



IDEOLOGY

La guerra delle ideologie

Traduzione in italiano by The Goblin
La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>)

Introduzione

Il conflitto fra ideologie politiche ha caratterizzato gran parte del ventesimo secolo. Più che in qualsiasi altra epoca della storia umana, in tale periodo le nazioni si sono autodefinte non solo in base alle loro capacità militari ed economiche, ma anche per le ideologie che hanno ispirato i loro ambiziosi obiettivi.

In Ideology: La guerra delle ideologie, ogni giocatore rappresenta una delle ideologie principali del ventesimo secolo: Capitalismo, Comunismo, Fascismo, Imperialismo e Fondamentalismo Islamico. Iniziando con una regione geografica completamente sotto il proprio controllo, ciascuna ideologia tenterà di influenzare e controllare le regioni indipendenti della terra.

Nota dell'autore. Negli anni più recenti, gli eventi mondiali ci hanno posto il problema di comprendere come il conflitto delle diverse ideologie possa plasmare il destino di un intero pianeta.

Questo gioco non intende condannare né glorificare una specifica idea politica, ma piuttosto cerca di spiegare le ideologie moderne ed il modo in cui ciascuna interagisce con le altre. Si tratta innanzitutto e soprattutto di un gioco, ma è anche un esercizio ed uno spunto di ragionamento.

Spero che tutti coloro che giocheranno questo gioco si divertano per il suo stile brillante ed interattivo, ma anche che possano trovare al suo interno un utile accenno alle forze che guidano il nostro mondo.

Contenuto

- 1 mappa di gioco che riproduce le aree geografiche della terra;
- 5 Schede Ideologia che riassumono le caratteristiche di ciascun giocatore;
- 43 Tessere Regione, ciascuna relativa ad una diversa regione del mondo riportata in mappa;
- 225 Carte Influenza, divise in tre tipi: Militari, Economiche e Culturali;
- 85 Carte Avanzamento, di sette tipi differenti e divise in avanzamenti di livello 1 e 2;
- 50 Segnalini di Controllo, 10 per ciascun tipo corrispondente ad una diversa ideologia in gioco;
- 100 Segnalini di Sviluppo, di valore variabile da 1 a 6;
- 12 Segnalini Diplomazia (6+6) per indicare le relazioni correnti fra le diverse ideologie.

Obiettivo del gioco

Ciascuna ideologia controlla inizialmente una diversa regione della terra. Ognuna di queste regioni ha un Livello di Sviluppo iniziale di valore 3. Ogni giocatore ha un valore di Influenza Globale pari alla somma dei Livelli di Sviluppo di tutte le regioni da lui controllate, pertanto ogni giocatore ha all'inizio del gioco un'Influenza Globale pari a 3.

Posizionando una maggioranza di Carte Influenza accanto ad una Tessera Regione indipendente, un'ideologia può dominare quella regione ed aggiungerla a quelle che controlla. Acquisendo e sviluppando le regioni controllate (ed eventualmente costruendo armi di distruzione di massa), un'ideologia può gradualmente accrescere la sua Influenza Globale.

Non appena una o più ideologie possiedono un valore di Influenza Globale di 12 o più, il gioco termina ed il vincitore è il giocatore con il maggior valore di Influenza Globale a quel punto.

Uno sguardo d'insieme al gioco

Diversamente da molti altri giochi di strategia, ogni turno in Ideology viene giocato contemporaneamente da tutti i giocatori. Attraverso otto diverse fasi, i giocatori collettivamente guadagnano e scambiano risorse, sviluppano le regioni controllate, tentano di influenzare quelle indipendenti, scatenano conflitti culturali, militari o economici, concludono accordi diplomatici, consolidano il controllo generale delle regioni e determinano le relazioni fra le diverse ideologie. Quando un turno di gioco viene completato, se nessuno ha raggiunto 12 punti di Influenza Globale, si prosegue con un nuovo turno.

Ogni ideologia possiede il proprio mazzo di Carte Influenza, che sono divise in tre tipi: Militari, Economiche e Culturali. L'uso accorto di queste carte consente ai giocatori di sviluppare le regioni controllate e di acquisire il controllo di quelle indipendenti, nel loro tentativo di espandersi a tutto il mondo.

Preparazione del gioco

Stendere sul tavolo la mappa di gioco in modo che tutti possano vederla, lasciando il centro del tavolo libero per posizionarvi le Tessere Regioni indipendenti durante la partita. Mescolare le cinque Schede Ideologia e distribuirne una a caso a ciascun giocatore (si veda più avanti per un metodo alternativo nel caso di due giocatori). Successivamente, ogni giocatore prende la Tessera Regione inizialmente controllata dalla sua ideologia (come indicato sulla propria Scheda) e la pone scoperta di fronte a sé.

Ogni giocatore dispone le proprie Carte Influenza ed i Segnalini di Controllo della propria ideologia davanti a sé, vicino alla sua scheda. Uno dei segnalini di controllo dovrà essere posizionato sulla mappa del mondo, in corrispondenza della regione inizialmente controllata da ciascuno. Se vi sono meno di cinque giocatori, le schede, le carte ed i segnalini non usati saranno riposti nella scatola e non serviranno durante la partita.

Ciascun giocatore preleva ora 3 Carte Influenza Militare dal proprio mazzo e le mette di fianco alla propria Tessera Regione iniziale, dal lato indicato come "Military Influence". Le carte saranno sovrapposte fra loro in modo che il titolo di ciascuna risulti visibile. Successivamente, ogni giocatore fa la stessa cosa prelevando 3 Carte Influenza Economiche e 3 Culturali dal proprio mazzo, disponendole quindi in modo analogo di fianco alla Tessera Regione, in corrispondenza dei lati "Economic Influence" e "Cultural Influence" rispettivamente. Ognuno mescola quindi il proprio mazzo di Carte Influenza e lo posiziona a faccia in giù accanto alla propria Scheda Ideologia, lasciando uno spazio per la pila degli scarti.

Si mescolino ora le restanti Tessere Regione (incluse quelle di partenza delle ideologie eventualmente non in gioco), posizionandole quindi a faccia in giù al centro del piano di gioco. Separare le Carte Avanzamento in sette pile corrispondenti ai diversi tipi, mettendole a faccia in su in una posizione facilmente raggiungibile da tutti. Mettere i Segnalini di Sviluppo vicino al mazzo delle Tessere Regione ed i Segnalini Diplomazia vicino al diagramma "Diplomaci Chart" riportato sulla mappa di gioco.

Ogni giocatore mette ora uno dei propri Segnalini di Controllo sullo spazio del suo colore della "Turn Order Chart" riportata sulla mappa di gioco. Ad esempio, il giocatore Capitalista metterà uno dei suoi segnalini sullo spazio blu che corrisponde al colore del bordo delle sue pedine. Se sono presenti meno di cinque giocatori, spostare i segnalini di controllo verso sinistra di uno o più spazi, in modo che i soli spazi colorati che restano vuoti siano tutti all'estrema destra dello schema.

Il turno di gioco e le fasi del turno

Tutti i giocatori partecipano nelle otto fasi del turno di gioco. Alcune sono contemporanee, mentre altre richiedono che si agisca uno per volta, secondo l'ordine stabilito sulla "Turn Order Chart".

1. Fase delle risorse

All'inizio di questa fase, ogni giocatore simultaneamente pesca (o scarta) Carte Influenza in modo che il totale della sua mano sia pari al suo attuale valore di Influenza Globale. Per ogni giocatore, il valore di Influenza Globale è dato dalla somma del Livello di Sviluppo di tutte le regioni da lui controllate (+1 per ogni avanzamento "Weapons of Mass Destruction" – Armi di distruzione di massa – posseduto).

Se il mazzo delle Carte Influenza si esaurisce, il giocatore rimescola la pila degli scarti e forma un nuovo mazzo. Il numero di Carte Influenza che un giocatore ha in mano è pubblico e non può essere nascosto.

Esempio. All'inizio del gioco, il Capitalista inizia con una regione di partenza: gli Stati Uniti. Poiché gli Stati Uniti hanno un Livello di Sviluppo pari a 3, il giocatore Capitalista ha un valore di Influenza Globale pari a 3. Di conseguenza, il giocatore pesca 3 Carte Influenza dal suo mazzo nel primo turno di gioco. Se avesse avuto in mano una carta da un turno precedente, il giocatore ne avrebbe pescate solo due, in modo da averne in tutto tre in mano.

2. Fase di scambio

Uno alla volta, nell'ordine dato dalla "Turn Order Chart", i giocatori possono ora scartare dalla propria mano un numero di Carte Influenza che dipende dal proprio Potere di Scambio. Il Potere di Scambio di un giocatore è pari al numero di regioni sulle quali la sua ideologia ha influenza, indipendentemente dal fatto che le controlli o meno. Ogni giocatore può scegliere di non scartare nulla, oppure di scartare fino ad un massimo numero di carte pari al suo Potere di Scambio.

Subito dopo che ha terminato gli eventuali scarti come sopra indicato, il giocatore pesca un ugual numero di nuove Carte Influenza dal proprio mazzo. A questo punto il giocatore successivo in ordine di turno potrà fare altrettanto, fino a che tutti avranno avuto la possibilità di scartare e pescare Carte Influenza, momento in cui si conclude la fase di scambio.

Esempio. Poiché all'inizio del gioco il Capitalista influenza una sola regione (quella di partenza, che è anche da lui controllata, anche se in questo caso non è necessario), ha un Potere di Scambio pari a 1. In questa fase, quindi, il giocatore potrà al più scartare una Carta Influenza e pescarne una nuova.

3. Fase di sviluppo

Uno alla volta, nell'ordine dato dalla "Turn Order Chart", in questa fase i giocatori hanno la possibilità di sviluppare le regioni da loro attualmente controllate, oppure acquistare avanzamenti.

3.1 Sviluppo di regioni controllate

Per sviluppare una propria regione controllata, il giocatore paga Carte Influenza dalla propria mano, che pone di fianco alla Tessera Regione in questione, dal lato corrispondente (ad esempio, una Carta Influenza di tipo Militare sarà messa sulle altre carte di questo tipo eventualmente presenti di fianco al lato della tessera indicato come "Military Influence"), purché non si superi il Massimo Livello di Influenza.

Ogni regione ha un Massimo Livello di Influenza che indica il massimo numero di Carte Influenza che possono esservi giocate in ognuno dei tre settori (militare, economico e culturale). Nel caso delle regioni controllate da un giocatore, il Massimo Livello di Influenza è pari al doppio del Livello di Sviluppo iniziale della regione (quello stampato sulla tessera). Per le regioni indipendenti, invece, il Massimo Livello di Influenza è pari al loro attuale Livello di Sviluppo nel corso del gioco (coincide con quello iniziale se non sviluppata, oppure è dato dall'apposito Segnalino di Sviluppo presente).

Esempio. Gli Stati Uniti controllati dal Capitalista iniziano con Livello di Sviluppo 3, pertanto il Massimo Livello di Influenza per questa regione è 6 (si possono giocare fino a 6 Carte Influenza in ciascuno dei settori militare, economico e culturale). Poiché durante la preparazione del gioco gli Stati Uniti, come tutte le regioni iniziali, iniziano con 3 Carte Influenza per tipo, il giocatore che li controlla non può aggiungere più di 3 Carte Influenza in uno qualsiasi dei tre settori.

3.2 Acquisto di avanzamenti

In aggiunta allo sviluppo delle regioni controllate, il giocatore di turno può spendere le sue Carte Influenza per acquistare Carte Avanzamento, i cui costi, effetti e benefici sono riportati sulle carte stesse.

- Gli avanzamenti di Livello 1 (*Tactics, Industry, Patriotism*) costano ciascuno 2 Carte Influenza specifiche, indicate dai simboli riportati.
- Gli avanzamenti di Livello 2 (*Technological Supremacy, Innovation, Propaganda*) costano ciascuno 2 avanzamenti di Livello 1, specificati dai simboli corrispondenti alle immagini riportate sulle carte.
- L'avanzamento speciale Armi di Distruzione di Massa (*Weapons of Mass Destruction*) costa tutti e tre i diversi avanzamenti di Livello 2.

I giocatori possono pagare gli avanzamenti di livello maggiore con quelli precedenti anche se li hanno appena acquistati. Le Carte Influenza usate per pagare gli avanzamenti vengono scartate. Gli avanzamenti spesi per acquistarne altri vengono riposti nelle apposite pile e sono nuovamente disponibili.

Esempio. Il giocatore Imperialista ha già l'avanzamento Patriotism e decide in questa fase di spendere 2 Carte Influenza Militari per acquistare Tactics. Nella stessa fase, può scegliere di spendere entrambi gli avanzamenti di Livello 1 per acquistare Propaganda che è di Livello 2 e ne richiede il pagamento.

Quando un giocatore ha terminato di sviluppare le regioni controllate ed acquistare gli avanzamenti che vuole, il giocatore successivo in ordine di turno ha la possibilità di fare altrettanto, fino a che tutti abbiano avuto la possibilità di agire in questa fase, momento in cui la fase termina.

Si noti che, diversamente dalle altre fasi, quelle di Scambio e Sviluppo richiedono che un giocatore completi le sue azioni prima di passare a quello successivo.

4. Fase degli esteri

All'inizio di questa fase, la prima Tessera Regione della pila viene pescata e posta a faccia in su al centro del tavolo come nuova regione indipendente disponibile.

Successivamente, nell'ordine dato dalla "Turn Order Chart", ogni giocatore ha la possibilità di effettuare un'azione o passare la mano. Le azioni possibili in questa fase consentono di giocare una (solo una) Carta Influenza su una regione indipendente oppure rimuoverne una da una regione indipendente o controllata da un avversario.

Diversamente dalle fasi di Scambio e Sviluppo, durante la Fase degli esteri ogni giocatore può effettuare una sola singola azione per volta prima di passare al giocatore successivo, che potrà a sua volta fare un'azione o passare. Anche se un giocatore sceglie di passare la mano, potrà comunque effettuare un'azione in seguito, se la fase continua fino a tornare a lui. In questo modo, non c'è limite al numero di azioni che ogni giocatore può effettuare in questa fase (e allo stesso modo nella successiva Fase di Conflitto). Solo quando tutti i giocatori passano la mano consecutivamente, la fase avrà termine e si procede a quella seguente.

4.1 Estendere l'influenza a regioni indipendenti

Per estendere la propria influenza ad una regione indipendente, un giocatore usa una Carta Influenza dalla sua mano, ponendola di fianco alla Tessera Regione scelta, nel settore corrispondente. Ad esempio, se si gioca una carta culturale, dovrà essere posta dal lato "Cultural Influence" della Tessera Regione.

Se la regione indipendente non è adiacente ad almeno una delle regioni controllate dal giocatore, sarà considerata distante, ed in questo caso il giocatore dovrà spendere una Carta Influenza addizionale dello stesso tipo, per estendervi la propria influenza. Alcune Carte Avanzamento consentono di ridurre questa penalità dovuta alla distanza.

***Esempio.** Il giocatore Fascista vuole estendere la sua influenza militare in Indonesia. Poiché non controlla alcuna regione adiacente all'Indonesia (come Australia o Southeast Asia), il giocatore dovrà per prima cosa pagare la penalità per la distanza scartando una Carta Influenza Militare dalla sua mano, quindi potrà mettere una seconda Carta Influenza Militare dal lato "Military Influence" della tessera Indonesia.*

Come già detto precedentemente (3.1), una regione può avere in ognuno dei tre settori un numero massimo di Carte Influenza, che è pari al Massimo Livello di Influenza. Nel caso delle regioni indipendenti, il Massimo Livello di Influenza è dato dall'attuale Livello di Sviluppo della regione (non il doppio di quello iniziale, che vale solo per le regioni controllate), che coincide con il valore iniziale se la regione non è stata sviluppata, oppure con quello riportato nel Segnalino di Sviluppo eventualmente presente. Di conseguenza, una regione indipendente con Livello di Sviluppo 1 potrà avere al massimo una singola Carta Influenza in ognuno dei tre settori, mentre una di Livello di Sviluppo 2 ne potrà ricevere due, e così via.

***Esempio.** Il giocatore Comunista vuole giocare una Carta Influenza in Indonesia, che ha attualmente Livello di Sviluppo 1 (non è sviluppata, quindi coincide con quello iniziale della regione). Poiché questa regione ha già una Carta Influenza Militare del giocatore Fascista ed una Economica del giocatore Imperialista, il Comunista potrà solo aggiungere una Carta Influenza Culturale, se ne ha una nella propria mano.*

4.2 Rimuovere influenza dalle regioni indipendenti o avversarie

Come azione nella Fase degli esteri, un giocatore può liberamente rimuovere una delle sue Carte Influenza da una qualsiasi regione indipendente o controllata da un avversario. In questo caso, la carta rimossa viene scartata e non torna nella mano del giocatore.

5. Fase di conflitto

In questa fase, ogni giocatore può scatenare un conflitto culturale, militare o economico in qualsiasi regione, incluse quelle da lui stesso controllate. Come nella fase precedente, nell'ordine dato dalla "Turn Order Chart" un giocatore alla volta sceglie se iniziare un conflitto o passare la mano. Quando tutti i giocatori dovessero passare consecutivamente, la fase sarà terminata e si passa a quella successiva.

Il tipo di conflitto che può essere scatenato da un giocatore dipende strettamente dalle relazioni diplomatiche che la sua ideologia ha con le altre (si veda la Fase Diplomatica, più avanti):

- conflitto culturale: può sempre essere iniziato contro un avversario qualsiasi, indipendentemente dal fatto che ci si trovi in guerra, in pace o in stato neutrale nei suoi confronti;
- conflitto economico: solo contro ideologie con cui ci si trovi in stato di guerra o di neutralità;
- conflitto militare: o "atto di guerra", solo contro un'ideologia con cui ci si trovi in stato di guerra.

E' importante notare che, come indicato anche sulla Carta Avanzamento corrispondente, l'uso di Armi di Distruzione di Massa (*Weapons of Mass Destruction*, o *WMD*) è sempre considerato un "atto di guerra".

Per avviare un conflitto, il giocatore attaccante dichiara la regione in cui esso avrà luogo, il tipo di conflitto (militare, economico, culturale) e l'ideologia la cui influenza sta cercando di aggredire.

Esempio. *Il giocatore Fascista vuole iniziare un conflitto economico contro il giocatore Imperialista in Indonesia. Poiché le due ideologie sono attualmente in stato di neutralità fra loro, il Fascista può effettivamente avviare un conflitto di questo tipo. Anche se fossero stati in guerra avrebbe potuto scegliere questo tipo di conflitto, ma non qualora fosse stato in pace con l'Imperialista, nel qual caso il solo conflitto possibile sarebbe stato quello culturale.*

5.1 Penalità per distanza e avanzamenti

Prima di risolvere il conflitto, l'attaccante deve pagare l'eventuale penalità per la distanza, qualora la regione bersaglio non sia adiacente ad almeno una di quelle da lui controllate, scartando dalla mano una Carta Influenza dello stesso tipo del conflitto scelto. Questa penalità non si applica se il conflitto avviene in una regione controllata dallo stesso giocatore attaccante.

Altre penalità potrebbero essere necessarie a causa di Alcune Carte Avanzamento, come riportato sulle carte stesse. L'attaccante dovrà compensare l'eventuale divario di avanzamento nell'area corrispondente al conflitto scelto, a secondo che il difensore abbia *Tactics* (militare), *Industry* (economico) o *Patriotism* (culturale), scartando un numero corrispondente di Carte Influenza di quel tipo dalla propria mano. Un eventuale divario a favore dell'attaccante non comporta alcun bonus.

Esempio. *Il difensore Imperialista possiede due Carte Avanzamento Industry, che lo proteggono proprio da un conflitto economici come quello appena dichiarato. Se il Fascista non possiede alcun avanzamento Industry, dovrà pagare una penalità di 2 Carte Influenza Economiche per compensare il divario, prima di iniziare il conflitto. Poiché tuttavia il Fascista ha un avanzamento di questo tipo, la penalità è di una sola carta (la differenza fra i livelli di avanzamento in Industry).*

Si noti che, se il Fascista avesse avuto anch'egli due avanzamenti Industry, non avrebbe dovuto pagare alcuna penalità. Se tuttavia ne avesse avuti tre (più del difensore), non avrebbe ricevuto alcun vantaggio.

5.2 Risoluzione del conflitto

Dopo che l'attaccante ha pagato le eventuali penalità per la distanza e per gli avanzamenti, passa alla risoluzione del conflitto e gioca una Carta Influenza del tipo scelto vicino alla Tessera Regione bersaglio. Il difensore ha ora la possibilità di concedere la vittoria all'attaccante oppure annullare il suo attacco giocando a sua volta una Carta Influenza dello stesso tipo. In questo caso, entrambe le carte giocate vengono scartate.

Se il difensore ha annullato l'attacco, l'attaccante può decidere di porre fine al conflitto o proseguire, giocando un'altra carta del tipo scelto come sopra (senza dover pagare nuovamente penalità per la distanza o gli avanzamenti). Se l'aggressore decide di proseguire il conflitto, il difensore potrà nuovamente scegliere di concedere la vittoria o annullare ancora giocando anch'egli una nuova Carta Influenza dello stesso tipo.

La sequenza descritta prosegue in questo modo fintanto che l'attaccante abbandona il conflitto o il difensore non concede la vittoria. Se il conflitto termina con la vittoria dell'attaccante, la sua ultima Carta Influenza (che non è stata annullata) rimpiazzerà una carta corrispondente del difensore a fianco della Tessera Regione contestata.

Se il giocatore attaccante desidera ingaggiare un nuovo conflitto in quella o in un'altra regione, dovrà attendere fino alla sua prossima azione, cioè dopo che tutti gli altri abbiano avuto la loro possibilità di agire per la Fase di conflitto in corso, pagando nuovamente tutte le penalità necessarie per il nuovo conflitto.

Esempio. *Il Fascista ha dichiarato il conflitto economico contro l'Imperialista in Indonesia e paga 2 Carte Influenza Economiche per le penalità di distanza e di avanzamento (vedi esempi precedenti). A questo punto gioca un'altra Carta Influenza Economica per risolvere il conflitto, ma l'Imperialista decide di annullarla e gioca anche lui una Carta Influenza Economica. Entrambe le carte vengono scartate.*

Il Fascista decide di proseguire lo scontro e gioca un'altra Carta Influenza Economica (non deve pagare nuovamente le penalità, perché prosegue lo stesso conflitto), ma stavolta l'Imperialista non può annullare l'attacco e il conflitto si conclude con la vittoria dell'aggressore. Il Fascista rimpiazza una delle Carte Influenza Economiche dell'avversario Imperialista sul lato "Economic Influence" dell'Indonesia con la sua (l'ultima giocata); la carta del difensore è scartata.

Quando sarà nuovamente il suo turno nella Fase di Conflitto, se il Fascista deciderà di iniziare un nuovo conflitto in Indonesia o altrove, dovrà nuovamente pagare le eventuali penalità per la distanza e per gli avanzamenti, se necessario.

6. Fase diplomatica

In questa fase, i giocatori discutono gli eventi del turno e offrono condizioni di pace, di neutralità o di guerra l'uno nei confronti degli altri, senza un ordine particolare. Qualora due giocatori non riescano ad accordarsi sul loro status diplomatico, si considererà automaticamente in vigore il più critico (in ordine decrescente: guerra → neutralità → pace).

Ogni giocatore inizia in stato di neutralità nei confronti di tutte le altre ideologie, stato che è rappresentato dal simbolo della civetta prestampato sulla “*Diplomacy Chart*” riportata nella mappa di gioco. Questo schema è fatto in modo che ognuna delle cinque ideologie risulta connessa alle altre quattro da una linea, lungo la quale si trova un riquadro; il simbolo presente all'interno di questi riquadri determina l'attuale relazione diplomatica fra le due ideologie collegate dalla linea.

I cambiamenti di relazioni diplomatiche vengono rappresentati mediante il piazzamento o la rimozione dei Segnalini Diplomazia: quelli con la colomba rappresentano relazioni di pace, quelli con un'aquila indicano guerra. Se in un riquadro non vi sono segnalini, sarà visibile la civetta che indica neutralità.

Esempio. *Il Capitalista offre la pace al Fascista, il quale tuttavia ha altre idee e gli dichiara guerra. Indipendentemente dalla volontà del primo, le due ideologie sono ora in guerra, essendo questa la più critica delle condizioni.*

7. Fase di consolidamento

In questa fase i giocatori consolidano simultaneamente lo stato delle regioni, allo scopo di assegnare nuovi livelli di sviluppo alle regioni controllate, verificarne il controllo e stabilirlo per quelle indipendenti.

7.1 Nuovi Livelli di Sviluppo per le regioni controllate

Ciascuna regione già controllata acquisisce un Livello di Sviluppo pari al numero di Carte Influenza che ha nel settore più debole (militare, economico, culturale), ovvero quello con meno carte. Se questo comporta un cambio del valore precedente, si usano i Segnalini di Sviluppo numerati rimpiazzandoli di conseguenza.

Il Livello di Sviluppo minimo è 1, anche se la regione non ha Carte Influenza in uno o più dei tre settori. Il Livello di Sviluppo viene calcolato e si modifica solo per le regioni controllate, mai per quelle indipendenti.

Esempio. *La Russia ha 5 Carte Influenza Militari, 5 Economiche e 4 Culturali, pertanto il suo Livello di Sviluppo in questa fase diventa 4. Se è diverso da quello precedente, il segnalino sarà rimosso e sostituito con quello nuovo.*

7.2 Verifica delle regioni già controllate

Dopo che tutti i giocatori hanno assegnato nuovi Livelli di Sviluppo alle regioni controllate, ciascuno verifica se possiede ancora le condizioni per averne il controllo. Ogni giocatore verifica se ha ancora lui la maggioranza di Carte Influenza giocate per ognuna di tali regioni, nel qual caso ne mantiene il controllo.

Per mantenere la maggioranza, un giocatore deve avere in una data regione più Carte Influenza di qualsiasi altro singolo giocatore, non più del totale combinato degli avversari. Se un giocatore controlla una regione, continuerà a farlo fintanto che riesce a mantenere tale maggioranza, anche se il numero delle sue Carte Influenza dovesse diminuire rispetto a quelle che aveva quando ne ha acquisito il controllo.

Tutte le regioni per le quali un giocatore non ha più la maggioranza di Carte Influenza giocate, vengono quindi spostate al centro del tavolo (con tutte le loro Carte Influenza) e diventano nuove regioni indipendenti. I corrispondenti Segnalini di Controllo dei giocatori vengono rimossi dalla mappa.

7.3 Controllo delle regioni indipendenti

A questo punto, i giocatori verificano se esistono le condizioni per stabilire il controllo sulle regioni attualmente indipendenti. Se una regione ha raggiunto il suo Massimo Livello di Influenza in tutte e tre le aree e un giocatore ha qui più Carte Influenza di qualsiasi altro singolo giocatore, questi ne ottiene immediatamente il controllo, anche se la regione è appena stata resa indipendente da un avversario. In questo caso, il nuovo proprietario prende la Tessera Regione con tutte le sue Carte Influenza, la pone di fronte a sé insieme alla sue altre regioni controllate, e mette il proprio Segnalino di Controllo sulla mappa.

Se non ha raggiunto il suo Massimo Livello di Influenza in tutte e tre le aree, o se un giocatore non ha qui la maggioranza di Carte Influenza rispetto ad ogni altro singolo avversario, la regione rimane indipendente.

Esempio. *L'Australia è una regione con Massimo Livello di Influenza 2 (è quello iniziale, perché non è mai stata controllata e quindi sviluppata da nessuno) e possiede 2 Carte Influenza di ogni tipo. Il giocatore Imperialista possiede 3 delle Carte Influenza, il Fascista ne possiede 2 mentre il Comunista ne ha solo una. Poiché l'Imperialista possiede più Carte Influenza di ciascuno degli altri due giocatori, ottiene il controllo dell'Australia.*

8. Fase del nuovo ordine di gioco

Nell'ultima fase del turno, i giocatori determinano l'ordine di gioco per il turno successivo. Procedendo secondo l'ordine del turno in corso, indicato sulla "Turn Order Chart", ogni giocatore annuncia ad alta voce il proprio valore attuale di Influenza Globale. Se un giocatore annuncia un valore maggiore di uno o più giocatori precedenti, il suo segnalino verrà messo davanti a questi sulla tabella.

Si noti che se un giocatore annuncia un valore uguale a quelli precedenti, non dovrà spostare il proprio segnalino. Questo accade solo se la sua Influenza Globale è superiore ai precedenti.

Nota del traduttore. *Sebbene questa parte sia poco chiara, e la procedura descritta possa sembrare confusa per via dei termini "in front of" e "ahead" usati nel regolamento inglese per lo spostamento dei segnalini sulla tabella, il senso è quello di far giocare per primo chi ha un valore di Influenza Globale più alto. Nella determinazione del nuovo ordine di gioco, quindi, è sufficiente ordinare i segnalini dei giocatori in ordine decrescente di Influenza Globale.*

Fine del gioco e vittoria

Se uno o più giocatori hanno un valore di Influenza Globale pari a 12 o più alla fine della Fase del nuovo ordine di gioco, la partita ha termine e non si gioca un nuovo turno. Il giocatore con il maggior valore di Influenza Globale è il vincitore.

Qualora due o più giocatori si trovassero alla pari, i loro livelli di avanzamento saranno usati per determinare il vincitore. Ogni avanzamento di Livello 1 vale un punto, ed ogni avanzamento di Livello 2 ne vale due. Fanno eccezione in questo caso le Armi di Distruzione di Massa (*Weapons of Mass Destruction*), che pur essendo avanzamenti di Livello 1 non vengono contate per la risoluzione del pareggio.

Fra i giocatori che si trovavano alla pari per l'Influenza Globale, quello con il maggior valore di avanzamenti sarà dichiarato vincitore. Nel caso di ulteriore parità, i giocatori si spartiscono equamente il controllo del mondo.

Si ricordi che, qualora l'Influenza Globale di un giocatore raggiunga 12 o più prima dell'ultima fase del turno di gioco, la partita non ha termine. Per qualificarsi alla vittoria, il giocatore dovrà mantenere la sua Influenza Globale fino alla fine del turno.

Ideology per due giocatori

La sola differenza è nell'assegnazione iniziale delle ideologie. Nelle partite a due giocatori alcune ideologie possono avere vantaggi eccessivi rispetto ad altre, pertanto, dopo che il primo giocatore ha ricevuto la sua Scheda Ideologia normalmente, si consulti la tabella di seguito per stabilire quella del suo avversario:

Capitalism	→	Fundamentalism
Communism	→	Fascism
Fascism	→	Imperialism
Imperialism	→	Capitalism
Fundamentalism	→	Communism

Suggerimenti (visitate <http://www.zmangames.com> per maggiori informazioni)

- Iniziare presto a sviluppare la propria regione di partenza renderà più difficile poter influenzare le prime regioni indipendenti. Sarà possibile sviluppare un po' più avanti la propria regione iniziale, quindi conviene avventurarsi prima su quelle indipendenti. In ogni caso, una volta che la propria regione iniziale è completamente sviluppata, occorrerà comunque dedicarsi a quelle indipendenti per poter vincere.
- Non ignorate troppo a lungo i vostri vicini. Quando un giocatore è abbastanza vicino alla vittoria da poterla raggiungere solo sviluppando le proprie regioni, gli altri dovrebbero unirsi per contrastarlo.
- Rimuovere l'influenza è importante quanto stabilirla sulle regioni. Quando un avversario sviluppa una delle regioni da lui controllate dove voi avete ancora influenza, rimuoverla nella Fase degli esteri può guastare i suoi progetti. La scelta del tempo è tutto, ricordatelo. Non rimuovete la vostra influenza da una regione a meno che non siate sicuri di non poterla aggredire successivamente con un conflitto. E anche in tal caso, è inutile rimuovere la propria influenza se non serve a rovinare i progetti di un avversario.
- Le Armi di Distruzione di Massa sono spesso costruite ma raramente vengono utilizzate. Risparmiatele per il punto che valgono sull'Influenza Globale, o almeno fino a che non vi dovessero servire per fermare qualcuno troppo vicino alla vittoria.

Crediti

Disegno: Andrew Parks

Sviluppo: Andrew Parks, Norman Hill, Manny O'Donnell, Kathy Parks, Ada Smith, J. B. Smith, Kyle Volker

Playtest: Tom Allen, Chris Bua, Michael Dalton, Doug Faust, Michael Keller, Steve Kuperman, R.J. LaMore, Ryan mcRae, Kerry Melfi, Brad Vander Ploeg, Zev Shlasinger, Matthew Slowiak, Ed Stevenson, Scott Trybula

Illustrazione: C. James Parks VII

Graphic design: Andrew Parks

Publicato da Z-Man Games Inc.

© 2003 Z-Man Games, Inc. All rights Reserved.

Game Design © 2003 Andrew Parks



Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

Il presente regolamento tradotto è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato spontaneamente e senza fini di lucro da La Tana dei Goblin (<http://www.goblins.net>).

L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nella presente traduzione.