di Cubi Armamento in questo Territorio determina un cambio nel Controllo o nell'Alleanza (cioè una Potenza avversaria lo perde o il Territorio diviene Controllato/Alleato della Potenza Automatizzata), allora questo diviene il Territorio bersaglio e si piazzano i Cubi Armamento come indicato dal tasso di cambio;
- in caso contrario si passa al successivo Territorio che soddisfa il punto a e si seguono nuovamente questi criteri, fino a individuare un Territorio Bersaglio.

Se non si riesce a trovare un Territorio bersaglio, si scarta il Cubo Armamento alla Riserva generale. Nel Territorio bersaglio il piazzamento di Cubi Armamento segue le seguenti priorità:

- Prima si occupano gli spazi vuoti
- Se non ci sono abbastanza spazi vuoti disponibili, si sostituisce un cubo MD della Potenza avversaria che abbia il maggior numero di cubi MD; in caso di pareggio si sorteggia la Potenza avversaria bersaglio con un semplice tiro di dado, attribuendo i risultati di pari e dispari o, nel caso di 3 Potenze avversarie a pari merito, attribuendo alle Potenze gli intervalli 1-2, 3-4 e 5-6.

ESEMPIO

La Francia deve piazzare Cubi Armamenti. Per individuare il territorio, per prima cosa verifica tra i suoi obiettivi quelli con il maggior numero di punti vittoria. Con 5 PV abbiamo Italia e Cina, ma il posizionamento dei Cubi Armamento non porterà nessuno dei due a perdere l'alleanza/controllo o a guadagnarlo a favore della Francia.

Guardiamo quindi gli altri obiettivi e con 3 PV troviamo diversi territori.

In Belgio sono già presenti Cubi Armamento per cui valutiamo l'ordine di priorità dei restanti territori: Melanesia, Guinea Francese e Namibia. In tutti e tre la presenza di un Cubo Armamento porterà al controllo del territorio, quindi viene scelta Melanesia perché compare prima come Ordine di Priorità.



13.9 RISOLUZIONE DELLE CONTESE DIPLOMATICHE PER LE POTENZE AUTOMATIZZATE



I Giocatori Umani non possono effettuare l'azione "Risolvere una Contesa Diplomatica" che coinvolga un cubo MD di una Potenza Automatizzata.

Queste Contese Diplomatiche vengono risolte in una questa Fase speciale al termine della Fase delle Azioni.

13.9.1 Calcolo Bonus Contesa. Per conoscere il Bonus Contesa di una Potenza Automatizzata, si segue questa procedura:

- 1) si verifica sulla tabella del turno presente sulla Scheda della Potenza Automatizzata quale sia il Bonus Arsenale per il turno corrente;
- 2) si verificano quante Contese Diplomatiche vadano risolte;
- 3) si divide il Bonus Arsenale per il numero di Contese Diplomatiche da risolvere, arrotondando il risultato al numero intero più vicino (0,5 va per eccesso);
- 4) il Bonus di Contesa valido per tutte le Contese nelle quali la Potenza Automatizzata partecipa, da segnare come promemoria sul tracciato presente sulla Scheda Potenza, sarà pari al risultato ottenuto fermo restando il bonus massimo di +4 per ogni Contesa Diplomatica (indipendentemente dalla Potenza).

Nota: Quindi, nel caso la Gran Bretagna sia una Potenza Automatizzata, il suo modificatore potrà essere al massimo di +4.

ESEMPIO

Nel Turno 4, il Bonus Arsenale degli Imperi Centrali è pari a +9. Gli Imperi Centrali partecipano a 3 Contese Diplomatiche per cui il Bonus è pari a $+9 : 3 = +3$.

13.9.2 Contesa diplomatica tra due Potenze Automatizzate. Una volta calcolato il Bonus contesa di ambedue le Potenze Automatizzate, si tira un dado per ogni Potenza e lo si somma al proprio Bonus Contesa.

La Potenza che ottiene il risultato maggiore mantiene il proprio cubo MD sullo spazio del territorio e rimuove quello della Potenza sconfitta, riponendolo nella Riserva generale; se il risultato è in pareggio, la Potenza che occupa la posizione superiore sul Prestigio vince; nel caso in cui il Prestigio sia il medesimo, entrambi i cubi MD vengono rimossi alla riserva generale, lasciando libero lo spazio sul territorio.

13.9.3 Contesa tra giocatore umano e potenza automatizzata. Una volta calcolato il Bonus

contesa per la Potenza Automatizzata, la Potenza del giocatore umano decide con quali pezzi supportare la contesa, pagando il relativo costo di attivazione e determina il proprio valore. Si tira un dado per ogni Potenza e lo si somma al proprio Bonus Contesa.

La Potenza che ottiene il risultato maggiore mantiene il proprio cubo MD sullo spazio del territorio e rimuove quello della Potenza sconfitta, riponendolo nella Riserva generale; se il risultato è in pareggio, la Potenza che occupa la posizione superiore sul Prestigio vince; nel caso in cui il Prestigio sia il medesimo, entrambi i cubi MD vengono rimossi alla riserva generale, lasciando libero lo spazio sul territorio.

13.10 VITTORIA

Questo metodo è valido solamente se stai giocando in solitario.

La Potenza controllata dal Giocatore Umano procede al conteggio dei Punti Vittoria di fine partita secondo le regole del gioco base vedi 12.0).

Aggiungi PV se l'ultimo turno è stato il 7 o l'8:

- Turno 7: +10
- Turno 8: +5

Poi il giocatore consulta la seguente tabella:

- **Meno di 75 PV:** Sconfitta schiacciante
- **75-84 PV:** Sconfitta marginale
- **85-94 PV:** Vittoria minore
- **95-109 PV:** Vittoria decisiva
- **110+ PV:** Vittoria schiacciante

NOTA: in una partita con Potenze Automatizzate, i Giocatori Umani procedono al calcolo dei Punti Vittoria alla fine del Turno 3 e del Turno 6 come da gioco base.

CREDITS

Ideazione: Paolo Carraro

Team di Sviluppo: Francesco Fontana, Luca Veluttini, Andrea Grizi, Annalisa Tamma

Ideazione Potenze Automatizzate: Andrea Grizi

Responsabile di Produzione: Luca Veluttini

Grafica: Ivan Coli (materiali), Davide Romanini (copertina)

Impaginazione: Luca Veluttini

Revisione Testi: Andrea Grizi, Alessandro Gelosini, Mirco Zanoni, Ezio Melega, John Morrison

Playtester: Andrea Bortolotti, Nicola Carpentieri, Roberto Cati, Maurizio Coluccelli, Ivan Coli, Manuele Cogno, Federico Davoli, Tullio De Scordilli, Manfredin, Marco Favali, Francesco Fontana, Mariachiara Fontana, Massimo Forni, Angelo Grandi, Andrea Grizi, Stefano Grizi, Marco Isopi, Manlio Manzini, Mattia Marastoni, Marco Mengoli, Antonio Meo, Marco Merli, Fabrizio Peirone, Ronald Peschiani, Stefano Predieri, Guido Rebecchi, Cristiano Regis, Stefano Roli, Daniele Saletti, Riccardo Savoia, Marco Signoretto, Annalisa Tamma, Giordano Urbani, Luca Veluttini, Giuseppe Zacchei

NOTE DI DESIGN

a cura di Paolo Carraro

L'idea gioco che vi trovate a esaminare ebbe un parto assai lungo e travagliato che iniziò nei primi anni '80 del XX Secolo.

Allora accarezzavo l'idea di creare un gioco di simulazione che ricreasse tutti gli aspetti della politica interna e internazionale delle principali potenze europee, attrici sulla scena mondiale a cavallo tra il 1800 e il 1900, epoca passata appunto alla storia come *Belle Époque*.

Il primo prototipo fu il risultato di un'accurata ricerca cartografica ed economica che si basava su atlanti dell'epoca e opere di studio come l'Enciclopedia Economica Cambridge, dizionari geografici francesi, inglesi, italiani e singoli saggi sulle relazioni internazionali e le guerre che si combatterono nei vari continenti oggetto delle lotte coloniali delle potenze europee.

L'Europa, l'Africa e l'Asia erano suddivisi sia in stati che regioni dove il regolamento prevedeva lo sviluppo agricolo, industriale e commerciale di ogni singola regione, il livello di tassazione e di favore popolare verso i governi. Questo solo per la politica interna, per la politica internazionale esisteva una serie di regole legate alle forze armate, allo spionaggio e ai trattati internazionali. Insomma, per i *grognard* del boardgame storico il gioco risultava una via di mezzo tra *The Campaign for North Africa* e *After the Holocaust*, titoli entrambi prodotti dalla SPI. In pratica il gioco era giocabile solo nel caso che i partecipanti fossero condannati a pene detentive di alcuni anni.

Mentre cercavo di tagliare e semplificare gli aspetti più "macchinosi" della simulazione, uscì il gioco *Pax Britannica* della Victory Games, che riprendeva molte idee a cui stavo applicandomi, e decisi così di abbandonare il progetto perché non lo vedevo più realizzabile. Verso la fine del secolo provai a riprenderlo in mano sfruttando i nuovi sistemi d'uso delle carte al posto delle tabelle, per sveltire le procedure, ma il gioco risultava comunque troppo complicato rispetto ai gusti delle nuove leve di giocatori che non erano costituite solamente dagli appassionati di simulazioni storiche ma anche da persone che apprezzavano certo l'ambientazione storica ma consideravano il tempo impiegato a giocare un hobby che non dovesse impegnare a livelli eccessivi.

Giungiamo alla fine a quattro anni fa quando decisi di rivedere del tutto il progetto e limitarlo alla semplice lotta per l'espansione delle potenze tramite il colonialismo e la creazione di reti di alleanze con gli stati minori.

Del progetto iniziale è rimasta la traccia del Prestigio, indicatore dell'importanza delle

APPENDICE 1: NOTE STORICHE

A1.1 CARTE EVENTO DI ERA I

Potenze nella politica estera. Altro aspetto mantenuto sono gli "Eventi Internazionali" che influiscono sull'andamento delle politiche dei giocatori. Questi eventi sono in numero maggiore rispetto a quelli che vengono estratti in una partita per evitare calcoli matematici e dare più varietà alle partite evitando che con il gioco di molte di esse si ripetano scenari a lungo noiosi.

La questione economica è stata semplificata al massimo, basandosi sugli studi effettuati negli anni passati ho creato una differenziazione dei redditi delle potenze giocanti basandomi sullo sviluppo del prodotto interno lordo e del valore del commercio internazionale storicamente verificatisi. Le azioni dei giocatori possono influire su questi valori, ma non in modo troppo decisivo. Nella versione base del gioco, i giocatori sono quattro e rappresentano: Gran Bretagna, Russia, Francia e gli Imperi Centrali (Germania e Austria-Ungheria). Nel gioco originale l'Austria-Ungheria era giocabile da sola e c'era pure l'Italia come sesta potenza. La decisione di togliere due giocatori è dovuta al fatto che entrambe le due potenze svolgevano una politica regionale non avendo la forza necessaria per competere in tutti i continenti, come invece potevano fare le altre potenze. Nei test di prova si è visto che a lungo andare Austria-Ungheria e Italia facevano sempre le stesse mosse e permettere una maggiore libertà ai giocatori (tipo una penetrazione coloniale dell'Austria in Asia) andava a svilire totalmente l'aspetto storico che ho voluto dare al gioco.

Questo non è comunque un gioco di simulazione in termini stretti, è una via di mezzo tra una simulazione e un gioco di società il cui scopo è divertire i giocatori in un'ambientazione storica ben precisa.

Il gioco non appartiene neanche alla categoria dei Card Driven Games: le carte presenti nel gioco sono quelle legate agli avvenimenti internazionali, che non hanno altra funzione se non quella di scuotere l'andamento della partita, e quelle che permettono ai giocatori di manovrare da "dietro le quinte" per appoggiare od ostacolare loro stessi. In ogni mossa i giocatori hanno la libertà di sviluppare le loro strategie senza dipendere troppo da eventi esterni.

Dopo numerose partite di prova abbiamo riscontrato che si è raggiunto un discreto equilibrio tra i giocatori che possono, alla guida di ogni potenza, raggiungere la vittoria con le stesse probabilità; inoltre le partite durano raramente più di 2-3 ore, permettendo che il gioco si svolga in una mezza giornata. Queste erano le aspettative iniziali e spero che i giocatori lo gradiranno.

AGITAZIONI DEI NAZIONALISMI IN AUSTRIA

Dopo la disfatta militare del 1866 nella guerra contro la Prussia, lo Stato Asburgico si riorganizzò in due entità distinte, l'Austria e l'Ungheria, sulle quali regnava lo stesso sovrano (nella prima era Imperatore, nella seconda era Re). L'Austria-Ungheria si formò ufficialmente nel 1867 dopo la firma di un accordo con cui le due parti si davano leggi e istituzioni proprie pur mantenendo organismi comuni per la difesa, la finanza e gli esteri. Questo accordo aggravò il problema delle nazionalità accentuando la posizione di privilegio del gruppo tedesco e di quello magiaro (ungherese). I due gruppi dominanti però rappresentavano solo il 40% della popolazione e dunque la questione nazionale rappresentò sempre il più grande limite della politica dell'Impero Asburgico tra la fine del XIX secolo e la Prima Guerra Mondiale.

AUSTRIA RICONOSCE IL REGNO DI SERBIA

Nel 1867 il principe Mihailo III ottenne l'allontanamento dell'ultima guarnigione turca dal suo territorio, stabilendo di fatto l'indipendenza del Paese e spostò la capitale da Kragujevac a Belgrado. L'indipendenza fu ratificata internazionalmente dal Trattato di Berlino nel 1878, al termine della guerra russo-turca, quando a regnare sulla Serbia era il principe Milan IV.

L'indipendenza della Serbia, durante la conferenza di pace, fu caldeggiata dall'Impero austro-ungarico con cui, quindi, il principe Milan aveva un debito di riconoscenza. Vienna richiese che la Serbia creasse un sistema ferroviario che la collegasse con i territori dell'Impero e che la stessa economia serba fosse legata a quella austriaca. Nel Paese sorsero subito due fazioni, quella filo-austriaca e quella filo-russa che preferiva che le relazioni economiche e le ferrovie collegassero il principato all'impero zarista. Milan IV si risolse ad accondiscendere alle richieste austriache e sviluppò infrastrutture di collegamento coi territori dell'Austria-Ungheria e concluse con Vienna importanti accordi commerciali e doganali che resero la Serbia, di fatto, dipendente dall'Austria. Il principe nominò ministri del proprio governo politici della fazione filo-austriaca.

L'Impero austro-ungarico, rispose alle politiche di amicizia del principe Milan appoggiando la sua autoproclamazione a re: nel 1882, il sovrano prese il nome di Milan I, monarca del Regno di Serbia.

BANCAROTTA IN PORTOGALLO

La questione delle colonie africane portò il Portogallo a una crisi politica. Dopo diversi negoziati, venne siglato il Trattato di Londra (1890) nel quale si fissarono i confini dell'Angola e del Mozambico con i possedimenti britannici. Quando il governo presentò il trattato al Parlamento per la ratifica, il parlamento intese che il Portogallo si sarebbe arreso all'ultimatum britannico. Allora si susseguirono momenti di tensione. Il primo ministro Antonio De Serpa Pimentel si ritirò e il re Carlo di Braganza nominò un nuovo governo. Tra il 1890 e il 1891 si susseguirono vari governi di poca durata. Agli inizi del 1891 ci fu una sollevazione repubblicana a Oporto. Si proclamò la repubblica, ma la rivolta venne soffocata.

Nel frattempo aumentavano i problemi di ordine economico. Il Portogallo vide aumentare la sua dipendenza verso le potenze straniere. La moneta portoghese venne svalutata e la situazione finanziaria del paese era assai delicata. Con l'indipendenza del Brasile si era persa la maggior fonte di entrate. Anche se il Portogallo aveva tentato di avviare la strada dell'industrializzazione, restava un paese a vocazione fortemente agricola. Il 7 maggio 1891 venne dichiarata la bancarotta dello stato. Il valore della moneta portoghese scese del 10%. La bancarotta dello stato implicò la caduta della popolarità del re e del governo. Venne limitata la sovranità portoghese da parte dei creditori stranieri (Francia, Gran Bretagna e Germania). Vennero proposti vari piani per risollevare l'economia del paese. Il re ridusse fino al 20% le sue entrate e in parlamento si discusse anche la possibilità di vendere le colonie.

CRISI ECONOMICA

La Grande Depressione (1873-1895), la prima ad essere chiamata in tale modo data la vastità di portata ed estensione temporale, fu una crisi economica mondiale che ebbe inizio a Vienna e si e si propagò anche in America durante la presidenza di Ulysses S. Grant dopo oltre vent'anni di incessante crescita economica determinata dalla seconda rivoluzione industriale e si protrasse sino alla fine del XIX secolo.

Le economie nazionali più sviluppate conobbero prima una crisi agraria, cui si aggiunse poi una parallela crisi industriale, con forti riduzioni della domanda, profitti marginali calanti e scarsa circolazione monetaria (che comunque non riguardò tutti i Paesi), anche se il prodotto interno lordo (PIL) complessivo si mantenne in crescita costante, senza mostrare cioè caratteri puramente recessivi. Una forte e perdurante deflazione, a livelli strutturali, durante l'intero ventennio innescò massicci licenziamenti

e riduzioni salariali, repressioni ai danni dei sindacati e vasti movimenti migratori dalle campagne alle città e dalle aree meno sviluppate a quelle economicamente più forti del mondo.

GUERRA FRANCO-CINESE

La guerra franco-cinese, nota anche come guerra del Tonchino (1884-1885), fu un conflitto che contrappose l'Impero Cinese sotto la dinastia Qing alla Francia per il controllo del Tonchino, oggi conosciuto come Vietnam del Nord. I trattati di Tientsin del 1885 posero fine al conflitto, sancendo la rinuncia della Cina ai suoi diritti nel Tonchino in favore della Francia, che ne fece de facto un possesso coloniale.

GUERRA SINO-GIAPPONESE

La prima guerra sino-giapponese venne combattuta dal 1° agosto 1894 al 17 aprile 1895 tra l'impero Qing e l'Impero Giapponese del periodo Meiji per il controllo della Corea.

La guerra sino-giapponese sarebbe diventata il simbolo della degenerazione e indebolimento della dinastia Qing e la dimostrazione del successo dell'occidentalizzazione e modernizzazione del Giappone ad opera del Rinnovamento Meiji rispetto all'autorafforzamento cinese. La principale conseguenza fu lo spostamento del dominio regionale in Asia dalla Cina al Giappone e in una perdita di legittimità, sia della dinastia Qing, sia della tradizione cinese classica. Ciò avrebbe portato più tardi alla rivoluzione del 1911.

PENETRAZIONE ITALIANA NEL CORNO D'AFRICA

Il colonialismo italiano ebbe inizio alla fine del XIX secolo, con l'acquisizione pacifica dei porti africani di Assab e Massaua, sul mar Rosso.

Oltre all'acquisto di Assab dalla compagnia Rubattino (nel 1882), lo Stato italiano cercò di acquistare ed occupare il porto di Zeila, a quel tempo controllato dagli egiziani, ma senza esito. Quando gli egiziani dovettero ritirarsi dal Corno d'Africa nel corso del 1884, i diplomatici italiani fecero un accordo con la Gran Bretagna per l'occupazione del porto di Massaua che assieme ad Assab formò i cosiddetti possedimenti italiani nel mar Rosso (dal 1890 denominati Colonia Eritrea).

La prima colonia italiana fu stabilita nel sud della Somalia tra il 1889 e il 1890, inizialmente come protettorato.

Nel 1889 l'Italia ottenne, tramite un accordo da parte del console italiano di Aden con i rispettivi sultani, i protettorati sul sultanato di Obbia e su quello della Migiurtinia. Nel 1892 il sultano di Zanzibar concesse in affitto i porti del Benadir (fra cui Mogadiscio e Brava) alla società commerciale "Filonardi". Il Benadir, sebbene

gestito da una società privata, fu sfruttato dal Regno d'Italia come base di partenza per delle spedizioni esplorative verso le foci del Giuba e dell'Omo e per l'assunzione di un protettorato sulla città di Lugh.

RIVOLTA DEL MAHDI

La guerra mahdista è un conflitto combattuto tra le truppe di Muhammad Ahmad e l'esercito anglo-egiziano che occupava il Sudan alla fine del XIX secolo.

La guerra ha avuto una dimensione religiosa ma anche una dimensione anticoloniale. I britannici si sono sempre riferiti a questo conflitto come la "campagna sudanese".

Alla fine degli anni 1870, Muhammad Ahmad – un asceta musulmano che aveva trovato rifugio sull'isola di Aba, sul Nilo bianco - iniziò a predicare a Khartūm e in altri centri urbani, chiedendo il rinnovamento della fede islamica, la liberazione della terra sudanese e il ritorno alle strutture di governo previste dal Corano. Una volta che i suoi seguaci raggiunsero un numero ragguardevole, Ahmad si proclamò mahdi (1881), il redentore dell'Islam, che la tradizione islamica vuole debba comparire verso la fine dei tempi per ripristinare il primitivo puro Islam.

Il governatore del Sudan, Ra'ūf Pascià, decise di arrestare Ahmad e mandò due compagnie di fanti a Abba. I soldati governativi non furono capaci di arrestare il ricercato e subirono invece una cocente sconfitta da parte dei seguaci di Ahmad. Il mahdi, così come venne da allora in poi chiamato, si ritirò quindi nel Kordofan per riorganizzare i suoi uomini. Nel Kordofan il mahdi dichiarò il jihād (impegno - talvolta anche armato - obbligatorio) contro l'oppressore turco. La notte del 9 dicembre, a Fascioda, le truppe mahdiste attaccarono il campo egiziano e sconfissero il corpo di spedizione. L'attacco permise la conquista di armi, munizioni, divise e scorte alimentari di cui i ribelli avevano un grande bisogno.

Un simile risultato si ebbe con la battaglia del 7 giugno 1882, quando le truppe di Yūsuf Pascià, almeno 4.000 uomini, vennero sconfitte dagli anṣār – alleati – mahdisti. I britannici presenti in Sudan decisero di lasciare il paese, mentre una guarnigione egiziana si asserragliò a Khartum, il centro amministrativo del Sudan. Il gruppo degli anṣār continuò a crescere e presto il mahdi si trovò nella posizione di poter controllare tutto il Sudan. Il mahdi morì nel 1885 di tifo, i suoi tre successori non riuscirono a tenere unita la rivolta e soccomberono agli attacchi britannici.

RIVOLTE IN MACEDONIA

Il risveglio dei nazionalismi in Europa Sud-Orientale che partì nella prima metà del XIX Secolo da Serbia e Grecia, provocò la

progressiva destabilizzazione della Penisola Balcanica che vide in Macedonia il centro delle lotte tra gruppi etnici e religiosi contrapposti. La Macedonia era una regione dove le etnie balcaniche si trovavano frammischiate in modo da non poter tracciare dei confini precisi tra esse. L'impossibilità di una convivenza pacifica creava conflitti continui tra l'elemento dominante legato all'Impero Ottomano, che a sua volta non era etnicamente omogeneo, e le nazionalità minori soggette al governo di Costantinopoli, la più numerosa delle quali era la bulgara. Non si contano le atrocità commesse reciprocamente tra questi gruppi, tanto che le Potenze Europee chiedevano insistentemente riforme adeguate al governo turco che, pur legiferando nel senso richiesto dall'Europa non applicava mai sul campo le norme decise.

All'inizio del XX Secolo la situazione degenerò in maniera tale che le Potenze obbligarono Costantinopoli ad accettare la presenza di una forza di polizia europea in Macedonia che contribuì a pacificare la regione. La Rivoluzione dei Giovani Turchi del 1908, che in un primo momento fece sperare in una politica di riforme e modernizzazione dello stato, fallì a causa della volontà di rafforzare il controllo su tutti i territori dell'impero riducendo l'autonomia delle etnie locali.

SVILUPPO ECONOMICO

La seconda rivoluzione industriale si apre con l'avvio dell'industrializzazione in nuovi paesi tra cui Germania, Giappone, Italia e Stati Uniti. Viene cronologicamente riportata dagli storici al periodo compreso tra il Congresso di Parigi (1856) e quello di Berlino (1878), giungendo a pieno sviluppo nell'ultimo decennio del XIX secolo, sia pure in concomitanza con la grande depressione di fine Ottocento.

Nella seconda metà dell'Ottocento l'Europa occidentale estese e consolidò la propria presenza nel mondo. Il suo prestigio si fondava sulla superiorità nel campo scientifico e tecnologico e sulla potenza industriale e capitalistica, rafforzato in seguito alla scoperta di nuove fonti di energia, come il petrolio e l'elettricità, all'utilizzo di nuovi sistemi di comunicazione e di trasporto, al dominio incontrastato del commercio mondiale.

Intanto le grandi potenze europee portavano a termine le conquiste coloniali, soprattutto in Africa, spinte dal desiderio di procurarsi nuovi mercati di vendita per i prodotti nazionali e di accaparrarsi materie prime e risorse energetiche a basso costo. A questo prodigioso sviluppo industriale, che si protrasse fino agli inizi del Novecento e che interessò altri Stati del mondo, come gli Stati Uniti d'America ed il Giappone, è

stato dato il nome di Seconda rivoluzione industriale.

A1.2 CARTE EVENTO DI ERA II

AFFARE DREYFUS (Carta Promo)

L'affare Dreyfus fu il maggior conflitto politico e sociale della Terza Repubblica, scoppiato in Francia sul finire del XIX secolo, che divise il Paese dal 1894 al 1906, a seguito dell'accusa di tradimento e spionaggio a favore della Germania mossi nei confronti del capitano alsaziano di origine ebraica Alfred Dreyfus, il quale era innocente. Il vero responsabile era difatti il colonnello Ferdinand Walsin Esterhazy.

L'affare costituì lo spartiacque nella vita francese tra i disastri della Guerra franco-prussiana e la Prima Guerra Mondiale: costrinse ministri a dimettersi, creò nuovi equilibri e raggruppamenti politici, spinse a un tentato colpo di Stato. Si crearono e scontrarono, nell'arco di due decenni, due campi profondamente opposti: i "dreyfusardi", che difendevano l'innocenza di Dreyfus (tra loro si distinse Émile Zola con il suo intervento giornalistico denominato "J'accuse"), e gli "antidreyfusardi", partigiani della sua colpevolezza.

La condanna di Dreyfus fu un errore giudiziario, avvenuto nel contesto dello spionaggio militare, dell'antisemitismo imperversante nella società francese e nel clima politico avvelenato dalla perdita recente dell'Alsazia e di parte della Lorena, subita per opera dell'Impero tedesco di Bismarck nel 1871.

Dreyfus venne pienamente riabilitato, nel 1906, con la cancellazione della condanna e la riammissione nell'esercito col grado di maggiore.

ANNESSIONE GIAPPONESE DELLA COREA

Il dominio giapponese sulla Corea è un periodo storico che si colloca al principio del XX secolo. Nel 1905 la Corea divenne un protettorato giapponese e successivamente, nel 1910, fu completamente annessa come colonia nell'Impero giapponese con il nome di Chōsen. Sotto l'amministrazione del protettorato i funzionari giapponesi rilevarono l'amministrazione ed i tribunali ed introdussero regole amministrative giapponesi, come per l'amministrazione la polizia e della giustizia, l'esercito coreano fu disarmato e sciolto. Nel giugno 1910 la polizia militare giapponese ottenne un comandante in capo, che deteneva anche il controllo sulla polizia civile.

L'influente politico giapponese Itō Hirobumi il 26 ottobre 1909, nel corso di un viaggio in Manciuria ad Harbin, fu assassinato dal nazionalista coreano An Jung-geun. Il 22 agosto 1910 fu firmato il trattato di annessione nippo-coreano e

una settimana dopo, il 29 agosto, l'imperatore Sunjong rinunciò al trono.

ASSASSINIO DI UMBERTO I

Il regicidio del re d'Italia Umberto I di Savoia fu compiuto dall'anarchico Gaetano Bresci durante una visita ufficiale del re a Monza il 29 luglio 1900. Il monarca era già scampato a due attentati, eseguiti dagli anarchici Giovanni Passannante il 17 novembre 1878 e di Pietro Acciarito il 20 aprile 1897.

Tra il 6 e l'8 maggio 1898 a Milano la popolazione scese in piazza contro le condizioni di lavoro e l'aumento del prezzo del pane dei mesi precedenti. Il governo di Antonio Starabba di Rudinì dichiarò lo stato d'assedio e diede pieni poteri al generale Fiorenzo Bava Beccaris per reprimere la rivolta. A Milano in quei giorni erano presenti circa 15.000 truppe, la rivolta venne repressa nel sangue e ci furono 81 morti e 450 feriti tra la popolazione. Dopo i fatti di Milano il generale Fiorenzo Bava Beccaris il 5 giugno ricevette da re Umberto I di Savoia l'onorificenza di Grande ufficiale dell'Ordine militare di Savoia e il 4 luglio venne nominato dal re Senatore del Regno, carica che mantenne fino al 1924 all'alba del fascismo di cui divenne sostenitore. La repressione della rivolta nel sangue, l'onorificenza e la nomina a Senatore di Bava Beccaris suscitavano il forte sdegno di parte della popolazione, tra cui lo stesso Bresci che il 29 luglio 1900 dichiarò esplicitamente di aver voluto "vendicare i morti del maggio 1898 e l'offesa della decorazione al criminale Bava Beccaris".

Il re era stato invitato alla cerimonia di chiusura della società di ginnastica Forti e Liberi a Monza; dopo la cerimonia si apprestò a tornare, sempre in carrozza, alla Villa Reale a Monza quando si avvicinò l'anarchico Gaetano Bresci che lo colpì tre volte. Il re venne portato con urgenza a Villa Reale, ma vi giunse esanime. Bresci venne circondato dalla folla ed ebbe una colluttazione con dei carabinieri, strappò a uno di loro la divisa e infine venne catturato dal maresciallo dei carabinieri Andrea Braggio e da un pompiere e portato nella guardina della caserma dei carabinieri.

COLPO DI STATO IN PERSIA

Nel XIX secolo la Persia divenne teatro della rivalità tra l'Impero britannico e l'Impero russo zarista, che nel 1907 si accordarono per spartirsi il Paese in zone d'influenza. Le conquiste e l'influenza occidentale portarono alla rivoluzione costituzionale del 1906 in cui una coalizione di intellettuali, di 'ulamā' e di mercanti tentò di creare un regime parlamentare con l'istituzione del Majlis (assemblea legislativa). Il movimento costituzionale fu soppresso in due tempi

dall'intervento militare russo (1908 e 1911), ma il Majlis sopravvisse.

ECCIDIO DI BELGRADO

Nella seconda metà dell'800 la Serbia era legata all'Austria, che aveva favorito l'elevazione del principato in regno.

Re Milano Obrenovich era un fedele alleato degli Asburgo, il figlio Alessandro invece cercò più appoggio presso la corte russa, anche per ottenere la "benedizione" dello Zar al suo matrimonio con la borghese Draga Lunjevitza, evento che riempì le pagine dei giornali di tutta Europa, dove la regina era presentata come un'arrivista senza scrupoli.

Questa vicenda, unita ad una politica autoritaria dei due ultimi re Obrenovich, destabilizzò la Serbia fino a giungere all'episodio dell'attentato.

Una parte del corpo ufficiali dell'esercito penetrò di notte nella residenza reale di Belgrado con l'intenzione di uccidere entrambi i sovrani, questi, allarmatisi dalla confusione e dai primi spari contro il personale a loro fedele, si rifugiarono in un salottino collegato alla camera da letto, che fungeva da guardaroba della regina, l'accesso era costituito da una porta a muro che non fu subito scoperta dai congiurati. Nel guardaroba era presente una botola che portava ai piani inferiori della residenza, ma il caso volle che fosse chiusa.

La regina, vedendo dei soldati nel giardino, e non avendo ancora capito che i congiurati erano membri dell'esercito li chiamò dalla finestra del guardaroba pensando che sarebbero intervenuti in loro aiuto, invece condannò lei stessa e il marito alla morte. I due sventurati furono colpiti più volte, i loro corpi subirono molte ingiurie e vennero gettati nel giardino sottostante.

Nota dell'Autore: a questa carta è stato dato questo nome traendo spunto dal libro "L'Eccidio di Belgrado (1903)" di Elio Zorzi, A. Mondadori 1933, che affronta questa pagina di storia.

GUERRA ANGLO-BOERA

Le guerre boere o guerre anglo-boere ebbero luogo in Sudafrica, a cavallo fra il XIX e il XX secolo, e contrapposero gli inglesi e i coloni sudafricani di origine olandese, detti boeri.

La prima guerra boera si svolse dal 1880 al 1881 e la seconda dal 1899 al 1902. I due conflitti portarono alla supremazia britannica in Sudafrica e posero fine agli stati boeri, ovvero la Repubblica del Transvaal e lo Stato Libero dell'Orange, inglobandole nella Colonia del Capo.

Il primo scontro venne causato dalla politica di Sir Theophilus Shepstone che decise di anettere

il Transvaal (la Repubblica Sud Africana) all'Impero britannico nel 1877. I Boeri protestarono e nel 1880 si ribellarono. Dopo che una forza britannica comandata da George Pomeroy-Collery venne gravemente sconfitta nella Battaglia di Majuba Hill, nel febbraio 1881, il governo britannico di Gladstone diede ai Boeri l'autogoverno nel Transvaal, sotto la teorica supervisione britannica.

La seconda guerra boera, chiamata anche grande guerra boera, guerra sudafricana o seconda guerra anglo-boera fu un conflitto militare combattuto tra l'11 ottobre 1899 e il 31 maggio 1902 dall'Impero britannico contro le due repubbliche boere indipendenti, la Repubblica del Transvaal e lo Stato Libero d'Orange. La guerra, originata soprattutto dalle mire imperialistiche ed economiche britanniche, fu caratterizzata da alcuni inattesi successi iniziali dei boeri che misero in forte difficoltà le guarnigioni britanniche. La guerra, che rovinò in parte il prestigio internazionale dell'Impero britannico, terminò dopo trattative dirette nel 1902 con l'annessione ufficiale delle repubbliche boere che tuttavia mantennero la loro identità nazionale.

GUERRA ISPANO-AMERICANA

La guerra ispano-americana fu combattuta nel 1898 tra gli Stati Uniti e la Spagna in merito alla questione cubana. Secondo alcuni studiosi il conflitto segnò la nascita dell'imperialismo americano.

In periodo di forti tensioni diplomatiche fra i due governi, l'esplosione della nave Maine, che costò la vita a 266 marinai, focalizzò l'attenzione dell'opinione pubblica americana su Cuba. La stampa sensazionalista dell'epoca, la cosiddetta yellow press del magnate William Randolph Hearst, contribuì in modo determinante, insieme con la propaganda dei dissidenti cubani stanziatisi negli Usa, a orientare l'opinione degli statunitensi a favore della guerra contro la Spagna.

Gli americani vinsero in tempi molto brevi e con perdite relativamente basse, tanto che la guerra venne definita "splendid little war". Il 12 agosto venne firmato l'armistizio con il quale gli Stati Uniti ottennero dalla Spagna: il riconoscimento dell'indipendenza di Cuba che divenne una sorta di protettorato americano, la cessione agli USA di Porto Rico e dell'isola di Guam e l'accettazione dell'occupazione di Manila nelle Filippine.

Questi risultati vennero quindi ratificati il 10 dicembre successivo dal Trattato di Parigi nel dicembre dello stesso anno, con il fu formalizzata la cessione per 20 milioni di dollari agli USA delle Filippine, di Porto Rico e Guam nel Pacifico.

IRREDENTISMO ITALIANO

L'irredentismo italiano fu un movimento d'opinione, espressione dell'aspirazione italiana a perfezionare territorialmente la propria unità nazionale, liberando le terre soggette al dominio straniero.

Il movimento fu attivo principalmente in Italia, tra la seconda metà del XIX secolo e la prima del secolo successivo, a favore dell'integrazione nel Regno d'Italia di tutti i territori compresi nella regione geografica italiana o popolati da italofoeni e collegati all'Italia da secolari legami storici, linguistici e culturali. Il movimento non aveva carattere unitario, essendo costituito da diversi gruppi e associazioni, generalmente non coordinati tra loro.

MASSACRI IN ARMENIA

Il tragicamente noto genocidio degli Armeni, avvenuto durante la prima Guerra Mondiale, origina nel periodo successivo alla Guerra Russo Turca del 1877-1878. Parte dei territori tra l'Anatolia ed il Caucaso furono ceduti alla Russia, ma questa aveva delle pretese maggiori e avrebbe desiderato annettersi tutta l'Armenia. Il Trattato di Berlino del 1878 stabilì che la Turchia doveva concedere una certa autonomia alle popolazioni armene, per mantenerne la sovranità, ma il Sultano Abdul Hamid II perseguiva una politica oppressiva tanto che nel 1890 scoppiarono delle rivolte con le consuete repressioni sanguinarie. Questa situazione peggiorò con l'avvento al potere dei Giovani Turchi fino, appunto, al genocidio svoltosi durante la Guerra Mondiale.

RIVOLTA DEI BOXER

La ribellione dei Boxer (2 novembre 1899 - 7 settembre 1901), o rivolta dei Boxer o anche guerra dei Boxer, fu una ribellione sollevata in Cina da un grande numero di organizzazioni cinesi popolari, contro l'influenza straniera colonialista, riunite sotto il nome di Yihetuan (cioè Gruppi di autodifesa dei villaggi della giustizia e della concordia).

La rivolta ebbe come base sociale molte scuole di kung fu (identificate come «scuole di pugilato»), che inizialmente utilizzarono il nome di «pugili della giustizia e della concordia», che i missionari nei loro racconti resero solamente come «boxer».

Questo episodio culminò nel famoso assedio delle legazioni a Pechino raccontato nel film "55 giorni a Pechino" (55 Days at Peking). Fu l'unico caso in cui tutte le maggiori potenze mondiali organizzarono un esercito unico con le guarnigioni presenti presso ogni legazione, per respingere l'assalto dei Boxer. L'esercito internazionale di soccorso pensava di giungere troppo tardi per salvare i civili ed i militari stranieri

presenti a Pechino ma ci riuscì. Da quel momento la Cina cessò per anni di poter agire come uno stato sovrano nei suoi pieni poteri.

RIVOLUZIONE DEI GIOVANI TURCHI

Giovani turchi è la denominazione con cui la storiografia fa riferimento agli appartenenti a un movimento politico della fine del XIX secolo (prima noti col nome di Giovani ottomani) affermatosi nell'Impero Ottomano, ispirato dalla mazziniana Giovine Italia, costituito allo scopo di trasformare l'impero, allora autocratico e inefficiente, in una monarchia costituzionale, con un esercito modernamente addestrato ed equipaggiato. Essi raccoglievano inoltre l'eredità dei Giovani ottomani, movimento semi-clandestino della seconda metà dell'Ottocento che si proponeva obiettivi liberali e costituzionali, contribuendo alla costituzione (Kanun-i Esasi) del 1876. Nel 1915 furono i responsabili del genocidio del popolo armeno, e di quello dei greci del Ponto.

SCANDALO NELLA FAMIGLIA REALE INGLESE

Il Principe di Galles, che sarebbe divenuto Re Edoardo VII alla morte della Regina Vittoria, era un noto donnaiolo che intratteneva relazioni con attrici e dame dell'alta società. Più volte la stampa scandalistica si occupò delle sue "scappatelle" e queste imbarazzavano sia la Corte che il Governo britannico.

A1.3 CARTE EVENTO DI ERA III

ATTENTATO DI SARAJEVO

L'attentato di Sarajevo fu il gesto omicida compiuto dal giovane attentatore serbo-bosniaco Gavrilo Princip contro l'arciduca Francesco Ferdinando, erede al trono d'Austria-Ungheria, e sua moglie Sofia durante una visita ufficiale nella città bosniaca il 28 giugno 1914.

In quel giorno di solenni celebrazioni in onore di San Vito e festa nazionale serba, Francesco Ferdinando e Sofia furono colpiti a morte mentre percorrevano in automobile le strade di Sarajevo in mezzo a due ali di folla, dalla quale furono sparati due colpi di pistola esplosi da Princip, giovane nazionalista membro della Mlada Bosna (Giovane Bosnia). Nei mesi precedenti all'attentato Princip venne a contatto con il gruppo terroristico ultranazionalista Crna ruka (Mano nera), che mirava all'autonomia della Bosnia dal giogo austriaco, per diventare parte integrante del Regno di Serbia, e con questa organizzazione pianificò l'attentato. L'arciduca e consorte, quel giorno, scamparono ad un primo attentato dinamitardo compiuto da alcuni complici di Princip, i quali mancarono il bersaglio e ferirono due ufficiali a bordo della macchina a seguito dell'arciduca. Accertatosi delle

condizioni di salute dei feriti ricoverati in ospedale, Francesco Ferdinando proseguì la visita lungo la via principale parallela al fiume che attraversa la città, lungo il quale Princip ebbe l'occasione di portare a termine il compito prefissatosi. Tuttavia ancora oggi non vi è assoluta certezza circa lo svolgimento esatto degli eventi principalmente a causa delle incongruenze nei racconti dei testimoni.

Il gesto fu assunto dal governo di Vienna come il casus belli per l'inizio della Prima Guerra Mondiale, anche se l'intenzione di Vienna era quella di una guerra limitata alla sola Serbia. Il 28 luglio, un mese dopo l'attentato, l'Austria-Ungheria dichiarò guerra alla Serbia, dando il via ad una catena di eventi che portarono a un conflitto senza precedenti nella storia: 70 milioni di soldati coinvolti, più di 9 milioni di soldati morti e almeno 5 milioni di civili morti spiegano il nome di "Grande Guerra".

GUERRA ITALO-TURCA

La guerra italo-turca (nota in italiano anche come guerra di Libia) fu combattuta dal Regno d'Italia contro l'Impero Ottomano tra il 29 settembre 1911 e il 18 ottobre 1912, per conquistare le regioni nordafricane della Tripolitania e della Cirenaica.

Le ambizioni coloniali spinsero l'Italia ad impadronirsi delle due province ottomane che nel 1934, assieme al Fezzan, avrebbero costituito la Libia dapprima come colonia italiana ed in seguito come Stato indipendente. Durante il conflitto fu occupato anche il Dodecaneso nel Mar Egeo; quest'ultimo avrebbe dovuto essere restituito ai turchi alla fine della guerra, ma rimase sotto amministrazione provvisoria da parte dell'Italia fino a quando, con la firma del trattato di Losanna nel 1923, la Turchia rinunciò ad ogni rivendicazione e riconobbe ufficialmente la sovranità italiana sui territori perduti nel conflitto.

Nel corso della guerra l'Impero Ottomano si trovò notevolmente svantaggiato, poiché poté rifornire il suo piccolo contingente in Libia solo attraverso il Mediterraneo. La flotta turca non fu in grado di competere con la Regia Marina, e gli Ottomani non riuscirono ad inviare rinforzi alle province nordafricane. Pure se minore, questo evento bellico fu un importante precursore della prima guerra mondiale, perché contribuì all'accelerazione dei conflitti balcanici, che, in ogni caso, erano prossimi a verificarsi. Osservando la facilità con cui gli italiani avevano sconfitto i disorganizzati turchi ottomani, i membri della Lega Balcanica attaccarono l'Impero prima del termine del conflitto con l'Italia.

GUERRA RUSSO-GIAPPONESE

La guerra russo-giapponese (8 febbraio 1904 — 5 settembre 1905) oppose le ambizioni imperialistiche dell'Impero russo e dell'Impero giapponese per il controllo della Manciuria e della Corea. I principali teatri di operazione furono la Manciuria meridionale, in particolare le zone intorno alla penisola di Liaodong e a Mukden e i mari che circondano la Corea, il Giappone e il Mar Giallo.

La Russia cercava di ottenere un porto libero dai ghiacci nell'oceano Pacifico, come base militare, così come per il commercio marittimo. Vladivostok era utilizzabile solo durante la stagione estiva, ma Port Arthur poteva essere utilizzato tutto l'anno. Dalla fine della prima guerra sino-giapponese al 1903 i negoziati tra la Russia e il Giappone si dimostrarono inconcludenti. Il Giappone si offriva di riconoscere l'influenza russa sulla Manciuria in cambio del riconoscimento della Corea nella sfera di influenza giapponese. La Russia rifiutava questo riconoscimento, così il Giappone decise di scendere in guerra per contrastare quella che definiva come aggressione russa in Asia. Dopo la rottura dei negoziati nel 1904 la Marina imperiale giapponese iniziò la guerra attaccando la flotta orientale russa a Port Arthur, una base navale nella provincia di Liaotung affittata alla Russia dalla Cina.

La campagna militare che seguì, nella quale le forze armate giapponesi sconfissero i russi in una serie di battaglie navali e terrestri, fu una sorpresa per gli osservatori militari che la seguirono. Nel tempo le conseguenze di queste battaglie trasformarono la bilancia del potere nell'Asia Orientale, dando sempre maggior peso all'ingresso del Giappone sulla scena della storia.

GUERRE BALCANICHE

Le guerre balcaniche furono due guerre combattute nell'Europa sud-orientale nel 1912-1913 nel corso delle quali gli stati componenti la Lega Balcanica (Regno di Bulgaria, Grecia, Regno del Montenegro e Regno di Serbia) dapprima conquistarono agli Ottomani la Macedonia e gran parte della Tracia e poi si scontrarono tra loro per la spartizione delle terre conquistate.

Le promesse disattese ed i malumori furono causati dal mancato completamento del processo di emancipazione delle terre balcaniche da quel che rimaneva dell'Impero Ottomano durante il XIX secolo. I Bulgari, durante la guerra russo-turca del 1877-78, avevano infatti conquistato molti territori; mentre la Grecia si era annessa la Tessaglia nel 1881 (anche se poi ne dovette restituire una piccola parte agli Ottomani nel 1897) e la Bulgaria (principato autonomo dal 1878) la provincia della Rumelia orientale nel 1885, alla quale dovette rinunciare

nel 1878 benché l'avesse già conquistata. Questi tre stati, insieme al Montenegro, nutrivano mire espansionistiche verso quei territori, ancora sotto il dominio ottomano, noti con il nome di "Rumelia" e che comprendevano la Rumelia orientale, la Macedonia e la Tracia.

Del resto, già a metà Ottocento, le tensioni fra gli stati balcanici desiderosi di sottrarre terre in Macedonia e Tracia all'Impero Ottomano avevano spinto le grandi potenze a far sì che lo status quo fosse mantenuto e che le autorità ottomane garantissero l'incolumità delle popolazioni cristiane a loro sottomesse, già coinvolte nella lotta per la liberazione dal dominio ottomano. Queste questioni, tuttavia, si ripresentarono quando nel luglio del 1908 i Giovani Turchi costrinsero il Sultano a ripristinare la Costituzione ottomana da lui stesso sospesa. Fu così che l'Austria-Ungheria approfittò dell'instabilità politica dell'Impero Ottomano per annettersi la provincia della Bosnia ed Erzegovina (già occupata, in realtà, nel 1878). A sua volta, la Bulgaria si proclamò un regno completamente indipendente (ottobre 1908), mentre i greci procedettero con l'annessione dell'isola di Creta (le Grandi Potenze, tuttavia, bloccarono quest'ultima operazione).

Deluso dall'annessione all'Austria-Ungheria della Bosnia (dove vivevano 825.000 serbi di fede ortodossa e abitavano molti altri sostenitori della causa serba) e costretto a riconoscere tale annessione nel marzo 1909 mettendo così un freno alle agitazioni dei nazionalisti serbi, il governo serbo rivolse le sue mire espansionistiche verso sud, in quella che era la "Vecchia Serbia" (il Sangiaccato di Novi Pazar e la provincia del Kosovo). Alle mire serbe si aggiunsero quelle bulgare: dopo aver ottenuto l'appoggio della Russia nell'aprile 1909, la Bulgaria desiderava infatti annettere i territori ottomani in Tracia e Macedonia. Nel frattempo, il 28 agosto 1909 in Grecia, un gruppo di ufficiali (Stratiotikos Syndesmos) chiesero una riforma costituzionale, la rimozione della famiglia reale dalla guida delle forze armate e una politica estera più decisa e nazionalista con cui poter risolvere la questione cretese e ribaltare l'esito della sconfitta del 1897. A questi avvenimenti si aggiunse l'insurrezione del marzo 1910 della popolazione albanese in Kosovo e, nell'agosto 1910, il Montenegro diventò a sua volta un regno. Nel 1911, l'occupazione italiana della Tripolitania, regione appartenente nominalmente all'Impero Ottomano, ne indebolì la posizione internazionale stimolando ulteriormente le mire dei piccoli stati balcanici.

Le due guerre balcaniche rappresentarono un'importante premessa per lo scoppio della Prima guerra mondiale: fu proprio in seguito all'espansione serba nella regione che l'Austria-

Ungheria cominciò ad allarmarsi. Tali timori erano condivisi dalla Germania, che vedeva nella Serbia un prezioso alleato della minacciosa Russia. Dunque, fu proprio l'accresciuta potenza serba (che veniva finanziata da Russia e Francia in funzione anti austriaca) a rappresentare una delle principali ragioni che spinsero l'Austria ad attaccare la Serbia in seguito all'assassinio dell'Arciduca d'Austria Francesco Ferdinando nel giugno del 1914.

A1.4 CARTE INTRIGO

POLITICA DEL GROSSO BASTONE

"Parla gentilmente e portati un grosso bastone; andrai lontano"

La politica del grosso bastone indica la dottrina, soprattutto estera, perseguita dal presidente degli Stati Uniti d'America Theodore Roosevelt durante i suoi due mandati dal 1901 al 1909, nel primo decennio del XX secolo.

Tale politica, nella storia statunitense spesso accomunata al concetto più ampio di diplomazia delle cannoniere, era caratterizzata da negoziati pacifici a cui era affiancata la minaccia del "grosso bastone", cioè dell'intervento militare statunitense. Fortemente pragmatica e basata sui principi della ragion di Stato, la politica rooseveltiana, tipicamente machiavellica, fu l'espressione mediata dei circoli espansionistici americani.

A1.5 CARTE NAZIONALI

Russia: FERROVIA TRANSIBERIANA

La ferrovia Transiberiana è la ferrovia che attraversa l'Europa orientale e l'Asia settentrionale in territorio russo, collegando le regioni industriali e la capitale russa Mosca, con le regioni centrali della Siberia e quelle dell'estremo oriente russo.

Presentata per la prima volta con grande sfarzo all'Esposizione universale di Parigi del 1900, con il nome di Train Transibérien, la sua lunghezza di 9 288 km ne fa la ferrovia più lunga nel mondo, divisa in un 19,1% europeo e un 80,9% asiatico (tuttavia a rigore si può chiamare tale, solo la parte centro-orientale della ferrovia, da Čeljabinsk (al sud degli Urali) a Vladivostok, costruita tra il 1891 e il 1916).

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

AA.VV. *La guerra d'Oriente 1876-1877*. F.lli Treves 1877

AA.VV. *La guerra nell'Estremo Oriente fra la Russia e il Giappone*. F.lli Treves 1906

Biagini, Antonello. *Momenti di storia balcanica (1878-1914)*. Uff. Storico SME 1981

Block, Maurice. *Annuaire de l'économie politique*. Guillaumin et C. 1876

Bonghi, Ruggero. *Il Congresso di Berlino 1878*. F.lli Treves 1878

Brook-Shepherd, Gordon. *Lo zio d'Europa, Edoardo VII*. Rizzoli 1977

Churchill, Winston. *Crisi Mondiale e Grande Guerra 1911-1922*. Il Saggiatore 1968

Clark, Christopher. *The Sleepwalkers*. Penguin 2013

Ferguson, Niall. *La verità taciuta*. Corbaccio 2002

Ghisleri, Arcangelo. *Atlante d'Africa*. Ist. It. D'Arti Grafiche Bergamo 1909

Kraemer, Hans. *Il secolo XIX descritto e illustrato vol. III 1871-1900*. Soc. Ed. Lib. 1911

Lumbroso, Alberto. *Le origini economiche e diplomatiche della Guerra Mondiale*. Mondadori 1926

Mantegazza, Vico. *Questioni di Politica Estera*. (vari volumi pubblicati da F.lli Treves tra il 1905 e il 1913)

Pakenham, Thomas. *La Guerra Anglo-Boera*. Rizzoli 1982

Pethö, Albert. *I servizi segreti dell'Austria-Ungheria*. Lib. Ed. Goriziana 2001

Roncagli, Giovanni. *Atlante Mondiale Hoepli*. Ulrico Hoepli 1899

Secretary of State. *Flags of Maritime Nations*. Washington DC 1882

Zorzi, Elio. *L'eccidio di Belgrado (1903)*. Mondadori 1903

GLOSSARIO

Alleanza: condizione di una Nazione Minore nel momento in cui la maggioranza assoluta degli spazi del suo territorio è occupata da cubi MD di una stessa Potenza.

Arsenale: spazio sulla Scheda Potenza dove sono presenti gli Eserciti costruiti non ancora impiegati in una Contesa Diplomatica e le Flotte costruite non ancora inviate sulla mappa.

Avversario: qualsiasi Potenza diversa dalla propria e qualsiasi Nazione Minore.

Box Flotte: spazio presente in ogni Continente dove vengono posizionate le Flotte impegnate in quel Continente.

Carta Evento: carta che rappresenta i più importanti Eventi Internazionali avvenuti durante la Belle Époque.

Carta Intrigo: carta che rappresenta le manovre politiche e diplomatiche che le Potenze possono effettuare nel gioco.

Carta Nazionale: carta che rappresenta le possibilità politiche, diplomatiche e scientifiche di ciascuna Potenza nel gioco.

Colonia: uno dei territori che possono essere contesi dalle Potenze. Viene identificato da una barra ciano.

Contesa Diplomatica: attrito politico e diplomatico che avviene durante il gioco quando una Potenza invia un cubo MD sopra quello di un'altra Potenza avversaria con lo scopo di prenderne il posto nel Territorio. Vengono risolte mobilitando Eserciti e Flotte per rappresentare la "diplomazia dei cannoni" visto che le Potenze non si sono mai affrontate direttamente nella Belle Époque.

Continente: macroregione in cui è suddivisa la mappa di gioco. Sono tre: Europa, Africa e Asia. Ciascuno è suddiviso in Territori.

Controllo: condizione di una Colonia nel momento in cui la maggioranza assoluta degli spazi del suo territorio è occupata da cubi MD di una stessa Potenza.

Cubi Armamento: rappresenta l'invio di truppe, addestramento, strategie e tecnologie belliche di una Potenza verso un Territorio. Ne riduce gli spazi occupabili da cubi MD e quindi la maggioranza assoluta per ottenerne l'Alleanza o il Controllo.

Esercito: unità militare utilizzata dalle Potenze per risolvere le Contese Diplomatiche. Quando viene utilizzata, viene posizionata dal lato "esaurito" a fianco del Territorio in cui è stata inviata.

Flotta: unità militare utilizzata dalle Potenze per poter inviare Missioni Diplomatiche ed Eserciti nei Territori in Africa e in Asia per risolvere le Contese Diplomatiche. Sulla mappa occupano sempre il Box Flotte del Continente.

Grande Opera: meraviglia del prodigio tecnologico e scientifico raggiunto da una Potenza. Rappresenta un simbolo significativo della Belle Époque.

Missione Diplomatica (MD): rappresenta le capacità diplomatiche e politiche delle Potenze e delle Nazioni Minori. È rappresentata nel gioco con cubi di legno del colore delle Potenze o di colore bianco nel caso di Nazioni Minori.

Nazione Minore: uno degli stati nazionali rappresentati nel gioco. Ogni Nazione Minore ha un bonus che viene guadagnato da una Potenza nel momento in cui questa ne ottiene l'Alleanza. Viene identificato da una barra rossa.

Potenza: una delle grandi potenze mondiali che si sfidano per la supremazia. Esse sono Gran Bretagna, Francia, Russia e Imperi Centrali.

Riserva generale: zona del tavolo di gioco vicino alla mappa dove sono presenti tutti i cubi MD delle Potenze e delle Nazioni Minori non ancora utilizzati o scartati dalla mappa.

Riserve: spazio sulla Scheda Potenza dove vengono posizionati gli Eserciti e le Flotte ancora da costruire.

Territorio: uno degli spazi in cui è suddiviso un Continente. Può essere una Nazione Minore o una Colonia.



Aleph Game Studio srls
via G.V. Catullo 19
Reggio Emilia, Italia
www.alephgamestudio.com

Tutti i diritti riservati. L'utilizzo e la riproduzione di tutto o parte del gioco compresi, a puro titolo esemplificativo, Immagini - Tabelle - Mappa - Pezzi, è vietata.

