

# MAITRE DU MONDE

## REGOLAMENTO

### **CONTENUTO DEL GIOCO:**

**1 Tabellone da gioco** (vedi [ultima pagina](#))

**6 Dadi a sei facce**

**6 Pedoni** (1 per giocatore)



**150 Piramidi** (25 per giocatore)



**Una mazzetta di banconote** comprendente biglietti da 1000, 2000 e 5000



**165 Carte** ripartite nel seguente modo:





19 Carte ONU

39 Carte Combat

27 Carte Attualità

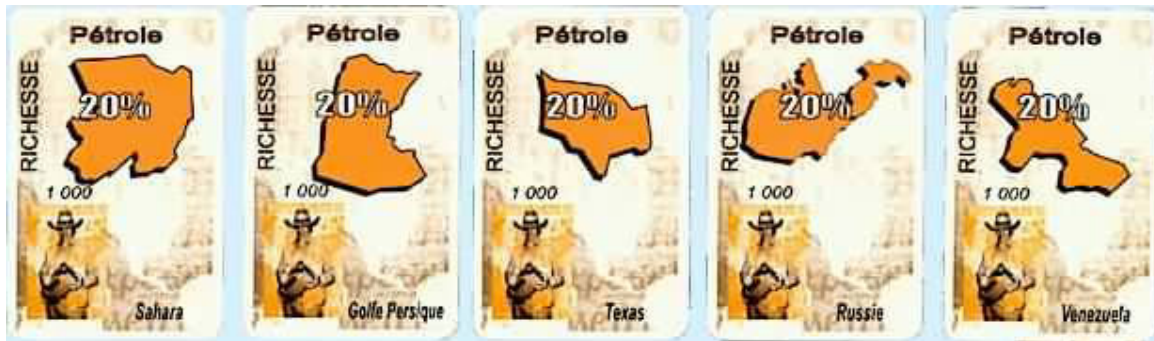
40 Carte Maître du monde

40 carte Ricchezza

**Le carte ONU, combattimento, attualità, “Maître del monde” sono descritti in dettaglio nel regolamento di gioco.**

**Le 40 carte ricchezza sono distribuite come segue: (5 carte per risorsa)**

Qui sotto c'è l'esempio delle 5 carte di ricchezza Petrolio su ogni carta appare il nome della risorsa, il suo prezzo, 1000 e la sua ubicazione.



**Ripartizione delle risorse**

<b>Petrolio</b>	Sahara	Golfo Persico	Texas	Russie	Venezuela
<b>NTIC</b>	U.E	Groenlandia	Côte Est	Japon	Indonesia
<b>Show Biz</b>	California	Ende	Maghreb	Australia	Brasile
<b>Agricoltura</b>	Argentina	Nuova Zelanda	Cina	Sénégal	Iran
<b>Oro</b>	Pakistan	Paesi Andini	Sibérie	Alaska	Afrique du sud
<b>Turismo</b>	Messico	Balcani	Filippine	Vietnam	Grandi Laghi
<b>Détroits</b>	Suez	Béreng	Panama	Bosforo	Tasmania
<b>Legno</b>	Nuova Guinea	Amazonie	Baltique	Corno Africano	Canada

**6 Dossiers Confidenziali** (formato reale 21 x 29,7 cm)



## Regolamento:

### INTRODUZIONE

Immergetevi nell'attualità e diventate il padrone del Mondo!!! Per raggiungere tale obiettivo, dovete comperare RICCHEZZE per percepire redditi in occasione del vostro passaggio sulla casella OMC. Non dimenticate allora di utilizzare la ACTUALITE al massimo dei vostri interessi create alleanze nell'ambito dell'ONU, e se i vostri negoziati non si realizzano, utilizzate il COMBATTIMENTO per ghermire le ricchezze dei vostri vecchi alleati, per consolidare le vostre posizioni e diventare il padrone incontestato, dovete fare una scelta le armi di distruzione massiccia e lo sviluppo duraturo ha due vie opposte, ma non incompatibili, per diventare il padrone del mondo...

### PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Disponete le carte ONU, ACTUALITE e COMBATTIMENTO sulla loro posizione prevista sul piatto, a faccia nascosta, posizionate le carte MAITRE DU MONDE nella posizione prevista sul piatto, con la faccia visibile, collocate le carte RICCHEZZA accanto al piatto, con la faccia visibile, all'inizio della partita, ogni giocatore sceglie 1 pedone e 20 piramidi dello stesso colore; riceve 3 carte attualità (2 carte attualità a partire da 5 giocatori) ed una somma di 15.000 (2 biglietti da 5.000, 2 biglietti da 2.000 e 1 biglietto da 1.000) che sistema nella sua cartella confidenziale.

Ogni giocatore mette il suo pedone sulla casella OMC e lancia le 2 dadi. Quello che fa il più grande numero gioca per primo, quindi la partita si svolge in senso orario: per limitare il fattore possibilità, il giocatore lancia due dadi ma fa avanzare il suo pedone soltanto del numero di caselle che corrispondono alla cifra che appare su uno delle due dadi, a sua scelta. Ad esempio, se il giocatore A lancia i dadi ed ottiene 4 e 6, A può scegliere di avanzare sia di 4 caselle sia di 6 caselle. a Seconda della casella sulla quale il giocatore si ferma, avrà la possibilità, o no, di effettuare azioni.

OSSERVA! È consigliato di prendere conoscenza delle carte e dell'insieme di quest'opuscolo prima di giocare. Le istruzioni per l'uso di ogni carta ed il momento al quale può essere giocata vi appaiono. In caso di dubbio, non esitate a riferirvi a quest'opuscolo nel corso della partita.

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA E SCOPO DEL GIOCO:

Il vincitore è il giocatore che distrugge l'ultimo territorio sfavorevole ancora in gioco, o quello che detiene le tre carte dello sviluppo duraturo. (Vedere parte "casella padrone del Mondo"). Una partita si svolge generalmente in 3 fasi: 1° acquisto di ricchezze per garantire i redditi futuri in occasione dei passaggi da parte della OMC. 2° messa in atto delle alleanze, combattimenti e protezione delle ricchezze; 3° acquisto delle carte Maître du Monde, stipulazione delle alleanze e vittoria.

Un giocatore in difficoltà finanziaria può rivendere le sue carte ricchezza, combattimento o Maître du Monde contrattando il con un altro giocatore. In caso contrario, può rivendere queste stesse carte a metà prezzo alla banca (ma in questo caso, le carte ricchezza devono essere rivendute 2 da 2). Un giocatore è eliminato quando non è più in grado di pagare le sue tasse agli altri giocatori e quando non detiene più carte da rivendere.

## LE CASELLE

### Casella OMC, Organisation Mondiale du Commerce (ou casella DEPART)

All'inizio della partita, ogni giocatore mette il suo pedone su questa casella.

Ad ogni passaggio su questa casella, il giocatore fa il bilancio delle sue ricchezze prima di effettuare l'azione corrispondente alla casella sulla quale si è fermato. Il giocatore ha la maggioranza della risorsa se dispone della più grande percentuale di quella risorsa rispetto agli altri giocatori. Detiene il monopolio se possiede la totalità della risorsa disponibile sul piatto (le 5 carte di una risorsa all'inizio della partita, ma il numero può essere inferiore se le risorse sono state eliminate del gioco dopo utilizzo di armi di distruzione di massa, o maggiore grazie ad alcune carte "Attualità").

Per ogni posizione maggioritaria, il giocatore riceve: - una somma di 5.000 della banca; - una tassa di 1000 di ogni giocatore che non possiedono questa ricchezza per ogni monopolio, il giocatore riceve: - una somma di 10.000 della banca; - una tassa di 1000 di ciascuno degli altri giocatori un giocatore non ha ne riceve un reddito minimo: - una somma di 2.000 della banca.

#### ESEMPIO:

	A	B	C
OrO	40%	20%	0%
Show-biz	100%	0%	0%
Turismo	0%	20%	0%

Il giocatore A possiede la maggioranza in oro ed il monopolio in show-biz. Al suo passaggio con la casella OMC, riceve 1.5000 della banca (5000 per l'oro e 10000 per il show-biz), 1000 di B (tassa sul show-biz) e 2000 di C (tasse sull'oro e sul show-biz). Riassumendo, A ha guadagnato 1 8000. Le giocatore B possiede la maggioranza in turismo. Al suo passaggio con la casella OMC, riceve 5000 della banca, 1000 di A (tassa sul turismo) e 1000 di C (tassa sul turismo). Riassumendo, B ha guadagnato 7000. Il giocatore C non ha alcuna maggioranza. Riceve soltanto 2000 dalla banca (reddito minimo).

### Casella achat

Quando un giocatore si ferma su questa casella, può comperare carte ricchezza (costo: 1 000) e/o carte combattimento (costo: 2 000). Carte ricchezza: - 8 ricchezze (Show Biz, Turismo, petrolio, distretto, ma, nuove tecnologie - NTIC, legno, Agricoltura) sono distribuite sui 40 territori del mondo. Ogni ricchezza è composta da 5 carte che il giocatore può acquistare e scegliere indifferentemente. - il giocatore può scegliere di 0 a 3 carte massime che mette in modo visibile dinanzi a lui - per ogni carta comperata, mette una piramide sul territorio che corrisponde quando un giocatore vuole adattarsi una carta ricchezza già presa, egli può utilizzare le carte combattimento carte combattimento: - il giocatore può comperarli in numero illimitato. - il giocatore raccoglie a caso e li sistema nella sua cartella confidenziale - le carte combattimento sono di 2 tipi: 1. le armi classiche (squadriglia, missile): sono armi d'attacco e di difesa che si neutralizzano a vicenda esse in occasione di un combattimento tra 2 giocatori (squadriglia contro squadriglia e missile contro Missile). 2. le carte combattimento "bonus" come: rivoluzione, aiuto americano... un giocatore può attaccare a sua volta, prima di lanciare le dadi, qualsiasi territorio allo scopo di conquistare la ricchezza associata. Ma

non è autorizzato a prendere, dalla forza ed in un solo giro, più da 2 territori (e dunque più di 2 ricchezze) ad un giocatore svolgimento di un combattimento: l'attaccante può utilizzare i vari tipi di carte combattimento (squadriglie, missili, rivoluzione...) durante lo stesso attacco. Ferma il combattimento quando lo desidera. Il difensore può difendersi o ripiegarsi in qualsiasi momento del combattimento se il difensore non può o non vuole difendersi, egli perde la sua ricchezza, mentre l'attaccante consegna sotto il mazzo la sua carta combattimento impegnata se il vincitore di un combattimento è l'attaccante, quest'ultimo guadagna il territorio e la ricchezza che si trova. Se il vincitore è il difensore, quest'ultimo conserva il suo paese e la sua ricchezza associata. Una volta giocate, le carte combattimento sono consegnate sotto il mazzo. **EXEMPLE** di svolgimento di un attacco: L'attaccante (A) possiede 1 carta missile e 1 carta squadriglia. Il difensore (B) possiede 2 carte missile. A posa 1 carta missile e B si difende con 1 carta missile. Le due carte si neutralizzano e sono consegnate sotto il mazzo. A posa 1 carta squadriglia e B non possono più difendersi con la sua carta missile restante. B perde dunque il suo terreno e la ricchezza associata. A guadagna la ricchezza e consegna la sua 2<sup>a</sup> carta squadriglia sotto il mazzo. Il giocatore A ha guadagnato 1 carta ricchezza ed ha perso 2 carte combattimento.

### **Casella ONU**

Quando il giocatore si ferma su questa casella, raccoglie una carta ONU a caso, e la sistema nella sua cartella confidenziale le carte ONU sono di tre tipi: 1. Le carte RESOLUTION: queste carte comportano un voto per alzata di mano da tutti i giocatori che desiderano pronunciarsi, essendo l'astensione autorizzata. La risoluzione è presa (o adottata) quando più della metà degli elettori si è pronunciato "per". In caso d'uguaglianza, la risoluzione è dunque respinta esempio di risoluzione: "embargo" verso un giocatore (il giocatore non percepisce alcun reddito sulle sue ricchezze in occasione del suo passaggio con la casella OMC e riceve soltanto il reddito minimo di 2 000)... 2. Le carte VETO: queste carte impediscono il voto di una risoluzione. Possono essere utilizzate da tutti i giocatori, anche quello che è interessato dalla risoluzione. 3. le carte VOTA DOPPIO: il giocatore che possiede questa carta può utilizzarla per un voto dell'ONU ed avrà allora due voti una volta giocati, le carte ONU sono consegnate sotto il mazzo, anche dopo utilizzo di un diritto di veto.

### **Casella ACTUALITE**

Quando il giocatore si ferma su questa casella, raccoglie a caso una carta attualità e la sistema nella sua cartella confidenziale queste carte sono di due tipi: sia sono positive per il giocatore che li raccoglie, sia sono negative ed il giocatore può servirsi contro i suoi avversari una volta ne giocato, le carte attualità sono rimesse sotto il mazzo. **ATTENTION!** Esiste una parata contro la maggior parte delle carte attualità ad esempio se il giocatore A utilizza una carta scandalo presidenziale contro il giocatore B, B può opporgli una carta propaganda. Le due carte si annullano, e sono consegnate sotto il mazzo.

### **Casella HUMANITAIRE**

Quando il giocatore si ferma su questa casella, lancia 1 dado, e percepisce della banca la somma che corrisponde alla cifra ottenuta moltiplicata da mille.

### **Casella BLANCHIMENT**

Quando il giocatore si ferma su questa casella, può decidere di scommettere una somma dell'importo di sua scelta. Lancia 1 dado. Se il suo punteggio è superiore o uguale a 4, raddoppia la sua messa, altrimenti, perde tutto e rende la sua messa alla banca **EXEMPLE:** Il giocatore A punta 2.000 e getta 1 dado. Ottiene 5. Recupera suoi 2.000 e guadagna 2.000 supplementari, versati dalla banca.

### **Casella ASILE DIPLOMATIQUE**

Quando un giocatore si ferma su questa casella, è in sicurezza. I suoi avversari non possono utilizzare le loro carte combattimento, attualità ed ONU contro lui, ma resta tuttavia vulnerabile alle armi di distruzione massiccia. In compenso, non può né partecipare ai voti dell'ONU, né utilizzare le sue carte attualità, combattimento o le sue armi di distruzione massiccia.

### **Casella MAITRE DU MONDE**

Quando un giocatore si ferma su questa casella, può scegliere e comperare altrettante carte che lo desidera tra:

#### **1. Armi di distruzione di massa.**

Le armi di distruzione di massa sono di due tipi. Per potere acquisirle, il giocatore deve prima di tutto possedere la carta scientifica (carta acquisita definitivamente per un costo di 5 000), quindi può decidere di comperare:

- **la bomba atomica** (costo: 10 000): quest'arma permette di distruggere un continente intero. Tutte le ricchezze, eccetto quelle del giocatore che ha utilizzato la bomba, sono distrutte ed uscite definitivamente dal gioco. Dopo utilizzo, la carta è consegnata nel box.

- **La bomba chimica** (costo: 10 000): quest'arma permette di distruggere una delle 8 ricchezze nella sua integrità. Tutte le parti di questa ricchezza (anche quella (s) che possiede eventualmente l'attaccante) sono distrutte ed uscite definitivamente dal gioco. Dopo utilizzo, la carta è rimessa nel box.

#### **2. Le 3 componenti dello sviluppo duraturo (costo: 15.000 per carta)**

- **vaccino universale:** questa carta permette al giocatore che la possiede di proteggersi contro gli attacchi con bombe chimiche. Questa carta è acquisita definitivamente.
- **Commercio equo:** questa carta permette al suo detentore di non pagare più le tasse agli altri giocatori, al loro passaggio sulla casella OMC. Questa carta è acquisita definitivamente.
- **Premio Nobel della pace:** questa carta annulla qualsiasi prima carta combattimento giocata da qualsiasi attaccante contro il suo detentore, ad ogni attacco di una ricchezza. Questa carta è acquisita definitivamente il primo giocatore che riesce a possedere queste 3 carte insieme diventa il padrone del mondo!

## Alleanze & Trattative

Le alleanze tra giocatori sono in qualsiasi momento possibili, consigliate, necessarie... A voi decidere se rispettarle o tradirle!... Se volete concludere le alleanze con altri giocatori, anche senza attendere il vostro turno negoziando segretamente o pubblicamente degli scambi di carte (Ricchezza, Combattimento, ONU, attualità).

ESEMPIO di trattativa:

Le giocatore A è prevalente nel petrolio. Il giocatore B possiede la carta attualità "aumento del petrolio". B può proporre ad A di vendergli la sua carta attualità, o scambiarla contro un'altra carta...

**DIVIETO:** non è permesso scambiarsi reciprocamente tra più giocatori la stessa carta ricchezza all'unico scopo di percepire due volte consecutive dei redditi grazie alla medesima prevalenza, in occasione dei passaggi sulla casella OMC.

**Nota di giochi di strategia: Attenzione questa norma non è molto chiara, mettevvi bene d'accordo all'inizio della partita, sulle restrizioni degli scambi di carte.**

Si può fare uno scambio triangolare?

Quanto tempo si deve attendere prima di rigiocare le carte ricchezze?ecc...

## CARTE ATTUALITÀ

### Ribasso del showbiz



Il giocatore prevalente in showbiz non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza

Giocare al passaggio sulla casella OMC del giocatore che possiede più punti in show biz. Contro-carta: aumento del show biz

### Ribasso del show biz

Nel 1998, Shawn Fanneng, uno studente di Boston di 19 anni, elabora un software che gli permette di scambiare brani audio in formato MP3 con i suoi amici.

Alla fine del 2000, circa 25 milioni di utenti utilizzano questo software via Internet. Il sito Napster è nella classifica dei 50 siti americani più consultati.

Questi scambi di brani musicali hanno fatto temere alle case editrici ed agli autori delle canzoni una diminuzione delle vendite di dischi.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in show biz di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non gli sono versate né la somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

### Rialzo del showbiz



Il giocatore prevalente in showbiz percepisce 5000 in più (10000 in caso di monopolio)

### Rialzo dello show biz

Con più di 100 milioni di album venduti, Madonna è, da venti anni, una star incontestata del show biz e della moda. In "American LIFE", il suo ultimo album, si impegna contro la politica adottata dall'amministrazione Bush: "gradisco esprimere il mio estremo punto di vista non di un cristiano e di una vita giusta verso l'esterno del dramma americano e mi sono appena resa conto che niente è come cosa sembra."

**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente in show biz, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**

Giocare al passaggio sulla casella OMC da parte del giocatore prevalente in show biz. Contro-carta: ribasso del show biz

### Ribasso del turismo



Il giocatore prevalente in turismo non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza

Giocare al passaggio sulla casella OMC del giocatore che possiede più punti in turismo. Contro-carta: Rialzo del turismo.

### Rialzo del turismo



Il giocatore prevalente in turismo percepisce 5000 in più (10000 in caso di monopolio)

Giocare in occasione di un passaggio sulla casella OMC da parte del giocatore prevalente in turismo. Contro-carta: ribasso del turismo

### Ribasso del petrolio



Il giocatore prevalente nel petrolio non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza

### Ribasso del turismo

La polmonite atipica è un'infezione dei polmoni dovuta ad un virus o ad un batterio, di cui esistono molte forme (ad esempio: la sindrome respiratoria acuta rigorosa). Apparso nel 2003 in Asia dell'Est, questo virus si è propagato nel mondo creando un ribasso significativo del turismo, in particolare in Cina ed a Singapore.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in turismo di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non gli sono dovuti né la somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

### Rialzo del turismo

Richard Branson è oggi uno degli imprenditori più atipici dell'Europa. È riconosciuto per il suo successo eccezionale con i magazzini Virgin Mégastore, e nel trasporto aereo con Virgin Atlantic. La politica di quest'ultima società è di rompere i prezzi del trasporto aereo.

**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente in turismo, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**

### Ribasso del petrolio

Creata in 1.960, l'OPEC riunisce 12 paesi produttori di petrolio fra cui l'Arabia Saudita, la Libia, il Venezuela, l'Iraq... nel 1973, l'organizzazione decide di aumentare il corso del barile di greggio: fu il punto di partenza di una crisi economica ai paesi consumatori di petrolio. L'intesa o la discordia nell'ambito dell'OPEC esercita dunque un'influenza diretta sul corso del petrolio.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in petrolio di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non gli sono dovuti né la somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

Giocare in occasione di un passaggio sulla casella OMC del giocatore prevalente in petrolio Contro-carta: aumento del petrolio.

### Rialzo del petrolio



Il giocatore prevalente in petrolio percepisce 5000 in più (10.000 in caso di monopolio)

Giocare in occasione di un passaggio sulla casella OMC da parte del giocatore prevalente nel petrolio Contro-carta: ribasso del petrolio.

### Rialzo del petrolio

Nel marzo 2003, l'Iraq, sospettato di possedere armi di distruzione massa, è invaso dagli Stati Uniti e dalla Gran Bretagna, senza l'avallo delle Nazioni Unite. Dopo una guerra di 3 settimane, tutto il territorio è sotto controllo anglo-americano, ma il presidente-dittatore Saddam Hussein è in fuga. La minaccia dell'Iraq, che ha importanti giacimenti petroliferi, di un'interruzione della produzione di greggio iracheno ha fatto schizzare il prezzo del barile durante questo conflitto.

**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente in petrolio, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**

### Ribasso del détroit



Il giocatore prevalente in détroit non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza

Giocare in occasione del passaggio sulla casella del giocatore prevalente in détroit Contro-carta: rialzo del détroit.

### Ribasso del détroit

Nel 1956, il presidente Egiziano Nasser decide di nazionalizzare il canale di Suez per finanziare la costruzione della diga di Assuan sul Nilo. La Francia e l'Inghilterra intervengono militarmente per proteggere i loro interessi su questa strada commerciale strategica, ed ottengono una vittoria rapida. Gli Stati Uniti e l'URSS fanno allora pressione per un ritiro delle truppe.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in détroit di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non gli sono dovuti né la somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

### Rialzo del détroit



Il giocatore prevalente in détroit percepisce 5000 in più (10000 in caso di monopolio)

Giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC da parte del giocatore prevalente in détroit . Contro-carta: ribasso del détroit

### Rialzo del détroit

Nel 1989, Giorgio Bush (principal) inizia l'operazione "giusta causa". Il suddetto invia truppe americane per fermare il generale Noriega, dittatore di Panama, allo scopo di restaurare la democrazia in questo paese, attraversato da un canale altamente strategico. Noriega è estradato verso gli Stati Uniti, accusato di traffico di droga.

**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente in détroit, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**



## Ribasso dell'oro



Il giocatore prevalente in oro non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza.

Giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC del giocatore prevalente in oro. Contro-carta: rialzo dell'oro.

## Ribasso dell'oro

In borsa, l'oro è considerato come un valore stabile, che permette di proteggersi contro eventi imprevisti come le guerre, le crisi economiche, o anche l'inflazione: l'oro è dunque un valore "rifugio". Alla fine 1979, le tensioni internazionali suscitate dall'intervento sovietico in Afghanistan, la guerra tra Iran ed Iraq, e la seconda scossa petrolifera causa una vampata del corso dell'oro. Dal picco storico del gennaio 1980, il lingotto d'oro ha perso la metà del suo valore.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in oro di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non gli sono dovuti né la somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

## Rialzo dell'oro



Il giocatore prevalente in oro percepisce 5000 in più (10000 in caso di monopolio)

Giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC del giocatore prevalente in oro. Contro-carta: ribasso dell'oro.

## Rialzo dell'oro

Nick Leeson è un "trader" specializzato nell'arbitrato. Nel 1995, impegna la sua banca, Baring, in operazioni di speculazione, puntando su un aumento dell'indice giapponese Nikkei. Il terremoto di Kobe distrugge le sue speranze, e Baring è rovinata. Nick Leeson è condannato a 6 anni di prigione.

Erwan Mec Gregor assume il suo ruolo nel film "Trader", tratto della vita di Nick Leeson.

**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente in oro, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**

## Ribasso dei NTIC



Il giocatore prevalente in NTIC non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza.

Giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC del giocatore prevalente in NTIC. Contro-Carta: rialzo del NTIC.

## Ribasso dei NTIC

Nel marzo 2000, il virus "I LOVE YOU" è diffuso su Internet e danneggia gli hard di circa 100 milioni di utenti di PC. "I LOVE YOU" è un virus di tipo "ver", cioè un virus capace di trasmettersi per posta elettronica, cosa che amplifica la sua forza di contaminazione. Tale virus sarebbe stato creato da "Spider", un programmatore filippino.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in NTIC di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio nella casella OMC: " non gli sono dovute né la somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

## Rialzo del NTIC

## Rialzo del NTIC

Nato nel 1955, Bill Gates, il creatore di Microsoft, costruisce la sua fortuna puntando, negli anni 1.980, sulla crescita ardua dei fabbisogni di elaboratori personali ed elaboratori di imprese. Nel 1990, impone Windows 3.0, sistema di sfruttamento di quest'elaboratori. Bill Gates ha già versato più di 3 miliardi di dollari in opere benefiche.



**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente in NTIC, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**

Il giocatore prevalente in NTIC percepisce 5000 in più (10000 in caso di monopolio)

A giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC da parte del giocatore prevalente in NTIC. Contro-carta: ribasso del NTIC.

### Ribasso del Legname



Il giocatore prevalente in legname non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza

Giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC del giocatore prevalente in legname. Contro-carta: Rialzo del legname.

### Ribasso del Legname

L'Amazzonia si estende su molti milioni di chilometri quadrati, e rappresenta la più grande di foresta tropicale della sfera per estensione. Essa è soggetta a numerosi disboscamenti: un terzo della foresta è stato distrutto per favorire l'estensione di zone agricole ed il commercio del legno. Dopo l'esaurimento delle foreste dell'Africa e dell'Asia, Amazzonia resta la fonte principale di sfruttamento del legno ed in particolare del caucciù.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in legno di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non gli sono dovuti né la somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

### Rialzo del legname



Il giocatore prevalente in legno percepisce 5000 in plus(10000 in caso di monopolio)

Giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC da parte del giocatore prevalente in legname Contro-carta: ribasso del legname.

### Rialzo del legname

Creata nel 1995 per sostituire il GATT, l'OMC, composta da 146 Stati membri, arbitro il commercio internazionale nella quasi-totalità settori dell'economia (fra cui il legname). l'OMC si contrappone ai movimenti ultra mondialisti, ecologisti (come *Greenpeace*), ed a personalità come José Bové o Lula, presidente del Brasile, che la giudicano troppo liberale e sfavorevole ai paesi in via di sviluppo.

**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente nel legname, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**

### Ribasso dell'agricoltura



### Ribasso dell'agricoltura

Gli organi geneticamente modificati (OGM) sono una grande sfida economica. Questa cultura rappresenta il 40% della produzione negli Stati Uniti, e circa dieci volte meno negli altri Paesi del mondo. Gli OGM permette, modificando la struttura dei prodotti alimentari, di conservarli e di produrli ad un costo inferiore.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire al giocatore prevalente in agricoltura di percepire i suoi redditi in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non gli sono dovuti né la**

Il giocatore prevalente in agricoltura non percepisce né reddito né tassa su questa ricchezza

A giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC del giocatore prevalente in agricoltura. Contro-carta: rialzo dell'agricoltura.

### Rialzo dell'agricoltura



Il giocatore prevalente in agricoltura percepisce 5000 in plus (10000 in caso di monopolio)

Giocare in occasione del passaggio sulla casella OMC da parte del giocatore prevalente in agricoltura. Contro-carta: ribasso dell'agricoltura.

**somma di 5.000 (o di 10.000 in caso di monopolio), né le tasse di 1.000.**

### Rialzo dell'agricoltura

Nel 1958, Mao Tse Tong, segretario generale della partito comunista Cinese, lancia un programma di nazionalizzazione delle terre contadine chiamato il "grande salto in avanti". Questo movimento, combinato con le sommosse e le calamità naturali, comporta tuttavia una carestia gigantesca. I cereali diventano allora una derrata rara ed i loro listini si aumentano all'impazzata.

**Questa carta permette al suo detentore, se è prevalente in agricoltura, di percepire una somma di 5.000 in più (o di 10.000 in caso di monopolio) in occasione del suo passaggio sulla casella OMC. La tassa di 1.000 resta dovuta dagli altri giocatori.**

### TPI tribunale Penale Internazionale



Il giocatore messo in stato d'accusa non gioca durante un giro

Sempre giocabile

### T.P.I.

Il tribunale penale internazionale (TPG) è creato nel febbraio 1993 per giudicare i crimini commessi in Ruanda e nell'ex Jugoslavia. Slobodan Milosevic ex-presidente dell'Jugoslavia, è il primo capo di Stato giudicato da questo tribunale. Nel 2002, è creata la Corte penale internazionale (CFI), istituzione ormai permanente.

**Questa carta permette al suo detentore di immobilizzare un giocatore durante 1 giro. L'imputato è allora escluso dalla scena internazionale. Non può né votare all'ONU, né utilizzare le sue carte attualità, né attaccare un altro giocatore. È tuttavia autorizzato a difendersi in caso d'attacco mosso nei suoi confronti.**

### Immunità



Il giocatore incriminato non è condannabile

### Immunità

Augusto Pinochet, l'ex presidente cileno di 82 anni, è fermato in una clinica di Londra, su richiesta del giudice spagnolo Baltasar Garzon. A seguito di molte procedure giudiziarie, il vecchio dittatore rientra tuttavia libero in Cile.

il Parlamento cileno ha chiesto la rimozione dell'immunità parlamentare in attesa di un eventuale giudizio.

**Questa carta permette soltanto al suo detentore di annullare la carta TPI.**

Annulla la carta TPI

## Spionaggio



Il giocatore spiato vi mostra il contenuto del suo dossier confidenziale

Giocabile sempre.  
Contro-carta: Contro spionaggio

## Spionaggio

La "CIA", ufficio d'investigazione al di fuori degli Stati Uniti, è creato in 1947 allo scopo di contrastare le minacce che provengono dai paesi del blocco comunista.

Essa contribuisce in particolare all'arresto di Che Guevara nel 1967 e favorisce il colpo di stato del generale Pinochet in Cile in 1973.

**Il giocatore spiato mostra tutta il suo dossier confidenziale al detentore di questa carta.**

**Il dossier confidenziale deve contenere il denaro, e tutte le carte attuali, combattimento ed ONU.**

## Contro-spionaggio



La rete si stringe, la spia è scoperta... Non mostrare il vostro dossier confidenziale

Annulla la carta spionaggio

## Contro-spionaggio

Il comitato della sicurezza di Stato (KGB), creato il 13 marzo 1954 nell'ex-URSS, succede alla NKVB, fondato in 1941. Questa polizia speciale è incaricata dell'essenziale delle attività di controllo della popolazione sovietica, degli arresti, delle indagini e dello spionaggio esterno. Il suo principale avversario resta la CIA. La KGB è ribattezzato FSB in 1994.

**Questa carta annulla la carta "spionaggio". il giocatore ha sventato il complotto e non deve mostrare il contenuto del suo dossier confidenziale"**

## Sciopero generale



Carta jolly: annulla, per 1 giro una carta ricchezza dell'avversario a vostra scelta.

A giocare in occasione del passaggio di un giocatore ostile sulla casella OMC. Contro-carta: Ricchezza universale.

## Grève générale (Sciopero generale)

Nel marzo 1968, in Francia, un movimento di contestazione prende avvio all'università di Nanterre. Con un effetto "valanga", numerosi operai, dipendenti e quadri si mettono in sciopero e rivendicano cambiamenti sociali. Il Paese è completamente paralizzato durante il mese di maggio 1968, ed gli scioperanti ottengono finalmente numerose concessioni come il riconoscimento della sezione sindacale d'impresa, l'aumento del SMIG del 35 %, l'aumento dei salari dal 15 al 20 %, ed il ritorno progressivo alle 40 ore di lavoro settimanali, abbandonate dopo la guerra.

**Questa carta è giocata in occasione di un passaggio sulla casella OMC di un giocatore ostile ed annulla, per un giro, una delle sue carte ricchezza.**

## Ricchezza universale

La popolazione mondiale utilizza attualmente la metà delle risorse

## Ricchezza universale



Carta jolly: permette durante 1 giro di aumentare del 20% la propria ricchezza in una risorsa a propria scelta. Non permette di ottenere il monopolio

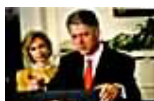
da giocare al vostro passaggio sulla casella OMC. Contro-carta: Sciopero generale

accessibili in acqua, cioè circa 6000 km<sup>3</sup> all'anno, e questa proporzione può andare soltanto aumentando. Ma, le nuove fonti d'approvvigionamento sono sempre più costose e sfruttate a causa di loro inaccessibilità (strati acquiferi profondi, fonti montagnose, ecc.). Questa costrizione lascia prevedere carestie crescenti in molte regioni del globo. Lo sfruttamento dell'acqua potabile è una vera sfida per il XXI secolo.

**Il giocatore detentore di questa carta la utilizza al suo passaggio sulla casella OMC per aumentare del 20% la ricchezza in una risorsa a sua scelta.**

**Tuttavia questa carta non permette di ottenere un monopolio anche se il suo detentore ottiene il 100% della ricchezza grazie ad essa.**

## Scandalo Presidenziale



Ricevete 2000 di danni ed interessi da un giocatore a vostra scelta.

Giocabile sempre  
Contro carta: Propaganda

## Scandalo presidenziale

Nel 1998, Bill Clinton, presidente degli Stati Uniti, è accusato da Monica Lewinsky, una tirocinante della Casa Bianca, di molestie sessuali. Il Presidente nega inizialmente la relazione, quindi riconosce in parte i fatti. Subisce in seguito una procedura di revoca ("*empeachment*") che non si perfeziona. La relazione di Kenneth Starr che riferisce la procedura è allora disponibile su Internet.

**Questa carta permette al suo detentore di ottenere un'indennità di 2.000, in qualsiasi momento, da parte di un giocatore a sua scelta.**

## Propaganda



Influite sui mass media e non pagate danni ed interessi.

Annulla la carta Scandalo Presidenziale

## Propaganda

Mohammed Al Sahaf, ministro dell'informazione iracheno, si mostra nel 2003 durante la guerra di Iraq negando i fatti fino all'evidenza: smentisce l'entrata delle truppe americane in Bagdad, mentre i servizi TV del mondo intero ne mostrano le immagini...

Arrestato dalle forze americane nel giugno 2003, egli è rapidamente rilasciato. Molte reti televisive del golfo gli propongono allora un contratto di presentatore...

**Questa carta annulla la carta "scandalo presidenziale".**

## Blanchiment

## Blanchiment

Note de jeuxstrategie: cette carte n'est pas décrite dans la règle !!!



Raddoppia la somma  
versata dalla banca in  
caso di guadagno.

Da giocarsi se vi fermate sulla casella dopo  
avere tirato il dado

### Humanitaire



Lanciate 2 dadi e guadagnate  
la  
somma corrispondente  
moltiplicata per 1000

Da giocarsi se vi fermate sulla casella  
Humanitaire.

### Humanitaire

Note de jeuxstrategie: cette carte n'est pas décrite dans la  
règle !!!

## CARTE COMBATTIMENTO

### Rivoluzione



2000

Il giocatore attaccato non può  
difendersi e perde la  
ricchezza accumulata.

Giocare da parte dell'attaccante in  
occasione di un combattimento Contro-  
carta: Movimento pacifista

### Rivoluzione (2 esemplari)

Nel 1959, Fidel Castro, Ernesto Che Guevara ed i loro  
"barbudos" prendono il potere a Cuba contro il dittatore  
dell'epoca, il generale Batista. Dopo essere stato ministro  
dell'industria, Che Guevara parte, con i suoi guerriglieri,  
propagare la rivoluzione marxista in Congo ed in Bolivia,  
dove è fermato ed ucciso nel 1967 dalle truppe  
governative, spalleggiate dalla CIA. Fidel Castro, da parte  
sua, è sempre al potere, alla testa della repubblica cubana  
da 1959.

**Questa carta permette al suo detentore di attaccare un  
altro giocatore senza che quest'ultimo possa  
difendersi.**

**Quest'ultimo perde tutta la ricchezza accumulata.**

**Questa carta può tuttavia essere annullata dalla carta  
movimento pacifista.**

### Movimento pacifista

### Movimento pacifista (2 esemplari)

A partire dal 1970, la guerra del Vietnam scatena polemiche  
violente nell'ambito della popolazione americana.



2000

Impedisce un attacco con missili e/o da parte di squadriglie.

Da giocarsi dal difensore, in occasione di un combattimento. Contro-carta: Rivoluzione

Jane FONDA, l'attrice cult di "Barbarella", parte per incontrare l'esercito comunista del Vietnam del nord. Questa presa di posizione, giudicata anti-patriottica pesa molto sulla sua carriera Hollywoodiana.

**Questa carta impedisce ogni attacco di un altro giocatore durante un giro. È giocata per contrastare un attacco o semplicemente annullare la carta rivoluzione.**

### Aiuto americano



2000

Questa carta ha il valore di 2 squadriglie o di 2 missili

Da parte del difensore o da parte dell'attaccante, in occasione di un combattimento. Contro-carta: 2 Squadriglie, 2 missili o 1 aiuto americano.

### Aiuto americano (3 esemplari)

Gli Stati Uniti dispongono della metà dell'armamento mondiale e sono intervenuti in 14 paesi dalla fine della seconda guerra mondiale: Guatemala (1960), Cuba (1961), Vietnam (1961-72), Repubblica dominicana (1965), Cambogia (1972), Grenada (1981), Nicaragua (1981), Libia (1986), Panama (1989), Haiti (1994), Sudan (1998), Jugoslavia (1999), Afghanistan (2001), Iraq (2003).

**Questa carta ha il valore di due squadriglie o di due missili. Che sia giocata dall'attaccante o dal difensore, l'avversario deve spendere due carte per continuare il combattimento.**

### ritirata strategica



2000

Il difensore recupera le sue carte Combattimento utilizzate (salvo questa qui), ma perde la ricchezza accumulata.

Da giocarsi dal difensore, in un combattimento

### ritirata strategica (2 esemplari)

Nel 1962, in piena guerra fredda, Khrouchtchev, segretario generale della partito comunista dell'URSS, installa delle rampe di lancio di razzi sul suolo cubano, a portata della Florida. Messo in allarme grazie a fotografie satellitari, John F. Kennedy, presidente degli Stati Uniti, inizia un vero braccio di ferro con Khrouchtchev per fargli ritirare i suoi impianti. Quest'ultimo accetta di ritirarsi in cambio di una promessa americana non di attaccare l'isola castrista.

**Questa carta permette al difensore di recuperare le sue carte combattimento in mezzo ad un combattimento. L'attacco è fermato, ma il difensore perde lo stesso la ricchezza ambita dall'attaccante. L'attaccante può decidere riattaccare lo stesso giocatore immediatamente in seguito.**

### Missile



2000

### Missile (15 esemplari)

Da giocarsi da parte del difensore o da parte dell'attaccante, in occasione di un combattimento. Contro-carta: Missile

## Squadriglia



2000

## Squadriglia (15 esemplari)

Da giocarsi da parte del difensore o da parte dell'attaccante, in occasione di un combattimento. Contro-carta: Squadriglia

## CARTE ONU

### Veto



Le veto annulla il voto di una risoluzione

Da giocarsi al momento di un voto di una risoluzione.

### Veto (3 esemplari)

L'ONU è un'istituzione creata nel giugno 1945 a San Francisco dai vincitori della seconda guerra mondiale per garantire la pace e la giustizia internazionale. I membri dell'ONU prendono insieme decisioni importanti come il blocco economico di un Paese, l'intervento militare in un paese minacciato o che minaccia... Il Consiglio di sicurezza dell'ONU è composto da 5 membri permanenti, gli Stati Uniti, la Russia, la Gran Bretagna, la Cina e la Francia, e di 10 membri eletti per 2 anni. I membri permanenti detengono un diritto di veto, che possono utilizzare per impedire il voto di una risoluzione.

**Questa carta permette al suo detentore di impedire il voto di una risoluzione. Dopo l'utilizzo, le carte sono consegnate sotto il mazzo.**

### Diritto di voto doppio



Corruzione di uno Stato membro  
Il possessore de questa carta ha due voti quando si vota una risoluzione.

### Voto doppio (2 esemplari)

Il Consiglio di sicurezza è composto da 5 membri permanenti e di 10 membri non permanenti. Può essere allettante esercitare pressioni economiche su quest'ultimi affinché si conformino alla volontà di un membro permanente

**Il giocatore che detiene questa carta ha 2 voti per il voto di una risoluzione.**

**Questa carta è molto utile in particolare quando i giocatori sono in numero uguale. Permette di fare adottare risoluzioni e di evitare così le parità.**



Da giocarsi al momento di un voto di una  
risoluzione

### Voto di una risoluzione



Embargo

Il giocatore chiamato in causa  
non percepisce né reddito né  
tassa su tutte le sue ricchezze

Da giocare in occasione di un passaggio  
sulla caselle OMC di un giocatore  
avversario. Contro-carta: Veto

### Voto di una risoluzione / Embargo (2 esemplari) (Esempio di risoluzione)

il Consiglio di sicurezza può votare un embargo contro un Paese per forzarlo ad applicare le sue decisioni. L'embargo è un divieto fatto ad un paese di importare o esportare una categoria di merce. L'ONU ha già votato un embargo contro il Iraq tra il 1990 ed il 2003, un embargo aereo contro l'Afghanistan tra il 1999 ed il 2002, ed un embargo navale contro l'Jugoslavia nel 1992.

**Se il voto della risoluzione ha ottenuto la maggioranza, il giocatore contro il quale questa risoluzione è stata richiesta, non percepisce alcun reddito in occasione del suo passaggio sulla casella OMC: non riscuote né denaro della banca oltre al reddito minimo (2.000) né tassa altri giocatori.**

### Voto di una risoluzione



Invio dei caschi blu

L'intervento dei caschi blu vieta,  
per 1 turno, qualsiasi conflitto  
tra l'attaccante ed il difensore.

Da giocarsi dal difensore al momento di un  
attacco.

Contro-carta: VETO

### Voto di una risoluzione / Caschi Blu (2 esemplari) (esempio di risoluzione).

L'esercito dei caschi blu dell'ONU è composto da soldati degli Stati membri. I caschi blu hanno, secondo le missioni, poteri limitati che si riassumono a volte ad una semplice interposizione tra i belligeranti. Ad esempio, caschi blu sono inviati in Liberia nel 2003 per separare i ribelli e le forze del governo di Charles Taylor.

**Se la risoluzione è adottata, il giocatore contro il quale è stata pronunciata non può attaccare più il giocatore protetto durante 1 turno. Il divieto vale tanto per le carte combattimento che per le armi di distruzione di massa.**

### Voto di una risoluzione



Ispettore dell'ONU

Il giocatore chiamato in causa  
mostra il  
suo *dossier* confidenziale a tutti  
gli altri giocatori

da giocare in qualsiasi momento.  
Contro-carta: VETO

### Voto di una risoluzione / Ispettori (2 esemplari) (esempio di risoluzione).

Gli ispettori dell'ONU hanno una missione di sorveglianza e di controllo. Così, dall'inizio del 2002, alla fine del 2003, la missione diretta da Hans Blix, consiste nel verificare la presenza di armi di distruzione di massa sul territorio iracheno. **Se la risoluzione è adottata, il giocatore ispezionato deve mostrare a tutti gli altri giocatori il contenuto del suo *dossier* confidenziale.**

### Voto di una risoluzione



Corte penale internazionale  
Il giocatore messo in stato  
d'accusa non  
gioca per due turni

da giocarsi al vostro turno.  
Contro-carta: Veto

### Voto di una risoluzione



Solidarietà internazionale  
Ogni carta situata sul  
continente XXXXXXXX  
lucra 2000 al suo proprietario

da giocarsi al vostro turno.  
Contro-carta: Veto

### Voto di una risoluzione / Corte penale internazionale (2 esemplari):

Note de jeuxstrategie: cette  
carte n'est pas décrite dans la  
règle !!!

### Voto di una risoluzione / Solidarietà internazionale (6 esemplari, 1 per

**continente: America del  
Nord, Oceania, Asia, Africa,  
Europa, America del Sud):**

Note de jeuxstrategie: cette  
carte n'est pas décrite dans la  
règle !!!

## CARTE MAITRE DU MONDE

### Sviluppo durevole



15000

#### Commercio equo

Non pagate più alcuna tassa  
agli altri giocatori  
al loro passaggio sulla casella  
OMC

Carta acquisita definitivamente

### Commercio equo (6 esemplari)

Sviluppato da molti anni da varie associazioni (etichetta Max Havelaar ad esempio), il commercio equo ha come finalità quella di garantire condizioni di vita rispettabili ai produttori ed ai lavoratori svantaggiati del Sud, affinché possano provvedere loro stessi al loro sviluppo. In quest'inizio di XXI° secolo, ciò riguarda principalmente i prodotti alimentari (caffè, cacao, banane...) e prodotti artigianali nel Terzo Mondo.

**Una volta che il giocatore ha acquistato questa carta, la conserva per il resto della partita. Non paga più tasse agli altri giocatori in occasione dei loro passaggi nella casella OMC.**

### Sviluppo durevole



15000

#### Vaccino universale

Siete totalmente immunizzati  
contro gli effetti di un attacco  
chimico.

### Vaccino universale (6 esemplari)

In mancanza di mezzi finanziari e di rimedi, numerose malattie fanno ancora milioni di morti ogni anno, soprattutto nei paesi del terzo mondo.

I ricercatori di tutto il mondo tentano di scoprire vaccini per sradicare malattie come l'AIDS, *paludisme*, la tubercolosi...

**Una volta che il giocatore ha acquistato questa carta, egli la conserva per il resto della partita. La carta vaccino universale lo immunizza contro gli effetti delle armi chimiche.**

Carta acquisita definitivamente

### Sviluppo durevole



15000

**Premio Nobel per la pace**  
Annulla la prima carta  
combattimento giocata contro di  
voi,  
da qualsiasi attaccante.

### Premio Nobel per la pace (6 esemplari)

Assassinato nel 1968 a causa delle sue posizioni a favore della parità tra neri e bianchi, Martin Luther King riceve il premio Nobel della pace in 1964.

Questo premio è stato anche assegnato a Gorbachev, Yasser Arafat, ed Isaac Rabin...

**Una volta che il giocatore ha acquistato questa carta, la conserva per il resto della partita. La carta Premio Nobel per la Pace annulla la prima carta combattimento giocata da qualsiasi attaccante in occasione di ogni attacco.**

Carta acquisita definitivamente

### Distruzione di massa



5000

**Scientifica**  
Potete adesso comprare bombe  
chimiche e atomiche.

### Scientifica

Lo sfruttamento dei lavori di Albert Einstein sulla composizione dell'atomo permette la realizzazione della prima bomba atomica.

Le prime bombe nucleari americane esplodono nell'agosto 1945 sulle città giapponesi di Hiroshima e di Nagasaki.

Da allora, nessun'altra bomba atomica è stata lanciata, eccetto a scopo sperimentale.

**Una volta acquistata, la carta scientifica è acquisita definitivamente, mentre le bombe una volta utilizzate vanno rimesse nel box. L'acquisto di questa carta è obbligatorio per acquisire in seguito le bombe atomiche e le bombe chimiche.**

**Nota di jeustrategie:**

**esistono 6 carte scientifiche (in teoria una per giocatore) ma nulla impedisce ad un giocatore di comperarne più di una per evitare soltanto agli altri giocatori di possedere la bomba atomica.**

Carta acquisita definitivamente

### Distruzione di massa



10000

**Bomba atomica**  
Distrugge un intero Continente  
con eccezione dei vostri territori.

### Bomba atomica (8 esemplari)

L'arma atomica è ufficialmente detenuta dagli Stati Uniti, la Francia, la Gran Bretagna, la Russia, la Cina, il Pakistan, l'India ed Israele. Altri paesi, come il Brasile ed il Sudafrica, hanno rinunciato a sviluppare i loro programmi.

La Corea del Nord e l'Iran desiderano possedere quest'arma di distruzione di massa.

**Una bomba atomica distrugge un Continente e le ricchezze che ivi si trovano, eccetto quelle dell'attaccante.**

**Le carte ricchezza corrispondenti escono definitivamente dal gioco e non possono più essere riacquistate.**

**Le piramidi devono essere ritirate dalla plancia di gioco.**

Da giocarsi al vostro turno. Carta da utilizzare prima delle altre: Scientifica.

### **Distruzione di massa**



10000

#### **Bomba chimica**

distrugge totalmente una risorsa

Da giocarsi al vostro turno. Carta da utilizzare prima delle altre: Scientifica:  
Contro-Carta Vaccino universale

### **Bomba chimica (8 esemplari)**

Le armi chimiche fanno realmente la loro comparsa durante la prima guerra mondiale.

Ufficialmente proibite da molti trattati internazionali, continuano tuttavia a essere prodotte in alcuni paesi.

**Una bomba chimica distrugge una delle 8 ricchezze a scelta. Le carte ricchezza corrispondenti escono definitivamente dal gioco e non possono più essere riacquistate. Le piramidi devono essere ritirate dalla plancia di gioco.**

**Plancia di gioco** (Dimensioni reali = 62 x 46 cm)



[Retour présentation](#)